

OS GAMES NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

THE GAMES IN PORTUGUESE LANGUAGE TEACHING

Tatiana Simões

Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE)
simoes.luna@gmail.com

Resumo. No campo de estudos do(s) (multi)letramento(s), advoga-se a inserção de jogos digitais na escola como uma alternativa ao ensino tradicional, uma forma de despertar maior atenção e interesse dos alunos, bem como possibilitar o acesso e o desenvolvimento dos alunos nas práticas letradas multi-hiper-midiáticas. Nessa perspectiva, a Olimpíada de Língua Portuguesa Escrevendo o Futuro (OLPEF), desde sua quinta edição, em 2016, vem oferecendo materiais formativos e didáticos que procuram integrar a cultura digital ao ensino dos gêneros textuais, dentre eles, os jogos de aprendizagem. Diante disso, interrogamos: Tais jogos são meros expedientes lúdicos ou colaboram com o efetivo desenvolvimento linguístico, textual e discursivo dos estudantes? Como os eixos de ensino da língua portuguesa (leitura, produção e conhecimentos linguísticos) são abordados pelos jogos? Nosso trabalho objetiva investigar as contribuições do jogo Crogodó para o ensino e a aprendizagem da crônica literária enquanto gênero do discurso. Para tal, recorreremos a Bakhtin (2013), a Leffa (2012), a Marcuschi (2008) e a Ribeiro (2016). Os critérios de análise são: a) a qualidade e a representatividade dos textos selecionados para compor os desafios; b) as capacidades de leitura e de produção textual mobilizadas; c) os conhecimentos linguísticos explorados nas atividades e d) o encaminhamento teórico-metodológico adotado em sua abordagem. Os resultados evidenciam que Crogodó não merece o qualificativo “jogo de aprendizagem”, devido a inconsistências metodológicas e a problemas de formulação na maioria de suas propostas. Concluímos que a OLPEF faz uso de um novo recurso, mas sob a perspectiva do ensino tradicional.

Palavras-chaves. Multiletramento. Jogos. Gênero. Olimpíada de Língua Portuguesa Escrevendo o Futuro.

Abstract. In the field of studies of (multi)literacy (or literacies), the addition of digital games in the school is advocated as an alternative to traditional teaching, a way of arousing greater attention and interest from students, as well as enabling the access and the development of students in multi-hyper-media literate practices. In this perspective, the Portuguese Language Olympiad Writing the Future (OLPEF), since its fifth edition, in 2016, has been offering training and didactic materials that seek to integrate digital culture into the teaching of textual genres, among them, the learning games. Therefore, we ask: Are such games merely playful devices or do they collaborate with the students' effective linguistic, textual and discursive development? How are the axes of teaching the Portuguese language (reading, production and linguistic knowledge) addressed by the games? Our work aims to investigate the contributions of the Crogodó game to the teaching and learning of literary chronicles as a discourse genre. For this, we used Bakhtin (2013), Leffa (2012), Marcuschi (2008) and Ribeiro (2016). The analysis criteria are: a) the quality and their presentativeness of these elected texts to compose the challenges; b) the reading and textual production skills that are engaged; c) the linguistic knowledge explored in the activities and d) the theoretical and methodological approach adopted in its approach. The results show that Crogodó does not deserve the qualifier “learning game”, due to the methodological inconsistencies and formulation problems in most of its proposals. We conclude that OLPEF makes use of a new resource, but from the perspective of traditional education.

Keywords. Multiliteracies. Games. Genre. Portuguese Language Olympiad Writing the Future.

Introdução

A Olimpíada de Língua Portuguesa Escrevendo o Futuro (OLPEF) é, hoje, o maior programa de formação docente da disciplina homônima, dada a diversidade de cursos que oferta em sua comunidade virtual (PORTAL, 2018) e de ações que realiza junto às secretarias de educação estaduais e municipais de todo país. Dentre elas, destaca-se o concurso bianual de textos direcionado a alunos de escolas públicas em cinco categorias: poemas (quinto ano do Ensino Fundamental), memórias literárias (sexto e sétimo anos do Ensino Fundamental), crônicas literárias (oitavo e nono anos do Ensino Fundamental), documentário (primeiro e segundo anos do Ensino Médio), artigo de opinião (terceiro ano do Ensino Médio).

O principal objetivo da OLPEF é contribuir com a melhoria do ensino-aprendizagem da escrita, por meio da metodologia da sequência didática de gêneros, proposta pela Escola de Genebra. Os docentes participantes do Programa têm acesso a materiais didáticos diversificados para explorar os gêneros em sala de aula. O principal é o Caderno do Professor, em versão impressa e virtual, que guia a sequência didática olímpica, acompanhado de uma Coletânea com exemplares representativos do gênero em pauta. Além deles, o Portal apresenta uma seção denominadas *Especiais* que traz bate-papos e videoaulas com especialistas, entrevistas com escritores renomados, textos de difusão científica, leituras complementares etc., destacando-se os jogos de aprendizagem.

O jogo de aprendizagem sobre a crônica, Crogodó, é um jogo virtual que tem por objetivo conduzir o aluno a manejar e a analisar características do gênero, a fim de conquistar uma vaga como escritor no blogue “Cronicanto” – um blogue formado por alunos semifinalistas da edição de 2012 da OLPEF. Para vencer o jogo, o aluno deve passar pelos três desafios propostos em diferentes locais de Crogodó, a cidade ficcional das crônicas:

- “Lan do Tom”, cujo desafio é um quebra-cabeças de histórias. O aluno precisa montar a mesma história em quatro versões diferentes, selecionando os parágrafos adequados para construir quatro crônicas conforme o tom solicitado (lírico, humorístico, crítico e irônico).
- “Secos e Molhados”, cujo desafio é ler ou ouvir os textos inspirados em produtos vendidos na mercearia para descobrir quais deles são crônicas e quais pertencem a outros gêneros, por meio de um teste de múltipla escolha que enuncia características desses textos.
- “Jargões da Peleja”, cujo desafio é acertar o gol para, em seguida, relacionar o

significado de um jargão a uma das expressões futebolísticas listadas natabela.

Ganha a partida aquele que fizer mais pontos, vencendo, pelo menos, duas das três etapas. Em cada uma delas, há as opções de voltar ao início da partida, de voltar à própria cidade e de consultar as regras dessa etapa. Também é possível consultar a pontuação dos participantes e o *link* “Ajuda” sobre as regras gerais do jogo a qualquer momento da partida. Os ambientes vêm destacados (coloridos) no mapa da cidade e basta clicar em cima de um deles para iniciar a partida, como se pode observar a seguir:

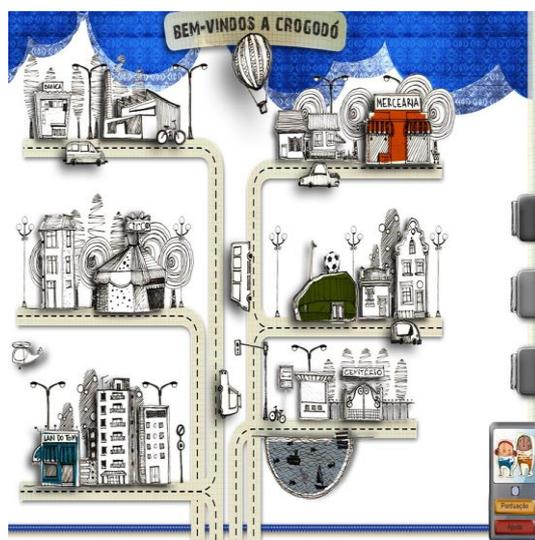


Figura 01: Cenário de abertura do jogo Crogodó (PORTAL, 2018)

O objetivo geral de nosso trabalho é investigar as contribuições do jogo Crogodó para o ensino e a aprendizagem da crônica literária enquanto gênero do discurso. Postulamos como objetivos específicos: observar em que medida esse Jogo colabora com o efetivo desenvolvimento linguístico, textual e discursivo dos estudantes; analisar como os eixos de ensino da língua portuguesa (leitura, produção e conhecimentos linguísticos) são abordados no Jogo. Para tal, recorreremos, dentre outros, a Bakhtin (2013), a Leffa (2012), a Marcuschi (2008) e a Ribeiro (2016). Os critérios de análise são: a) a qualidade e a representatividade dos textos selecionados para compor os desafios; b) as capacidades de leitura e de produção textual mobilizadas; c) os conhecimentos linguísticos explorados nas atividades e d) o encaminhamento teórico-metodológico adotado em sua abordagem.

