

# MULTILETRAMENTOS EM UM SERIOUS GAME<sup>1</sup>

## MULTILITERACIES IN A SERIOUS GAME

Glicia Azevedo Tinoco<sup>2</sup>  
Francisco Geoci da Silva<sup>3</sup>

**RESUMO:** A sociedade grafocêntrica exige dos cidadãos competências de leitura e escrita cada vez mais refinadas tanto frente ao texto físico quanto diante do formato digital. Em vista disso, a escola – importante agência de letramento (KLEIMAN, 1995) – precisa estar atenta a essas exigências e à ressignificação de suas práticas para melhor formar leitores e escreventes capazes de atuar socialmente. Assim, para unir a aprendizagem da argumentação à ludicidade, desenvolvemos um *serious game* intitulado ArgumentAÇÃO, a fim de trabalhar, especificamente, o artigo de opinião. Neste trabalho, abordaremos alguns aspectos presentes em ArgumentAÇÃO que favorecem os multiletramentos (ROJO, 2015; SILVA, 2015).

**Palavras-Chaves:** Multiletramentos. Serious games. Leitura. Argumentação. Artigo de opinião.

**ABSTRACT:** The grafocentric society demands literacy skills from its citizens; these skills are increasingly getting refined in physical and digital formats. Consequently, the school – an important literacy agency (KLEIMAN, 1995) – needs to pay attention to such demands and to the resignification of its practices so it can form better readers and writers who will be able to act socially. To combine the learning of argumentation with playfulness, we developed a serious game named ArgumentACTION to practice the writing of opinion pieces. This paper will present some aspects of ArgumentACTION that contribute to the achievement of multiliteracies (ROJO, 2015, SILVA, 2015).

**Keywords:** Multiliteracies. Serious games. Reading. Argumentation. Opinion piece.

### Considerações Iniciais

Competências de leitura e escrita cada vez mais refinadas têm sido exigidas pelas diferentes demandas da sociedade grafocêntrica do século XXI.

---

1 Artigo recebido em 30 de maio de 2017. Aceito em 07 de julho de 2017.

2 Doutora em Linguística Aplicada pela Unicamp, Professora Associada da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Membro do GT da ANPOLL Argumentação e do Grupo de Pesquisa Letramento e Etnografia, do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem (PPgEL/UFRN). E-mail: [gliciatinoco@ect.ufrn.br](mailto:gliciatinoco@ect.ufrn.br)

3 Mestre em Linguística Aplicada pela UFRN, Professor efetivo da Secretaria do Estado de Educação e Cultura do RN e Professor Substituto do Departamento de Fundamentos e Políticas da Educação (UFRN), Membro do Grupo de Pesquisa Letramento e Etnografia. E-mail: [geocidasilva@gmail.com](mailto:geocidasilva@gmail.com)



Em vista disso, a escola – importante agência de letramento (KLEIMAN, 1995) – precisa estar atenta a essas exigências e à ressignificação de suas práticas para melhor formar leitores e escreventes que, para além do domínio do código, conseguem fazer uso da escrita nas mais variadas demandas que se lhes apresentam em versão impressa ou digital.

Isso se dá em grande proporção porque a era digital estabeleceu-se na sociedade brasileira mais expressivamente desde os anos 2000, levando em consideração o período de barateamento e de conseqüente popularização dos computadores domésticos e do acesso à internet. Quase duas décadas depois, convivemos com uma geração para quem o meio virtual sempre foi uma extensão do plano físico. Tal perspectiva acarreta mudanças significativas em determinadas práticas sociais que dependem cada vez mais de meios eletrônicos para se efetivarem.

Com efeito, muitas práticas que, até pouco tempo atrás, eram realizadas apenas manual ou presencialmente, são atualmente realizadas com o auxílio de tecnologias digitais, como computadores, *smartphones* e terminais eletrônicos. A declaração de imposto de renda, por exemplo, migrou totalmente para o meio virtual e o *software* para preenchê-la tem tornado cada vez menos necessária a mediação de terceiros desde que, obviamente, o declarante tenha desenvolvido competências de leitura e escrita requeridas por essa prática social.

O pagamento de contas é outro exemplo interessante. Essa prática que requeria considerável tempo do cidadão para enfrentar filas nas agências bancárias ou nas casas lotéricas hoje pode ser feita em terminais eletrônicos ou por meio do *internet banking*, no conforto do lar ou em qualquer lugar com acesso à rede.

Os cursos superiores em versão Educação a Distância (EaD), por sua vez, têm se expandido rapidamente no Brasil e no mundo. No Rio Grande do Norte, por exemplo, até para cursos presenciais, a matrícula nas instituições de ensino públicas federais e estaduais é realizada apenas por meio de formulário eletrônico preenchido dentro de um sistema conectado à internet. De fato, professores e estudantes – com maior ou menor autonomia – estão mergulhados em um mundo digital.