Jogos digitais como recurso de ensino-aprendizagem

A tela dos dispositivos eletrônicos (computadores, tabletes, celulares, *notebooks*), associada aos novos mecanismos de produção, reprodução e difusão da escrita e da leitura, por nós entendidos como mais interativos, democráticos e híbridos (as novas tecnologias digitais da comunicação e da informação, ou, TDIC) que os impressos, configura “não apenas novas formas de acesso à informação, mas também novos processos cognitivos, novas formas de conhecimento, novas maneiras de ler e de escrever, enfim, um novo letramento”, característico do universo cibernético (SOARES, 2002, p.152). Esses novos letramentos emergentes do universo digital requerem o manejo dos gêneros circulantes nessa esfera, de caráter multi e hipermediático.

No campo pedagógico, isso exige um redirecionamento das estratégias didáticas voltadas para o ensino da linguagem, que considere o impacto das novas TDIC. Com base nas reflexões de Coscarelli (2016), Novais (2016), Ribeiro (2016) e Zacharias (2016), listamos algumas possíveis atividades:

- identificação e utilização de diferentes componentes da interfaces gráficas digitais¹ (botões, barras de rolagem, *links*, abas, janelas, ícones, símbolos, desenhos, leiaute, entre outros) para acessar textos e outras formas de interação;
- navegação e pesquisa na *Internet* (localizar-se nas camadas do hipertexto, acionar *links* e itens de menu, reconhecer e usar ferramentas de busca e de busca avançada, gerar e avaliar palavras-chave para essas ferramentas, ler e compreender os resultados dos mecanismos de busca);
- seleção, organização e apuração da relevância das informações (inferir conteúdo do *link* a partir do rótulo; averiguar credibilidade das fontes e dos *links*; selecionar conteúdos pertinentes aos objetivos de leitura, separando conteúdos das páginas da *Internet* das publicidades que nela emergem, por exemplo);
- leitura, produção e análise crítica dos gêneros hipermediáticos;

¹ Tais elementos orientam a navegação e a leitura, pois padronizam os comandos (forma dos botões, cores das janelas, sequência de ações) para que se possam utilizar *softwares*, sites e aplicativos com uma certa rotina e estabilidade.

- percepção da multimodalidade (*design*, cores, sons, movimentos, escrita, imagem) e da integração das diferentes linguagens e dos recursos de navegação na construção de sentidos dos textos e dos ambientes digitais;
- exploração das habilidades de observação, de reflexão, de colaboração e de compartilhamento;
- formação de atitudes de respeito, de cooperação e de participação na vida pública;
- apropriação das novas TIC com a finalidade de desenvolver capacidades cognitivas, estratégias discursivas e atitudes cidadãs.

Tais atividades pressupõem, portanto, um aluno que consiga navegar no ciberespaço e manipular os dispositivos eletrônicos (saiba, ao menos, ligar e desligar os dispositivos, acessar a *Internet* por meio deles, usar o *mouse* e o teclado dos computadores e *notebooks* e/ou o toque nas telas sensíveis de celulares e tablets). Dado as condições socioeconômicas desiguais dos alunos, é preciso que a escola garanta a todos o acesso a esses dispositivos e a apropriação de seus modos de usar, e, em particular, a inserção dos alunos nas práticas de letramento digitais ou hipermediáticas.

Dentre os diversos gêneros da hipermídia, destacam-se os *games* pelo sucesso que fazem com o público infanto-juvenil. Segundo Leffa *et alii* (2012, p.218), o *videogame* (ou jogo digital) é um gênero do discurso multimodal que se define pela presença de determinadas características como ludicidade, interatividade, imprevisibilidade (desfecho incerto), suporte eletrônico, ação física (envolve, a depender do tipo de jogo, gestos, olhares, ouvido e movimentos corporais), regras, evasão da vida real, narratividade, voluntariedade e disponibilidade do jogador. Dada seu poder de imersão, o envolvimento físico e mental que eles exigem dos sujeitos e a atratividade que exercem sobre os jovens, os jogos podem ser ótimos instrumentos para explorar aspectos da língua e do gênero.

Vários pesquisadores citados por Ribeiro (2016, p.163-165) advogam em favor da introdução de jogos digitais na escola, alegando que melhoram o desempenho nas disciplinas escolares e contribuem com a formação da autonomia e da criatividade. Argumentam ainda que os jogos favorecem a motivação intelectual e cognitiva do estudante, a aprendizagem de valores como a cooperação e a parceria, a capacidade de lidar com desafios, regras, convenções e situações diversas e de analisar e solucionar problemas. Também promovem o letramento digital, pois levam o aluno a manusear elementos gráficos e de navegação no ciberespaço, a ajustar a coordenação olho-mão e a manipular dispositivos de entrada (*mouse*, teclado, controles, pedais, volantes, *joysticks*), programas e outros recursos disponíveis no computador

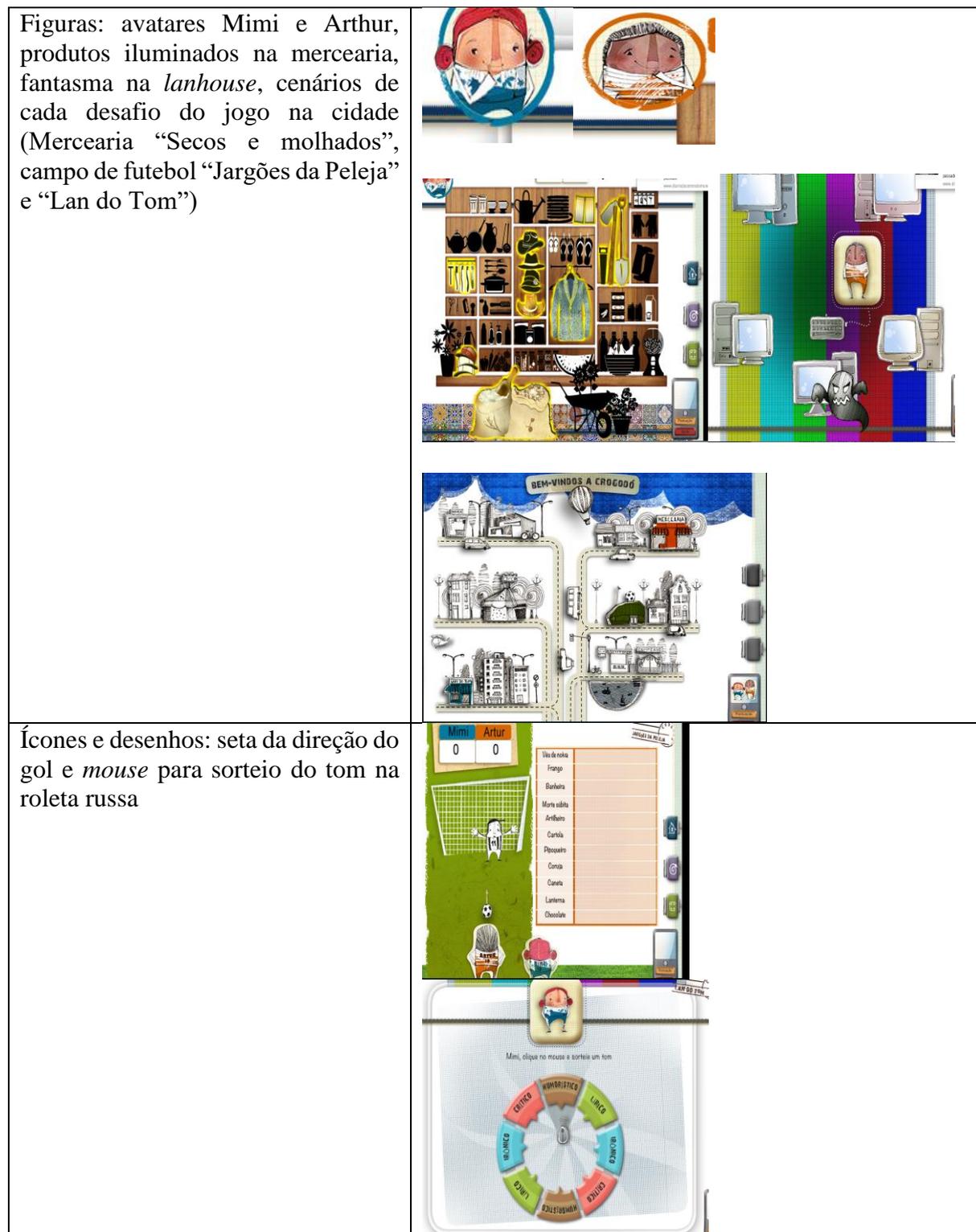
e na Internet (RIBEIRO, 2016, p.166-167).

No campo específico da linguagem, Leffaet *ali* (2012, p.209) defendem que os jogos podem ser importantes instrumentos de mediação da aprendizagem linguística, pois ao mesmo tempo em que exigem o conhecimento da língua e de sua inter-relação com outras semioses (vídeos, áudios, imagens) para serem jogados, propiciam sua aprendizagem. Assim, argumenta Ribeiro, os jogos podem “contribuir com a formação de bases linguísticas que permitam aos jogadores participar de práticas sociais ligadas à leitura e à escrita no ambiente digital” (RIBEIRO, 2016, p.164).

Os jogos pedagógicos criados pela OLPEF pretendem ensinar de forma lúdica e estimular a aprendizagem colaborativa e em rede. Como todo jogo digital, eles possuem um espaço (a tela do dispositivo eletrônico) e um tempo (tempo psicológico, de imersão no jogo, e tempo cronológico, de duração do jogo) definidos. Podemos afirmar que o jogo Crogodó colabora com a aprendizagem de parte dos aspectos mencionados acerca do letramento digital. No que tange à navegação digital, os jogadores precisam manipular, se necessário, botões (voltar para cidade, reiniciar partida e regras) e janelas (pontuação e ajuda) em todos os desafios do jogo e acionar, caso desejem, os botões de parar e de continuar os áudios das crônicas no desafio “Secos e molhados”.

Outras habilidades necessárias são: reconhecer figuras, como os avatares Mimi e Arthur, os cenários de cada desafio do jogo, os produtos iluminados na mercearia “Secos e molhados” e os fantasmas, assinalando os computadores quebrados da “Lan do Tom”; manejar ícones e desenhos, como a seta indicando a direção de acerto do gol no campo de futebol e o *mouse* indicando o tom da crônica na roleta da “Lan do Tom”. Vejamos abaixo os principais recursos de navegação do Jogo:

Recursos	Símbolos
Botões: voltar para cidade, reiniciar partida, regras, parar e continuar áudio	
Janelas: Pontuação, Ajuda	



Quadro 01: Elementos de navegação do Jogo Crogodó

Em relação à linguagem multimodal, o jogo faz uso de cores (o azul para o avatar Mimi e o laranja para o avatar Arthur; o verde para assinalar respostas corretas e o vermelho, as erradas; verde para o campo de futebol, azul para a *lanhouse* e laranja para a mercearia), de

imagens estáticas (os cenários de cada desafio), de animações (os avatares Arthur e Mimi tentam fazer o gol, e o goleiro movimenta-se para defendê-lo no desafio “Jargões da Peleja”), de áudios (narrações das crônicas no desafio “Secos e molhados”) e de escrita (exposição das regras de cada desafio e do contexto geral do Jogo). Exemplo desta pode ser observado a seguir:

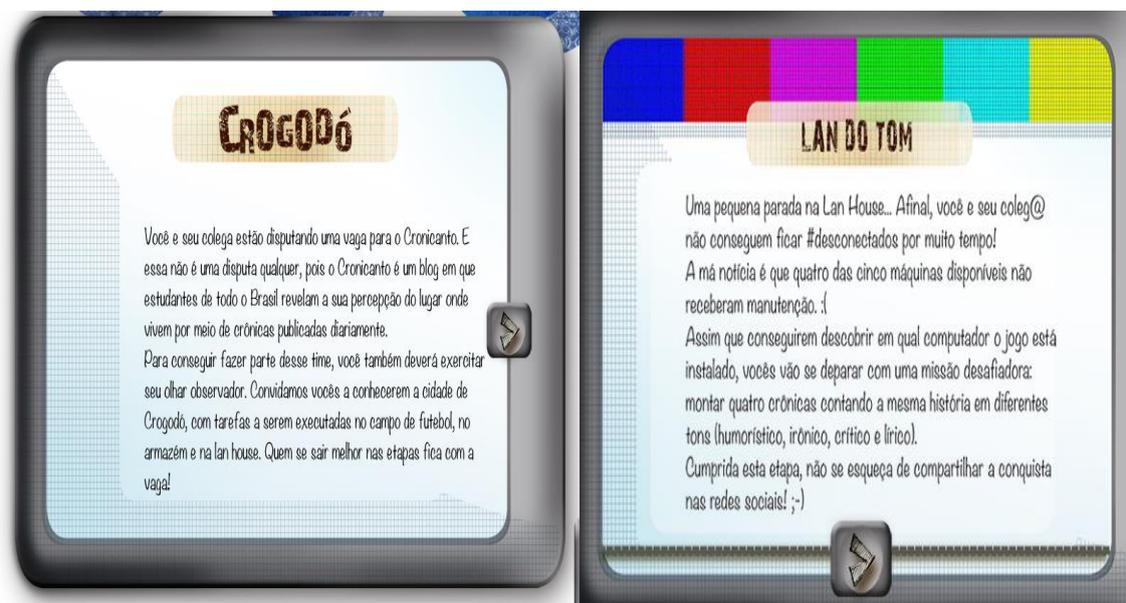


Figura 02: Regras do Jogo Crogodó(PORTAL, 2019)

O espaço híbrido do jogo requer do estudante a capacidade de reconhecer as diversas linguagens que o constituem e articulá-las para construir o sentido do texto e superar os desafios propostos, conforme se verá nas seções a seguir.

A seleção cronística de Crogodó

O Jogo Crogodó (PORTAL, 2018) apresenta os seguintes textos: uma crônica adaptada em quatro versões diferentes (crítica, irônica, humorística e lírica), cinco crônicas ou fragmentos delas², uma notícia e um relato. Todos esses textos são inautênticos, pois não são indicados nem o autor, nem o suporte da publicação, nem o momento histórico-artístico de criação cronística, o que nos leva a crer em autoria pertencente aos elaboradores do Jogo que fazem parte da equipe pedagógica da OLPEF. Ou seja, as crônicas e demais textos foram construídos artificialmente para esse recurso didático-digital, o que compromete o objetivo do

²Não é possível determinar em razão da ausência de créditos.

Jogo de ser um recurso para aprendizagem, e não para mera diversão.

Embora sejam destituídas de contexto de produção, as crônicas do Jogo Crogodó assumem variados tons e formas estilístico-composicionais, em consonância com o querer dizer e o tema em pauta. No desafio “Secos e molhados”, há cinco exemplares cronísticos. “Pacote de velas” destaca uma personagem do morroqueleva velas em qualquer ocasião, seja um samba, seja um enterro, aproximando-se do perfil mundano; outro texto conta, em tom memorialístico, a experiência do filho de ir pescar com seu pai, mesmo sem gostar de pescaria; e um outro, de natureza lírica, traz reflexões suscitadas por uma flor na lapela de um casaco à venda no armazém (PORTAL, 2018).

No perfil humorístico, encontramos dois textos. Um deles, sem título, estruturado no formato de uma correspondência pessoal, narra de forma cômica a revolta do personagem-cliente Neco, que escreve uma carta de reclamação ao dono do armazém sobre a compra de um chapéu com dois furos na cabeça. O outro, “Escova de dente”, relata a surpresa da personagem Mário, ao encontrar seu companheiro de viagem, João Tarcísio, usando sua escova de dente para limpar a dentadura e justificando sua atitude ao dizer que não tinha nojo de pegar emprestado do colega (PORTAL, 2018).