Há, inclusive, práticas em que, devido ao extenso uso, ferramentas digitais tornaram-se quase invisíveis, como painéis *touch screen* de onde saem fichas para atendimento e outros que apresentam a ordem de chamada



e mensagens eletrônicas instantâneas (*Whatsapp*, *Telegram*, *Messenger*, *Skype*). E o que é comum em todos esses exemplos é o aspecto situado em que as práticas de leitura e escrita se efetivam. Em outras palavras, não se lê nem se escreve para provar que se aprendeu a ler e a escrever (característica predominante nas atividades escolares), mas para agir socialmente.

Considerando o panorama apresentado, ponderamos ser necessário que também as aulas de Língua Portuguesa invistam nessa seara e, para isso, o desenvolvimento de estratégias e de ferramentas didáticas que favoreçam os multiletramentos parece ser um ponto de partida promissor. Um dos caminhos para tanto é a adoção de um modelo didático focado no ensino de leitura e escrita como prática social: eixo central dos estudos de letramento de perspectiva etnográfica (KLEIMAN, 1995).

Levando isso em conta, trataremos de um *serious game*<sup>4</sup> que pode ser utilizado como ferramenta de ensino por uma série de razões: apresenta-se como um artefato que desperta o interesse (DEWEY, 2010 [1978]; BAZERMAN, 2011)<sup>5</sup> de grande parte da população, mas principalmente dos mais jovens; explora recursos multimodais e multissemióticos (SILVA, 2015), cada vez mais presentes na escrita, sobretudo na digital; desenvolve multiletramentos (ROJO, 2012 e 2015); e incorpora princípios de aprendizagem (GEE, 2009; 2010).

Porém, dada a brevidade desta publicação, as questões a que nos propomos responder, neste artigo acadêmico, são: como se caracterizam os multiletramentos no *serious game* em análise? O uso dos recursos desse *game* favorece o desenvolvimento de competências de leitura de textos digitais e de hipertextos?

Para subsidiarmos essa reflexão apresentaremos: (i) a base teórico-metodológica que abaliza essa proposta de trabalho com *serious game*; (ii) uma análise de parte dos dados gerados; (iii) alguns resultados; (iv) referências consultadas.

---

4 *Serious games* são jogos digitais desenvolvidos com o propósito explícito de ensinar ao jogador habilidades aplicáveis a situações reais sem, contudo, deixar de lado a ludicidade e a interatividade (NEILL, 2009; SILVA, 2015).

5 Para Dewey ([1978] 2010), a categoria “interesse” remete à ação de identificar-se com determinada atividade a ponto de realizá-la com prazer. Bazerman (2011), por sua vez, assevera que “interesse” está associado ao encontro de nossos mecanismos de compreensão pessoais com os sentidos do texto, sendo, portanto, fonte a partir da qual criamos atenção e atribuímos sentidos.



## Base teórico-metodológica

A formação de cidadãos leitores e escreventes capazes de atuar com criticidade nas variadas demandas sociais que se nos apresentam levou-nos à proposta de desenvolver o *serious game* ArgumentAÇÃO<sup>6</sup>. Partimos do pressuposto de que saber argumentar é uma necessidade, a fim de garantir um espaço maior de participAÇÃO nas relações sociais, as quais requerem, na maioria dos casos, negociações e desenvoltura com mecanismos de convencimento<sup>7</sup>.

De fato, para que possamos lidar com um mundo cada vez mais plural, é imprescindível lidar com a diversidade, e isso requer negociarmos posicionamentos frente às diferenças. Nesse sentido, acompanhando Abreu (2009), defendemos que argumentar diz respeito, em certa acepção, ao gerenciamento de informações, o que exige, por exemplo, uma postura crítica diante das fontes das quais elas provêm, e um gerenciamento, não menos crítico, do conhecimento que podem gerar.

Isso posto, neste artigo que, metodologicamente, ancora-se em uma pesquisa bibliográfica, de natureza qualitativa e interpretativista, cuja análise tem como base uma das categorias teóricas e parte dos dados já trabalhados por Silva (2015), uma rede entrelaçada por cinco conceitos nos parece basilar.

Nessa rede, o primeiro conceito é a perspectiva dialógica da língua(gem), advinda do círculo bakhtiniano. Para Bakhtin (2011 [1979]), compreender significa apropriar-se da “palavra alheia”, ressignificando-a com as experiências individuais para torná-la “palavra própria alheia”. Nesse processo, gera-se um novo dizer, uma réplica na forma de “palavra minha”. Isso ocorre porque a “A compreensão é uma forma de diálogo; ela está para a enunciação assim como uma réplica está para a outra no diálogo.