Esses textos são objetos de um desafio de perguntas e respostas acerca de suas características composicionais e estilísticas. Ao oferecer o áudio dos textos utilizados nesse desafio, o Jogo colabora com o acesso e a inclusão dos alunos que têm necessidades especiais (cegueira ou baixa visão) e com a promoção da escuta da literatura, o que pode aproximá-los dessa esfera e facilitar a compreensão escrita. Contudo, são textos fabricados para as atividades do próprio material didático, o que rompe com noção de gênero de base bakhtiniana, adotada pela OLPEF (RANGEL, GARCIA, 2012).

A crônica do desafio “Lan do Tom” é o exemplo máximo de que a mesma temática, sofrendo algumas variações de caráter estilístico-composicional, pode resultar em diferentes tons emotivo-volitivos e, por conseguinte, diferentes versões de uma crônica (PORTAL, 2018). Apresenta-se com os parágrafos embaralhados para o aluno ir selecionando conforme o tom corresponde (lírico, irônico, humorístico e crítico) e, assim, construir quatro textos distintos. O Jogo deixa claro que um dos tons pode prevalecer sobre os demais, demarcando o intuito discursivo da obra. Assim é que “O Tião e o bom ladrão” pode ser considerada lírica, irônica, crítica ou humorística.

Produção textual interativa

Um dos desafios propostos pelo Jogo Crogodó é a montagem de quatro versões diferentes da mesma crônica: humorística, crítica, irônica ou lírica. Na “Lan do Tom”, o aluno é convidado a clicar sobre o *mouse* da roleta russa para sortear um desses tons e, a partir dele, indicar os parágrafos apropriados para a composição do texto. Cada versão da crônica é dividida em quatro partes ou parágrafos, os quais se encontram misturados aos das outras versões. O desafio consiste em o aluno selecionar, dentre quatro opções, qual parágrafo corresponde ao tom previamente selecionado. A figura abaixo ilustra esse procedimento:



Figura 03: Lan do Tom (Portal, 2018)

A atividade explora a coesão e a coerência textuais, na medida em que exige dos alunos observar a articulação entre os parágrafos e a congruência entre o tom selecionado e o modo de dizer da crônica, ou seja, a forma composicional e os recursos linguístico-estilísticos mobilizados em sua construção. Ao final, o Jogo assinala os acertos e erros dos

alunos para conferência e passa a vez para o parceiro da competição. A atividade oportuniza ao aluno observar que o mesmo conteúdo temático pode ser tratado sob diferentes perspectivas e entonação avaliativas e que a crônica pode assumir diferentes tons.

Léxico e variação linguística

O desafio “Jargões da Peleja” do *Jogo Crogodó* faz uso de termos do campo lexical futebolístico para averiguar o conhecimento vocabular dos alunos. A atividade consiste em acertar o gol e depois identificar o termo, ou melhor, o jargão correspondente ao enunciado exposto, um comentário que aparece no canto inferior da tela, após o jogador ter acertado o gol. É um tipo de atividade que requer do aluno certa familiaridade com os jogos eletrônicos, pois, se ele não acertar o pênalti, não há como participar do desafio linguístico. Logo, ele precisa ter um certo grau de letramento tecnológico, mobilizando habilidades como a coordenação olho-mão, a manipulação de dispositivos eletrônicos (*mouse* ou controle), para clicar, arrastar, rolar, soltar etc., conforme indicado pela “seta”.



Figura 04: Desafio linguístico no campo de futebol (PORTAL, 2018)

O desafio segue princípios sociointeracionistas de aprendizagem, pois simula uma disputa de pênaltis, através de dois avatares dos jogadores e dos gritos entusiásticos da torcida.

A atividade, contudo, possui inconsistências, como a falta de paralelismo semântico entre os enunciados, pois alguns trazem a aceção da palavra, a exemplo de “chocolate”, e outros trazem alguma informação sobre seu referente, a exemplo de “cartola”.

E incongruências entre alguns termos e seus significados: o termo “coruja” isoladamente não indica que “a bola morreu no ângulo”, mas sim a expressão “onde a coruja dorme”; “banheira”, por sua vez, indica que o jogador (centroavante ou não) está impedido, e não apenas que ele “ficou (...) parado próximo ao gol”. O principal problema dessa atividade reside na ausência de relação com o gênero crônica, isto é, de articulação desse conhecimento linguístico com o processo de leitura compreensiva, de análise e, principalmente, de produção do gênero olímpico.

Trata-se de um desafio lúdico que averigua o conhecimento prévio dos alunos sobre esse campo lexical e propicia a aprendizagem ou, ao menos, a descoberta de uma variedade sociocultural ou diastrática. Porém, não oferece uma abordagem reflexiva desse tópico em uso em discursos cronísticos autênticos. O Caderno do Professor, que guia a sequência didática olímpica, apresenta uma crônica cuja temática é o futebol, “Peladas”, de Armando Nogueira, mas nenhum dos termos nela mobilizados, como “racha”, “canela”, “bico”, e “pintura”, consta no Jogo Crogodó. Não há, portanto, articulação entre os materiais didáticos olímpicos.

De acordo com Bakhtin ([1942-1945]2013, p.23), “as formas gramaticais não podem ser estudadas sem que se leve sempre em conta seu significado estilístico. Quando isolada dos aspectos semânticos e estilísticos da língua, a gramática inevitavelmente degenera em escolaticismo.”. Acionamos a crítica de Bakhtin ao ensino tradicional de elementos da língua, apartado dos aspectos semântico-estilísticos, observados a partir do funcionamento desses elementos nos gêneros do discurso.

Pesquisas recentes acerca do dialogismo da nomenclatura apontam que as escolhas dos nomes, como os jargões, variam em função do tempo, do espaço, da esfera de atividade, do gênero, do ponto de vista de quem fala e de para quem se fala (MOIRAND, 2003; SIBLOT, 2001). Porém, o Jogo Crogodó pouco contribui com a reflexão sobre o léxico e a escolha das unidades linguísticas para a produção da crônica, em função do destinatário presumido, dos objetivos do concurso e do querer dizer autoral.

Leitura e análise linguística

O desafio “Secos e molhados” apresenta sete perguntas de múltipla escolha sobre as dimensões constitutivas da crônica, na tentativa de articular o eixo dos conhecimentos

linguísticos ao da leitura, entretanto, toma como objetos de estudo textos inautênticos. O aluno deve escolher um dos produtos à disposição na mercearia, escutar e/ou ler o texto que tematiza esse produto e responder à pergunta sobre ele.

O objetivo é averiguar se o aluno reconhece o gênero e seus traços característicos, se bem que um teste objetivo pouco avalie da experiência de leitura e análise de um texto ou gênero e careça de precisão quanto ao conhecimento do aluno. Esse tipo de teste não consegue determinar se a resposta resulta de efetiva aprendizagem ou do mero “chute”. Além dessa falha intrínseca da múltipla escolha, há problemas linguísticos e metodológicos na elaboração da maioria das questões, conforme veremos a seguir:

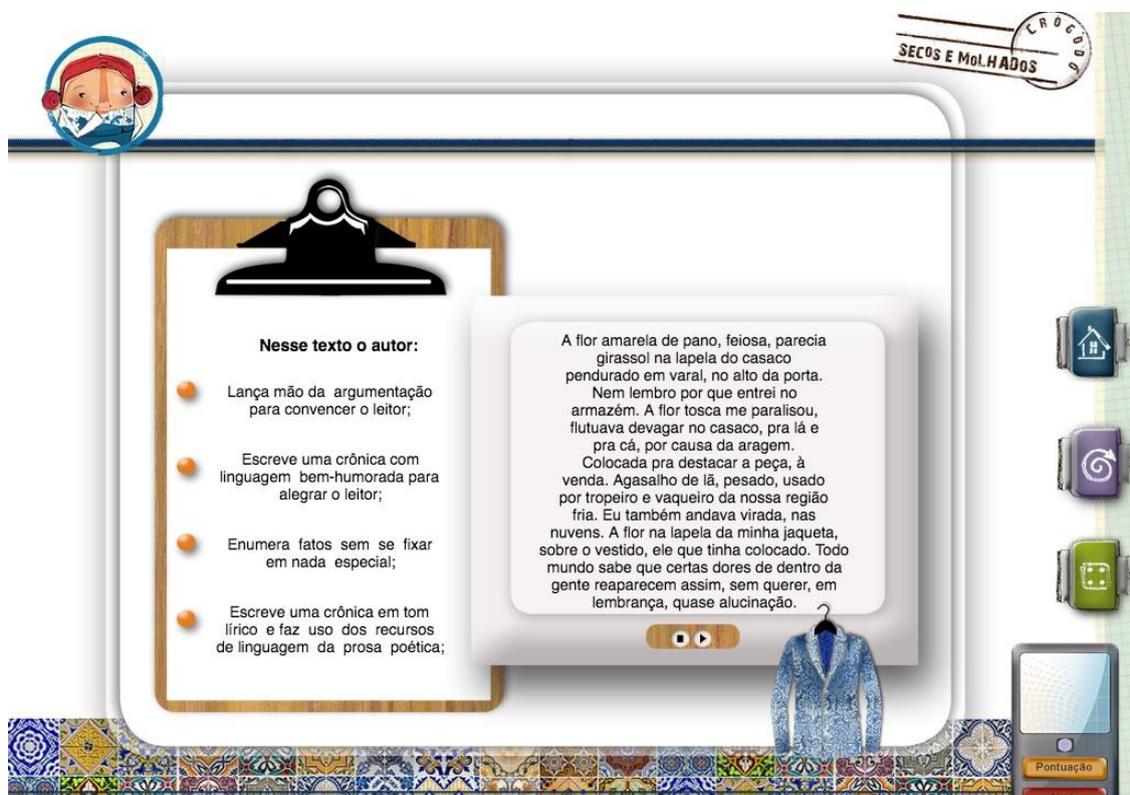


Figura 05: Questão I do Jogo Crogodó (PORTAL, 2018)

As alternativas³ são bem elaboradas do ponto de vista formal e conteudístico, pois respeitam o paralelismo sintático, avaliam de modo pertinente o estilo, o tom emotivo-volitivo e o querer dizer da crônica. Essa é uma questão de fácil resolução, dado que a primeira e a segunda alternativas apontam para estilos de crônicas bastante distintos do texto, argumentativa

³O comando incorre em um erro de pontuação: falta a vírgula separando o adjunto adverbial “Nesse texto” do sujeito “o autor”. As alternativas desta questão e das figuras 06 e 08 deveriam iniciar com letra minúscula, pois continuam a oração do comando da questão.

e humorística, respectivamente. A terceira alternativa incorre em erro de contradição, sendo facilmente eliminável, pois todo o texto foca no tema da flor. E a quarta alternativa é a correta, visto que os elementos líricos são evidentes e reconhecíveis no texto em pauta.

A questão seguinte é construída de modo similar:

Na construção estética de Pacote de velas

- O autor cria um clima de suspense na crônica;
- O escritor mostra no relato um ponto de vista crítico;
- O escritor seleciona o vocabulário, os recursos de pontuação, o tamanho das frases;
- No microconto, o autor presta homenagem à música popular brasileira;

"Acender as velas já é profissão. Quando não tem samba, tem desilusão." A música de Zé Keti veio à cabeça quando vi aquela senhora pedindo um pacote de velas para o rapaz do baicão. "Da branca, dona Lucinda?". "Da branca, meu filho. Hoje tem festa, não. Outro que se foi". Só conhecia a velhinha de ouvir falar, primeira vez que a via. A maior compradora de velas do Morro do Bom Pastor. Alguém defuntou? Dona Lucinda era a primeira a levar e acender velas na casa do falecido. Carpia, rezava. Festa de aniversário no morro? Lá estava ela, com as coloridas. A primeira a lumiar, dançar e puxar o samba.

Figura 06: Questão II do Jogo Crogodó (PORTAL, 2018)

As alternativas avaliam de forma efetiva o reconhecimento do gênero e de seu estilo: a primeira fala de “clima de suspense” inexistente na crônica; a segunda a classifica como um relato crítico, quando ela assume a organização narrativa. A terceira, tida como correta pelo Jogo, tematiza as marcas de autoria presentes na crônica. E a quarta identifica o texto erroneamente como microconto, pois não ocorre nem conflito, nem clímax na história⁴.

A questão seguinte traz problemas de ordem contéudística e estrutural:

⁴Ocorre quebra do paralelismo sintático nessa alternativa. A ausência da vírgula ou dos dois pontos demarcando o adjunto adverbial anteposto é verificado aqui e no comando da questão da figura 08.

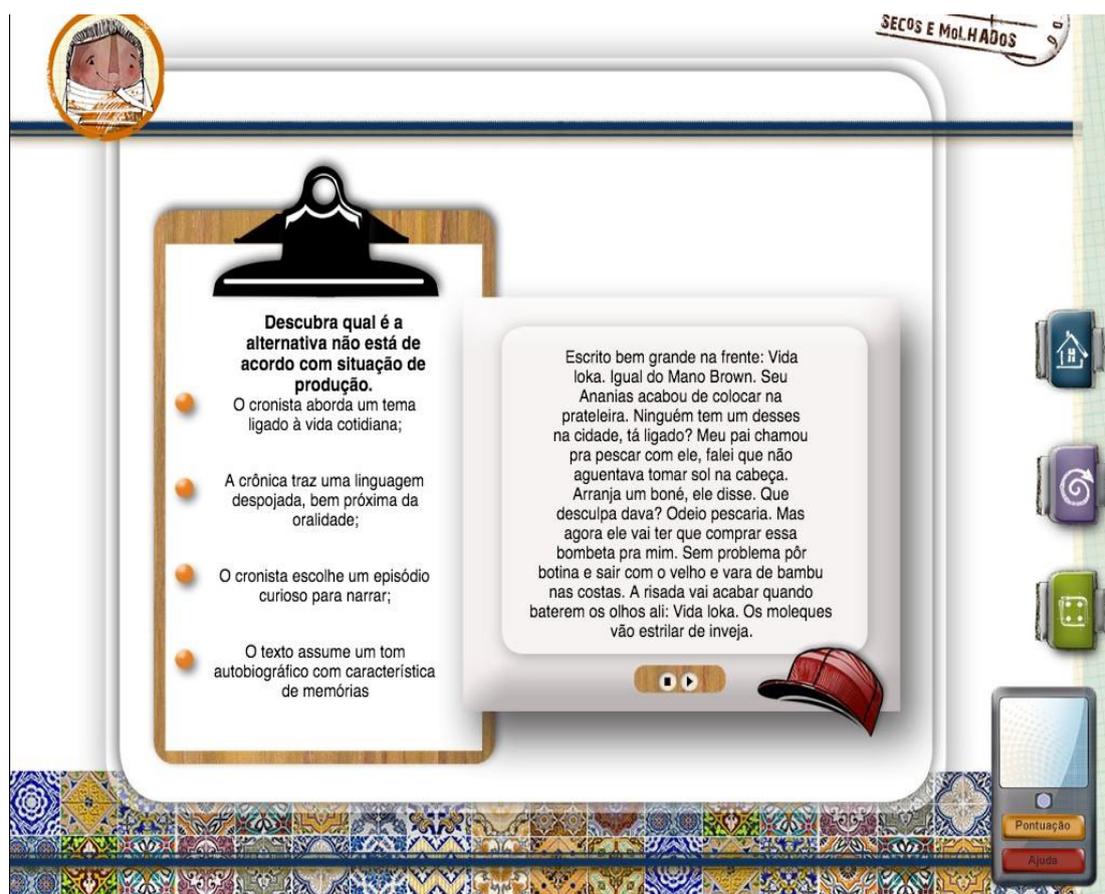


Figura 07: Questão III do Jogo Crogodó (PORTAL, 2018)

A questão apresenta problemas de coerência que tornam difícil sua resolução: o comando induz ao erro ao solicitar a resposta incorreta, e a terceira alternativa, tida como correta pela OLPEF, pede um julgamento de ordem subjetiva, podendo ser vista como incorreta por quem não considere curioso o fato relatado na crônica⁵.

Vejamos a questão a seguir:

⁵O enunciado possui ainda problemas gramaticais: ausência do pronome relativo “que” ligando “alternativa” à oração posterior e do artigo “a” diante de “situação de produção”. As três primeiras alternativas são erroneamente separadas por ponto e vírgula, e a última aparece sem o ponto final, falha presente em todas as questões.