---

6 O game ArgumentAÇÃO está hospedado no site <ple.ect.ufrn.br >. Ao acessá-lo, basta selecionar a aba games, no topo da tela, e escolher um deles. Clicando no ícone “Argumentação”, aparecerá uma introdução com as primeiras instruções ao jogador. Nessa mesma tela, há duas opções de acesso: o “Experimente”, para teste inicial, e o campo de login (matrícula + senha) para alunos cadastrados. Na primeira opção, apenas o usuário visualizará os *scores*; na segunda, os dados ficarão salvos para a visualização do desempenho de cada jogador. Para acessar diretamente o *serious game* ArgumentAÇÃO, use o seguinte endereço eletrônico: <<http://ple.ect.ufrn.br/index.php?pg=games&game=argu>>. Acesso em 23 jul. 2017.

7 Entre esses mecanismos, salientaremos, neste artigo, a importância do reconhecimento de problemas de argumentação e o desenvolvimento de estratégias argumentativas que ofereçam maior solidez ao dizer.



Compreender é opor à palavra do outro locutor uma contrapalavra” (BAKHTIN e VOLOSHINOV, 2012 [1929], p. 137).

Coaduna-se com essa perspectiva o segundo conceito: leitura e escrita são práticas indispensáveis em nossa sociedade, uma vez que constituem uma das formas primordiais de perpetuação e/ou de mudanças sócio-histórico-culturais. Esse conceito baliza os estudos de letramento de perspectiva etnográfica (KLEIMAN, 1995), que focalizam os usos sociais da escrita nas mais diferentes esferas de atividade humana (inclusive a escolar, mas não somente) e as progressivas mudanças pelas quais a escrita como tecnologia vem passando conforme outras tecnologias vão surgindo e a ela se incorporando (das tábuas de argila ao livro e, mais recentemente, às telas) e, em função dessas mudanças, como outras formas de linguagem estão sendo incorporadas à escrita (cores, sons, imagens, movimentos).

Deriva diretamente dessa construção progressiva da tecnologia da escrita os próximos conceitos aqui destacados: multiletramentos, multimodalidade e multisssemiose. Conforme veremos, no *serious game* em análise, esses três conceitos se agregam para a formação de sentidos. Cabe, todavia, delimitar o escopo de cada um para melhor explorá-los na análise dos dados.

Diante dos desafios da pós-modernidade e da necessidade de investimento nas práticas de leitura e escrita do mundo digital, pesquisadores de letramento do grupo de Nova Londres<sup>8</sup> cunharam o termo “multiletramentos” para caracterizar práticas que abrangem tanto a multiculturalidade quanto a multimodalidade, cada vez mais integradas à contemporaneidade, sobretudo com o advento das novas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC).

Ratificando esse posicionamento, Rojo (2013, p. 20) afirma que “[...] já não basta mais a leitura do texto verbal escrito – é preciso colocá-lo em relação com um conjunto de signos de outras modalidades de linguagem [...]”. Isso implica dizer que multimodalidade e multisssemiose são imbricações

---

8 Os pesquisadores de letramento que lideram o grupo de Nova Londres são: Courtney Cazden, Bill Cope, Norman Fairclough, James Gee, Mary Kalantzis, Gunther Kress, Allan Luke, Carmen Luke, Sarah Michaels e Martin Nakata. Esses pesquisadores, que são dos Estados Unidos, do Reino Unido e da Grã Bretanha, reuniram-se, em 1994, em Nova Londres, nos Estados Unidos, com o objetivo de debater os propósitos da educação e a pedagogia do letramento. Desse encontro, derivou-se a terminologia “Grupo de Nova Londres”.



dialógicas de linguagens de natureza diversa (verbal, pictórica, sonora, gestual) em um texto.

Segundo Macedo (2013, p. 98), multimodalidade...

[...] é todo o arranjo que compõe um texto, em qualquer gênero, oral ou escrito: diagramação, cores, ilustrações, tipo de papel, gestos, entonação de voz, expressões faciais. [...] Multimodalidade (ou multissemiótica), portanto, refere-se às várias formas de representação que compõem uma mensagem. Observa o emprego de duas ou mais modalidades semióticas na composição textual, considerando que todo texto é multimodal, pois é composto por mais de um modo de representação: diagramação (leiaute), cores, fontes, tipo do papel, formatação do parágrafo. Por isso, nenhum sinal ou código pode ser analisado isoladamente, mas na composição da mensagem.