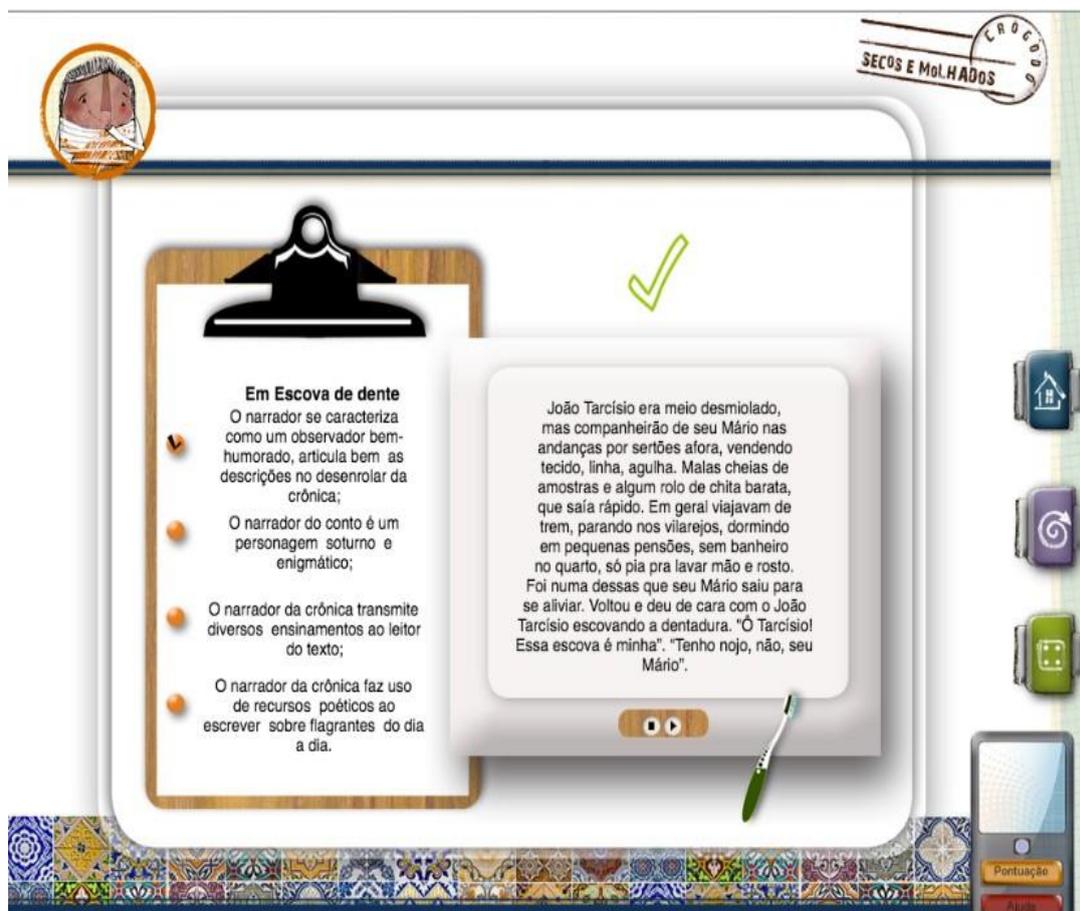


Figura 08: Questão IV do Jogo Crogodó (PORTAL, 2018)

As alternativas possuem extensão desproporcional, o que favorece a identificação da primeira como correta, por apresentar uma resposta mais longa e desenvolvida. A segunda é de fácil resolução, pois o foco narrativo encontra-se na terceira pessoa, e a personagem é simples e caricatural. A terceira e a quarta abordam aspectos que podem ocorrer nas crônicas, como os ensinamentos e os recursos poéticos, mas se encontram ausentes do texto lido.

Em comparação com essas alternativas e as questões de múltipla escolha analisadas até aqui, a formulação das três questões a seguir apresenta problemas de conteúdo mais graves que comprometem a avaliação e o grau de confiabilidade das respostas.

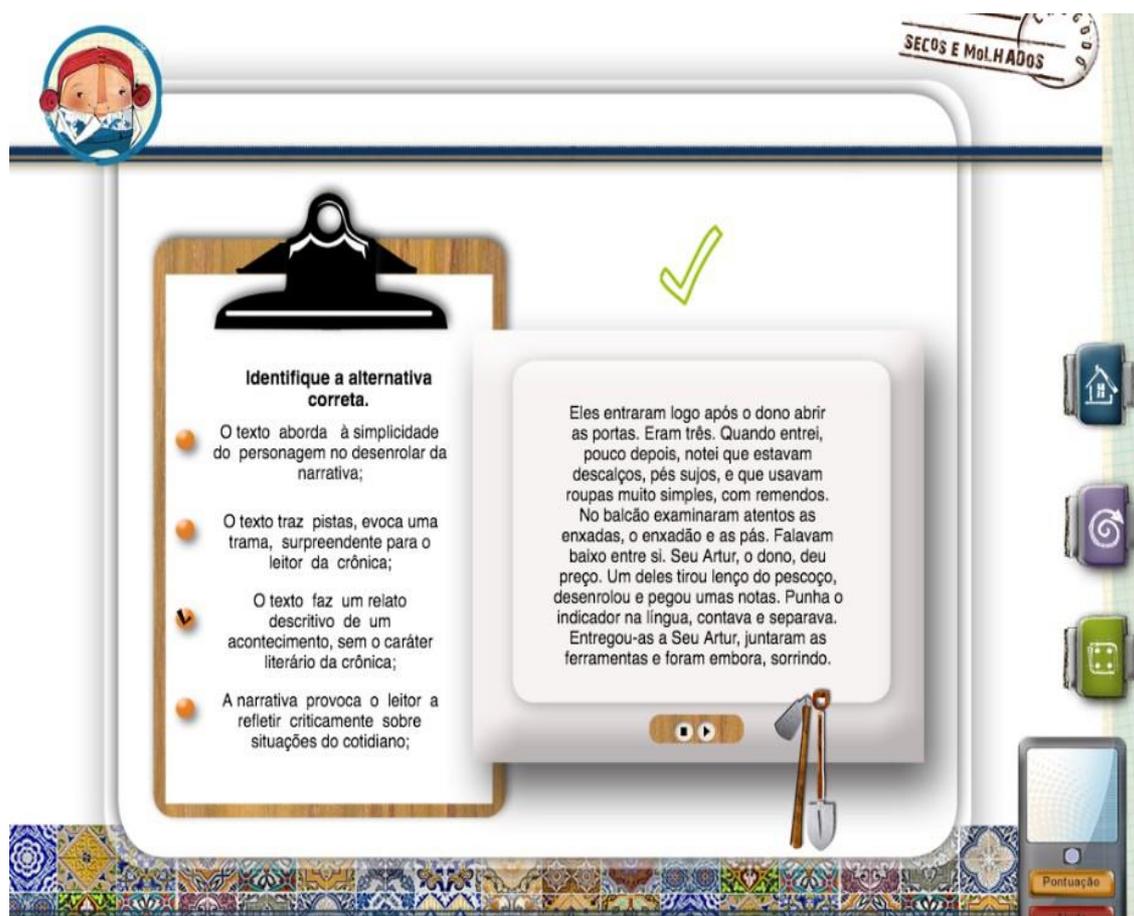


Figura 09: Questão V do Jogo Crogodó (PORTAL, 2018)

A resposta tida como correta considera que o texto é um relato que não pertence à esfera literária. Contudo, a introdução por meio da técnica do suspense, assegurada pela apresentação gradativa das personagens – catáfora pronominal “eles”, numeral “três” e sequências descritivas “descalços, pés sujos, (...) roupas muito simples, com remendos” – e o uso de frases curtas e bem articuladas para retratar o desenrolar das ações são recursos mobilizados pelos gêneros prosaicos dessa esfera, pois buscam envolver e enredar o leitor.

Embora o final do texto seja característico de um relato objetivo, a ausência de créditos pode levar o aluno ou professor a supor que se trata de um fragmento de uma crônica e, por conseguinte, a considerar a primeira alternativa como correta, já que as personagens são descritas como trabalhadores pobres do campo⁶. Outro problema dessa alternativa é que ela apresenta o termo “personagem” no singular, quando o texto conta a história de três

⁶Um problema dessa alternativa é que ela apresenta o termo “personagem” no singular, quando o texto conta a história de três personagens. Em termos linguístico-gramaticais, o emprego do acento grave é equivocado, já que não há crase.

personagens. Já a segunda e quarta alternativas incorrem no horizonte problemático da extrapolação (MARCUSCHI, 2008): a segunda afirma que ele constrói uma trama surpreendente⁷, contudo, a trama é suspensa antes que se compreenda o enredo ou conflito; e a quarta que o texto possui teor crítico ou persuasivo, porém ele carece de sequências argumentativas e interlocutivas.

A questão abaixo também considera correta uma resposta bastante questionável:

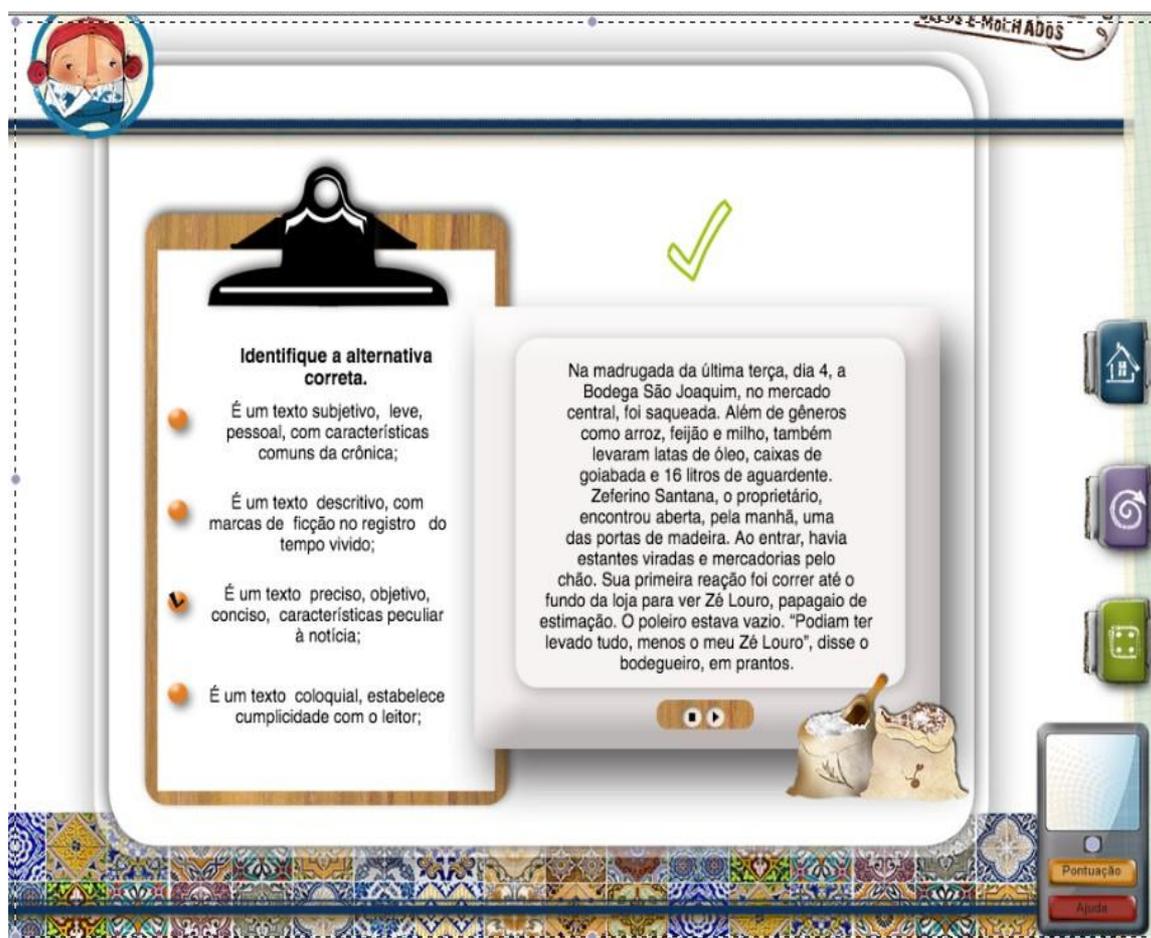


Figura 10: Questão VI do Jogo Crogodó(PORTAL, 2018)

O texto inicia com um relato “preciso, objetivo, conciso”, próprio do gênero notícia, e, ao final, surpreende com um desfecho cômico, provocado pelo lamento do proprietário ao notar a perda do papagaio. O tom humorístico decorre da quebra de expectativa: não são as mercadorias, nem o estabelecimento que importam ao seu dono, mas o animal de estimação. Essa estratégia discursiva que torna o texto engraçado não é comum em notícias, salvo as de jornais populares que optam por um tom apelativo e jocoso.

⁷Há erro no uso da vírgula separando o nome “trama” de seu adjunto “surpreendente”.

Logo, julgamos que o texto acima é “subjetivo, leve, pessoal, com características comuns da crônica”, tomando a primeira alternativa como correta, e contrapomo-nos à avaliação da OLPEF que identifica a terceira como correta⁸. A segunda e a quarta alternativas extrapolam o texto, visto que as sequências descritivas contribuem com o relato dos fatos, e o registro usado é semiformal, sem marcas de diálogo com o leitor.

A questão a seguir é mais confusa que as anteriores, pois três alternativas podem ser julgadas corretas:

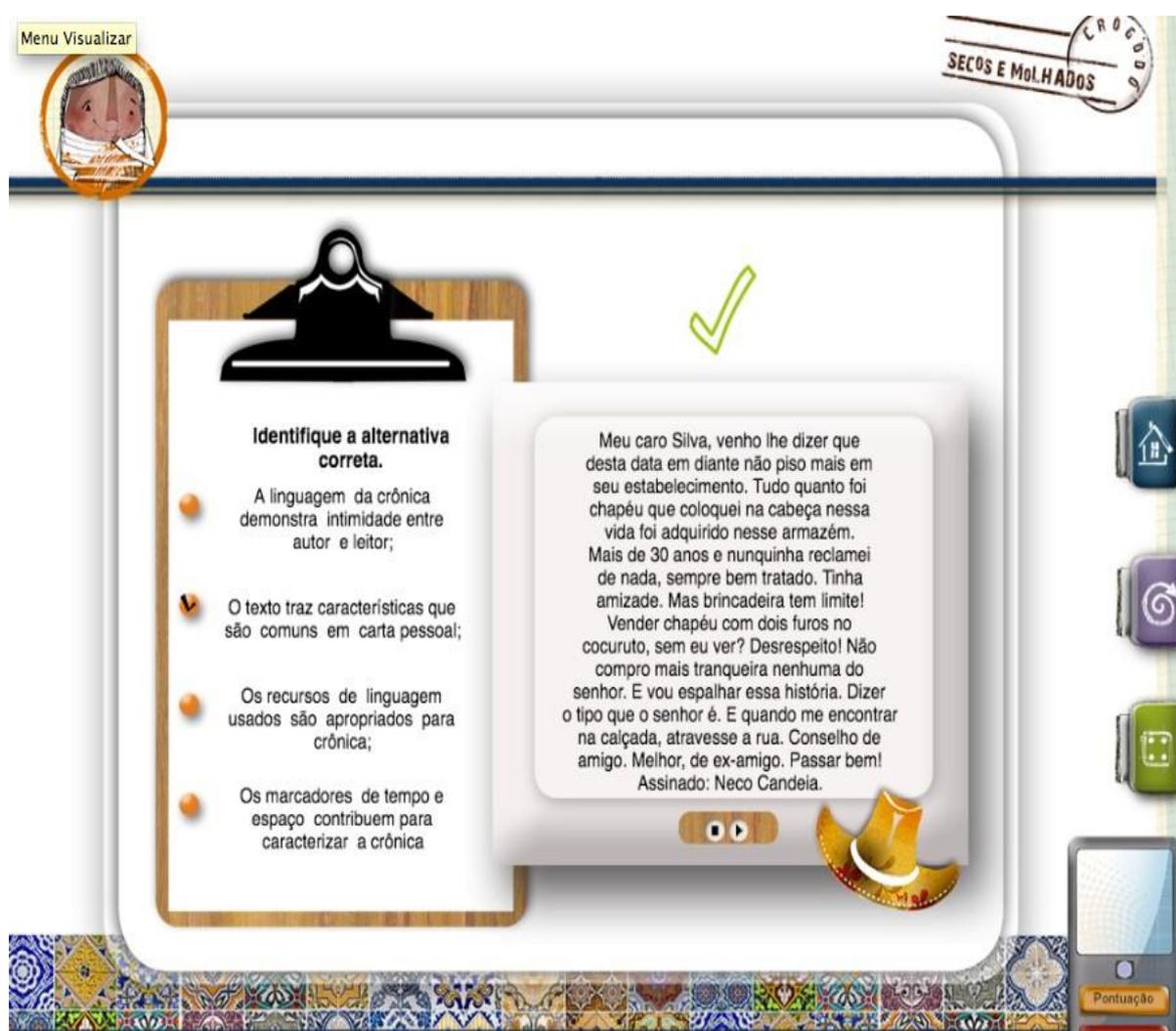


Figura 11: Questão VII do Jogo Crogodó (PORTAL, 2018)