Conforme vemos em Rojo (2013), em Macedo (2013) e em outros pesquisadores, os conceitos de multimodalidade e de multissemiótica são, predominantemente, tratados como sinônimos. Porém, dados gerados pelo *serious game* ARGUMENTAÇÃO nos fizeram perceber a existência de sutis diferenças entre esses conceitos.

A multimodalidade, que pode, inclusive, ser pensada em termos de modalidades verbal ou não verbal, parece ser mais geral, enquanto a multissemiótica, mais específica. Por exemplo: a palavra escrita em si é um signo pertencente à modalidade verbal da linguagem; todavia, as nuances portadoras de significado que a compõem – tipografia, cor, tamanho, disposição na página – são elementos semióticos.

Outro ponto distintivo é que a multimodalidade tem maior relação com a forma, ao passo que a multissemiótica está mais para o plano do conteúdo. Em outras palavras, as formas de representação de linguagem (verbal – que pode ser tanto oral quanto escrita –, pictórica, sonora, gestual) estão para a multimodalidade enquanto o(s) significado(s) que brota(m) dessas formas – levando em consideração o aspecto social, a seleção dos elementos, a relação entre eles – representam a multissemiótica.

Feitas essas considerações teórico-metodológicas, passemos à análise de um recorte dos dados gerados pelo *serious game* ARGUMENTAÇÃO.

## Análise

ARGUMENTAÇÃO é um protótipo de *serious game* que visa ao ensino do gênero discursivo “artigo de opinião”. Para jogá-lo, é requerida uma rede



de ações desencadeadas pela leitura. Em cada uma das três etapas desse jogo, existem quatro macrodimensões textuais: i) a materialidade linguística do artigo de opinião; ii) o comando emitido pelo *serious game*; iii) a avaliação sobre a ação realizada em cada fase; iv) o *feedback* com a pontuação obtida em cada fase e o com o somatório do total de pontos.

No que diz respeito aos multiletramentos, ArgumentAÇÃO, como é característico em jogos digitais, apresenta enunciados cuja interpretação só pode se dar de maneira situada e na relação entre componentes significativos de natureza diversa: texto verbal escrito, imagens, cores, formas assumidas por ícones, por botões e pelo cursor do *mouse* (seta com quatro pontas para indicar o que deve ser arrastado e mão para indicar necessidade de objetos “clicáveis”, por exemplo). Nada disso costuma parecer estranho mesmo àqueles que não são *gamers*, uma vez que são recursos presentes no cotidiano, principalmente na internet.

No recorte de dados que trazemos para este artigo, a construção da palavra e da contrapalavra é proporcionada a partir de um tema polêmico que envolve o cotidiano de internautas do mundo inteiro (*download* pirata), da exposição de dois posicionamentos distintos sobre esse tema (com vistas a mostrar que a verdade é sempre relativa, sendo exatamente esse o escopo da argumentação) e do gênero discursivo “artigo de opinião”.

A escolha desse gênero foi resultante da soma de três aspectos: (i) o artigo de opinião tem demonstrado ser bastante efetivo para dar voz ao cidadão, em especial depois do advento da internet que proporcionou a ampliação do número de articulistas; (ii) ele favorece o desenvolvimento de uma prática de escrita que envolve a manutenção da autoria sem, contudo, cair no individualismo, uma vez que envolve a busca de informações e o gerenciamento de discursos alheios para legitimar-se; (iii) a composição do gênero (conteúdo temático, forma composicional e estilo) permite a visualização clara de estruturas argumentativas, tais como: explicitação de tese, argumentos, contra-argumentos, ratificação do raciocínio empreendido.

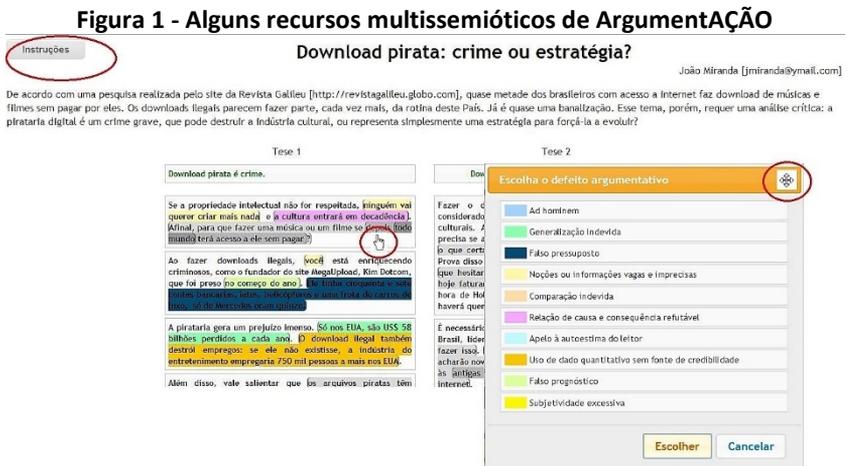
A fase 1 desse *serious game* conta com um parágrafo introdutório fixo a partir do qual são desenvolvidas duas linhas argumentativas distintas. Abaixo desse parágrafo, encontram-se três colunas: a da esquerda é dedicada à tese 1 (*download* pirata é crime); a da direita corresponde à tese 2 (*download* pirata não pode ser considerado crime); e a coluna central



apresenta um grupo de argumentos. Cada um apresenta um viés que fortalece a tese 1 ou a 2. O objetivo dessa primeira fase do *game* é julgar a que tese cada argumento se relaciona, arrastando-o à esquerda ou à direita. Agrupados os argumentos à tese que a ela corresponde, basta clicar em “corrigir”.

Essa primeira fase requer, inicialmente, a leitura atenta do título do artigo para o estabelecimento das primeiras inferências sobre o tema polêmico instaurado. Esse título, textualizado em forma de pergunta, corresponde à problematização sobre a qual o *gamer* precisa refletir. Na sequência, a leitura do parágrafo introdutório, que situa o leitor sobre o recorte temático selecionado, também oferece reflexões importantes, em especial porque ele inicia o debate para a defesa de um ponto de vista ou de outro, ou seja, não importa a tese defendida, a introdução ao debate é a mesma. Essa opção não é aleatória. Ela implica o cuidado de não enviesar o olhar do jogador: feita a contextualização inicial do artigo, dois posicionamentos distintos são explicitados e, para eles, é dado o mesmo tratamento, ficando claro, porém, que dois artigos de opinião seriam textualizados a partir desse movimento.

Na fase 2, há um refinamento nos recursos multissemióticos do *game* e, portanto, nas exigências de leitura e de consequente (re)ação do *gamer*. Uma vez agrupados os argumentos de cada tese, o objetivo da fase 2 é o de identificar os problemas de argumentação que podem estar presentes em cada um. Para tanto, conforme vemos na figura 1, um conjunto de aspectos “multi” precisam ser acionados.



Fonte: Silva (2015, p. 109)

O primeiro aspecto “multi” está na inserção de um botão de “Instruções” (canto esquerdo superior) em formato e posição que deixa aparente sua presença, mas sem que ele concorra com o texto que serve de base para a fase 2. Esse mesmo recurso se faz presente em todas as fases do *game* e visa a dar suporte ao jogador que não conseguir inferir a dinâmica de jogo. O segundo recurso é a posição de destaque do primeiro parágrafo, que serve como forma de contextualização para ambas as teses e que pode ser relido, a fim de que se mantenha em vista o tema, o recorte temático e a polêmica em que se insere a discussão.

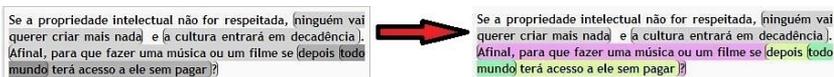
Outro elemento “multi” diz respeito às mudanças no formato do cursor, compatíveis, aliás, com as de outros textos digitais: quando a seta muda para o formato de mão, isso indica que o cursor está passando sobre algo cuja função é ativada por clique; quando assume o formato de quatro setas, significa que algo pode ser arrastado (no caso, a caixa de correspondência entre as cores e seus significados: azul claro para “*ad hominem*” ou verde para “generalização indevida”, por exemplo). Com relação às cores, a paleta foi pensada para ser o menos prejudicial possível para pessoas com dificuldade para distinguir algumas delas, como é o caso dos daltônicos. Ademais, os botões de escolher e de cancelar da caixa são distintos um do outro para que não sejam confundidas as ações que ensejam.

Os multiletramentos, no game ArgumentAÇÃO, passam inclusive pelo reconhecimento da posição dos botões que exprimem continuidade (“sim”, “confirmar”, “seguir”), à esquerda, enquanto aqueles que indicam descontinuidade de algo (como “não”, “cancelar”, “voltar”), que estão sempre à direita. Também com relação ao formato do cursor, é preciso que o leitor reconheça quando é possível clicar em algo, mas não apenas em botões, pois os hipertextos apresentam, em seu corpo, passagens que trazem *hyperlinks*, ou seja, outros textos a eles vinculados e que oferecem a quem lê informações adicionais a respeito de determinados termos ou conceitos, por exemplo.

Outro aspecto que exige do jogador leitura atenta do sistema de cores está no fato de que um mesmo argumento pode apresentar mais de um problema de lógica argumentativa, o que também pode acontecer mesmo em um único trecho. Vejamos a figura 2.



**Figura 2 – Identificação de problemas de argumentação**



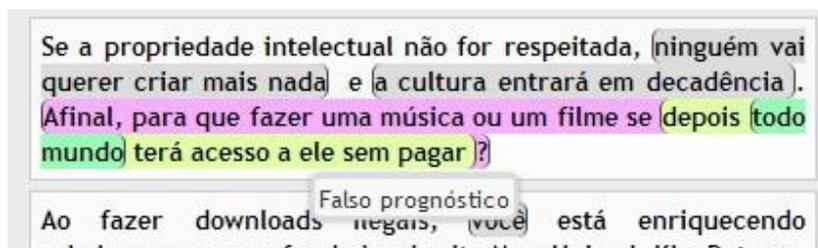
Fonte: Silva (2015, p. 110)

Conforme vimos, os trechos problemáticos são apresentados ao *gamer* tachados de cinza claro. Porém, havendo dentro de um mesmo trecho mais de um problema, o tom é escurecido a fim de mostrar que há problemas imbricados. Isso fica mais evidente se o jogador decidir explorar o sistema de cores (ver figura 1) em seu favor, como se pode ver na passagem da figura da direita para a esquerda (ver figura 2).

Vale salientar que, nessa fase de identificação de problemas de argumentação, o *game* oferece subsídios para a reflexão sobre a qualidade da cadeia argumentativa. Com efeito, não basta ter um argumento para a defesa de uma tese. É importante observar a textualização desse argumento, que pode estar comprometida por um (ou mais) problema de argumentação entre os dez arrolados nessa fase (ver figura 1).

Para ilustrar, vejamos a figura 3. Nela, há um argumento relacionado à tese 1 (*download* pirata é crime) que apresenta três problemas de argumentação em um mesmo parágrafo: falso prognóstico (cinza), relação de causa e consequência refutável (rosa/amarelo) e generalização indevida (verde).

**Figura 3 – Imbricação e delimitação de problemas de argumentação**



Fonte: Silva (2015, p. 110).

As afirmações “ninguém vai querer criar mais nada” e “a cultura entrará em decadência” enfraquecem a cadeia argumentativa porque



apontam para situações que podem não se efetivar (razão por que esse problema é designado como “falso prognóstico”). Afinal, a ampliação do mundo digital vem nos mostrando que, mesmo com a existência de *downloads* piratas, muito se tem produzido, por exemplo, nas áreas da literatura, da música e do cinema (no trecho, encapsuladas, inicialmente, pela escolha lexical “cultura” e, depois, explicitadas por “música” e “filme”).

Os outros problemas de argumentação do trecho em análise são igualmente explorados. Para tanto, atendo-nos aos destaques da figura 3, vemos que há discretos parênteses delimitando os limites entre um problema de argumentação e outro (esses parênteses não interferem na leitura do trecho como um todo); além disso, ao repousar o cursor sobre um trecho que o jogador já tenha marcado, surge um balão informativo: no caso, sinaliza o problema identificado “Falso prognóstico”. Esse recurso foi pensado para que não seja necessário abrir a caixa de correspondência entre cores e problemas argumentativos sempre que o jogador quiser conferir as decisões tomadas.

Vencida a fase 2, passamos à reescrita dos trechos em que há problemas de argumentação. Para isso, entram, na fase 3 desse *serious game*, as estratégias argumentativas. Nessa etapa de Argumentação, demonstra-se que, por meio da reescrita dos parágrafos, é possível reformular mais produtivamente a textualização do dizer, transformando um problema de argumentação em uma estratégia argumentativa, conforme vemos na figura 4.

**Figura 4 – Estratégias de argumentação**

The image shows a screenshot of a serious game interface. At the top, there are two side-by-side text boxes. The left one is titled "Download pirata é crime. (Com defeitos)" and contains a paragraph of text with several errors. The right one is titled "Download pirata é crime. (Corrigido)" and contains the same paragraph but with corrections. Below these is a large orange box titled "3ª Fase - Instruções" which contains a list of instructions for the player. At the bottom right of the instruction box is a button labeled "Iniciar".

**Download pirata é crime. (Com defeitos)**

Se a propriedade intelectual não for respeitada, ninguém vai querer criar mais nada e a cultura entrará em decadência . Afinal, para que fazer uma música ou um filme se depois todo mundo terá acesso a ele sem pagar ?

**Download pirata é crime. (Corrigido)**

Se a propriedade intelectual não for respeitada, haverá uma tendência de diminuição do número de artistas: compositores, cantores, cineastas. E isso pode acarretar prejuízos significativos à cultura em geral e à indústria cultural, particularmente. [Afinal, para que fazer uma música ou um filme se depois o acesso a esses produtos poderá ser facilmente obtido sem que haja o devido pagamento por eles? Isso é desestimulante para os profissionais que vivem do mercado cultural.]

Além de não pagar pelo trabalho artístico, ao fazer downloads ilegais, o pirateador poderá estar enriquecendo criminosos, a

**3ª Fase - Instruções**

Nessa fase do game você precisa apontar as estratégias de argumentação utilizadas no texto.

**Leia as instruções a seguir:**

1. Clique nas partes marcadas no texto para especificar qual a estratégia relacionada.
2. Na janela que abrir, clique sobre a estratégia que, na sua opinião, relaciona-se com o trecho escolhido.
3. Clique no botão "Escolher"

**Iniciar**



Fonte: Silva (2015, p. 134).

No bloco do lado direito da figura 4, vemos que a inserção de modalizadores (“haverá uma tendência de diminuição do número de artistas”; “E isso pode acarretar prejuízos”, por exemplo) elimina tanto a generalização indevida quanto o falso prognóstico. Com isso, a relação de causa e consequência passa a ser “sustentável” e se transforma em estratégia argumentativa.

Cientes da importância de trabalhar a escrita como um processo de amadurecimento do dizer (e não apenas como um produto), pensamos que esse game oferece uma contribuição significativa ao reservar as duas etapas da fase 3 justamente para a reescrita de todos os problemas identificados na fase anterior. Ao final do jogo, o *gamer* tem acesso a dois artigos de opinião que, embora apresentem divergências quanto à defesa que operam, são igualmente plausíveis do ponto de vista da argumentação neles engendrada.

### Considerações finais

A esse ponto cabe ressaltar que o *serious game* ArgumentAÇÃO não foi pensado como um substituto de aulas presenciais, mas como uma ferramenta didática que está focada em multiletramentos. Nesse sentido, ele pode aprofundar conhecimentos desenvolvidos previamente em sala de aula e fomentar a busca por outras fontes. Para tanto, é de responsabilidade do professor de Língua Portuguesa que deseja usar essa ferramenta a preparação prévia de seus alunos para a compreensão de conceitos básicos do *game*, tais como: elementos essenciais do texto argumentativo, problemas e estratégias de argumentação. Igualmente importante é instruir os alunos, principalmente os de ensino fundamental, acerca da importância de fazerem releituras para que não percam pontos no jogo por falta de atenção aos detalhes.

Não se trata também de um *game* com recursos inovadores. Os multiletramentos e os recursos multimodais e multissemióticos explorados por ArgumentAÇÃO estão presentes na vida cotidiana e têm sido incorporados, inclusive, por livros didáticos já há alguns anos, a exemplo de Figueiredo, Balthasar e Goulart (2012) e de Cereja e Magalhães (2009). Ambos os livros simulam a abertura de *links* que direcionam os alunos a caixas de



texto, as quais trazem informações complementares a respeito daquilo que estão lendo. Neles, as cores também são utilizadas para categorizar as chamadas “frentes” de Língua Portuguesa (gramática, produção de texto e literatura), o que permite a rápida localização delas, sem, no entanto, abandonarem os tradicionais (e necessários) sumários.

O próprio sistema digital utilizado nas escolas estaduais do Rio Grande do Norte para gerenciamento escolar<sup>9</sup> permite a interação entre alunos e professores por meio de turmas virtuais que utilizam a maior parte dos recursos presentes em ArgumentAÇÃO. Todavia, as potencialidades desse sistema ainda são pouco exploradas e, em parte, isso se deve ao fato de muitos dos profissionais que compõem as escolas de educação básica ainda não lidarem de maneira proficiente com práticas de multiletramentos, ao menos não nesse ambiente ou com propósitos de ensino-aprendizagem.

É possível que um dos fatores para que isso aconteça seja porque o meio digital exige estratégias de leitura diferentes (mas correlacionadas) daquelas usadas para o meio impresso. Neste, ler consiste num ato mais regrado e mais linear. Naquele, a exposição de informações se dá de maneira mais condensada (informa-se o básico) e as informações adicionais precisam ser buscadas e acessadas pelo leitor conforme queira aprofundar-se. Se a leitura de uma notícia, por exemplo, não for suficientemente elucidativa, é possível buscar uma reportagem sobre ela ou um infográfico que ilustre a situação, além de programas de *podcast*, vídeos, que complementem a necessidade do leitor de buscar informações que, muitas vezes, apresentarão a ele diferentes perspectivas sobre uma mesma notícia. E isso pode ser feito de maneira instantânea e a qualquer momento.

Em sendo assim, ao jogar ArgumentAÇÃO, a prática de multiletramentos e o uso dos recursos multissemióticos desse *serious game* favorece o desenvolvimento de competências de leitura de textos digitais e de hipertextos. E isso resta comprovado ao fomentar a leitura de artigos de opinião<sup>10</sup> que, em fases e etapas distintas, vão mostrando como pode ser desenvolvido o processo de aprimoramento do dizer e como podem ser

---

9 Trata-se do Sistema Integrado de Gestão da Educação (SIGEDUC), cujo endereço eletrônico é: <<https://sigeduc.rn.gov.br/sigeduc/public/home.jsf>>.

10 Uma vez que optamos pelo foco no artigo de opinião, o mais recomendável é que ArgumentAÇÃO seja utilizado como ferramenta didática partir do 6º ano do ensino fundamental, por serem alunos que, mesmo idealmente, já têm alguma autonomia diante do texto escrito.



travados determinados embates de opinião com plausibilidade de raciocínio e sem agressões.

Em suma, a proposta desse *serious game* não é ensinar a estrutura composicional do gênero discursivo focalizado nem conceitos teóricos ensimesmados tampouco “fórmulas textuais”. O que se pretende é colocar o jogador na posição de analista de artigos de opinião, ou seja, de leitor crítico do discurso alheio, a fim de que perceba a relevância do gênero focalizado, as estratégias das quais um articulista pode se servir ou os problemas de argumentação que pode propagar, propositalmente ou não. Com isso, é possível aguçar-lhe a competência interpretativa de significados situados, o que “[...] implica a capacidade de utilizar a palavra e compreender o conceito em formas que podem ser adaptadas às várias situações específicas de uso” (GEE, 2010, p. 186).

Aliás, a vida social vem nos mostrando que a resolução de problemas/conflitos passa, cada vez mais, pela civilidade, pelo respeito à opinião do outro, pela argumentação e pela construção de consensos. Isso é algo que deve ser aprendido desde cedo para que haja maiores chances de êxito na formação de sujeitos atuantes e críticos, capazes de fazer uso da língua(gem) para agir, de forma pacífica e exitosa, sobre o mundo.

## REFERÊNCIAS

- ABREU, A. S. **A arte de argumentar: gerenciando razão e emoção**. 13. ed. São Paulo: Ateliê Editorial, 2009.
- BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011 [1979].
- BAKHTIN, M.; VOLOSHINOV, V. **Marxismo e filosofia da linguagem**. 13. ed. São Paulo: Hucitec, 2012 [1929].
- BAZERMAN, C. **Gênero, agência e escrita**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- CEREJA, W. R.; MAGALHÃES, T. C. **Português linguagens**. v. 6, 6º ano do ensino fundamental. Ensino fundamental II. São Paulo: Atual, 2009.
- DEWEY, J. **Como pensamos**. Como se relaciona o pensamento reflexivo com o processo educativo: uma reexposição. Nova tradução e notas de Haydée de Camargo Campos. São Paulo: Nacional, 1959.



FIGUEIREDO, L.; BALTHASAR, M.; GOULART, S. **Singular & Plural: leitura, produção e estudos da linguagem**. 6º ano do ensino fundamental. São Paulo: Editora Moderna, 2012.

GEE, J. P. Bons videogames e boa aprendizagem. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 27, n.1, p. 167-178, jan./jun. 2009.

\_\_\_\_\_. **Bons videogames + boa aprendizagem**: colectânea de ensaios sobre os videogames, a aprendizagem e a literacia. Portugal: Edições Pedago, 2010.

KLEIMAN, Angela B. (Org.). **Os significados do letramento**: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita. Campinas, SP: Mercado de Letras, 1995.

MACEDO, D. S. **As contribuições da análise de discurso crítica e da multimodalidade à revisão textual**. 2013. f. 184. Dissertação. (Mestrado em Linguística) Universidade de Brasília, Brasília, 2013.

NEILL, T. Serious games: learning for the igeneration. **Development and Learning in Organizations**, v. 23, n. 4, p. 12-15, 2009. Disponível em: <<http://www.emeraldinsight.com/journals.htm?articleid=1795910&show=abstract>>. Acesso em: 20 jun. 2013.

ROJO, R. Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola. In: ROJO, R.; MOURA, E. (Org.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012. p. 11-32.

ROJO, R.; BARBOSA, J. P. **Hipermodernidade, multiletramentos e gêneros discursivos**. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

SILVA, F. G. **For The Win (FTW)!** Contribuições de um serious game para o ensino-aprendizagem de argumentação. 2015. f. 178. Dissertação. (Mestrado em Estudos da Linguagem) Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2015.