A crônica acima estabelece uma relação de intergenericidade com a carta pessoal, apropriando-se da forma composicional (vocativo, texto, fecho, assinatura) e do estilo

⁸ Ambas apresentam problemas gramaticais. A primeira possui erro de regência: “características comuns à crônica”, e não “da crônica”. A terceira não efetua a concordância nominal entre “características” e “peculiar”.

(direcionamento ao leitor, registro coloquial) desse gênero em sua constituição. Assim, a segunda alternativa é julgada correta pela OLPEF, posição com a qual concordamos.

Todavia, a mimetização desse gênero não descaracteriza a crônica, pelo contrário, o conteúdo temático, a composição e os recursos linguístico-estilísticos utilizados, inclusive os marcadores de espaço e tempo que revelam fatos cotidianos (“desta data em diante”, “em seu estabelecimento”), contribuem para a construção do tom humorístico; logo, também consideramos corretas a terceira e a quarta alternativas⁹. A primeira alternativa, por sua vez, extrapola o texto, pois a linguagem demonstra intimidade entre as personagens, o remetente e o destinatário da carta, e não entre o autor e o leitor da crônica.

Considerações finais

Um jogo propicia a exposição dinâmica dos elementos linguísticos e discursivos, que favorece a compreensão pelos alunos e, se conduzida de modo reflexivo e construtivo pelo professor, vai ao encontro do que Bakhtin preconiza para o ensino da estilística:

é necessário observar que as análises estilísticas, mesmo as mais profundas e elaboradas, são bastante acessíveis e agradam muito aos alunos desde que sejam realizadas de modo animado e os próprios jovens participem ativamente do trabalho. Do mesmo que as análises estritamente gramaticais podem ser tediosas, os estudos e exercícios de estilística podem ser apaixonantes. Mais do que isso, ao serem realizadas corretamente, essas análises explicam a gramática para os alunos: ao serem iluminadas pelo seu significado estilístico, as formas secas gramaticais adquirem novo sentido para os alunos, tornam-se mais compreensíveis e interessante para eles. (BAKHTIN, [1942-1945] 2013, p.40)

A OLPEF poderia através de estratégias de aprendizagem lúdicas, como o Jogo Crogodó, materializar a proposta bakhtiniana descrita acima, porém nem sempre as atividades corroboram com essa perspectiva. Cada desafio trata de determinados aspectos da língua e do gênero crônica, como vimos nas seções anteriores: a “Lan do Tom” mobiliza as habilidades de articulação textual, de composição do tom emotivo-volitivo e de progressão semântica; os “Jargões da Peleja” exploram o conhecimento prévio acerca do vocabulário do futebol; e a mercearia “Secos e molhados” aborda traços característicos da crônica e de gêneros correlacionados, como a notícia e o relato.

No entanto, com exceção da “Lan do Tom”, os demais desafios apresentam

⁹As falhas gramaticais dessa questão consistem na ausência de artigo diante dos substantivos “carta pessoal” e “crônica”, na segunda e na terceira alternativas, respectivamente.

inconsistências metodológicas e conceituais e ausência de revisão gramatical da maioria das atividades, o que prejudicam seu caráter pedagógico e, conseqüentemente, o desenvolvimento das habilidades linguísticas e discursivas dos estudantes. Crogodó poderia ser um recurso didático produtivo, porém não merece o qualificativo “jogo de aprendizagem” devido a esses problemas.

Para além disso, podemos questionar o estatuto de jogo dessa ferramenta digital, pois ela carece de narratividade e é pouco interativa. Crogodó é uma cidade imaginária, tal qual cada um dos cenários que ambientam os desafios: a *lanhouse* (“Lan do Tom”), o campo de futebol (“Jargões da Peleja”) e a mercearia (“Secos e molhados”). Mas falta-lhe um conflito, bem como conexão entre essas partes para composição de um enredo. O potencial de imersão ficcional do “jogo” também é comprometido pela indicação aleatória do avatar, isto é, pela impossibilidade de escolha pelo jogador, impedindo sua identificação com quem irá representá-lo.

O envolvimento do jogador é ainda prejudicado pela ausência de atividades que o incitem a criar, produzir ou compartilhar, desenvolvendo letramentos críticos. Os três desafios exigem dos estudantes apenas que respondam a perguntas (“Secos e molhados”) e que efetuem correlações (“Lan do Tom” e “Jargões da Peleja”) entre um texto (parágrafo ou verbete) e uma categoria (tom da crônica ou jargão futebolístico), sendo necessária a intervenção do professor para que se conheça a resposta correta, em caso de falha do jogador, ou que este a encontre por meio de tentativa e erro.

Usando a categorização de Leffa *et ali* (2012, p.224), podemos dizer que Crogodó fica na fronteira entre o *videogame* e o exercício didático, na medida em que usa alguns recursos interativos, áudios e animação, mas os desafios propostos “não passam de atividades tradicionais travestidas como jogo, na tentativa de ensinar e divertir ao mesmo tempo”. Para esses autores,

um exercício interativo em que o aluno respondesse a perguntas feitas pelo computador com feedback automático tem um algoritmo, um suporte eletrônico e a atividade do aluno, mas não seria considerado um videogame pelo aficionado: falta-lhe o atributo da ludicidade; um videogame que diverte e vicia é mais videogame do que um que não cativa o usuário. (LEFFA et ali, 2012, p.222)

Apesar de propiciar a compreensão da inter-relação entre múltiplas linguagens na composição do gênero e o manejo de alguns recursos gráficos e de navegação digital, Crogodó é pouco atrativo para os nativos digitais mais experientes. A interatividade limita-se aos aplausos para a resposta correta em “Secos e molhados” e aos gritos da torcida nos “Jargões da

Peleja”. O “jogo” não concretiza o objetivo da OLPEF de estimular a aprendizagem colaborativa e em rede, pois as tarefas propostas, embora envolvam a disputa entre dois jogadores, são individuais.

O Jogo Crogodó oferece poucos “desafios” para os leitores previdentes, que já conhecem diversos esquemas de navegação e se orientam por eles para antecipar as consequências de suas escolhas de percurso. Em resumo, encontramos, nesse recurso didático, ecos da tradição de uma prática escolar cristalizada em manuais didáticos, em gramáticas pedagógicas e situações de ensino- aprendizagem de tópicos linguístico-gramaticais.

Referências

BAKHTIN, Mikhail. [1942-1945] **Questões de estilística no ensino da língua**. Tradução de Sheila Grillo e Ekaterina Vólkova Américo. São Paulo: Editora 34, 2013.

COSCARELLI, Carla Viana. Navegar e ler na rota do aprender. In: _____. (org.) **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Parábola, 2016. p.61-80.

LEFFA, Vilton et ali. Quando jogar é aprender: o videogame na sala de aula. **Estudos Linguísticos**, v.20, n.1, p.209-230, janeiro/junho de 2012. Disponível em <http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/Quando_jogar_aprender.pdf>. Acesso em 19 out. 2019.

MARCUSCHI, Luiz A. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola, 2008.

NOVAIS, Ana Elisa. Lugar das interfaces digitais no ensino de leitura. COSCARELLI, Carla V. (org.) **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Parábola, 2016. p.82-94.

PORTAL da Olimpíada de Língua Portuguesa Escrevendo o Futuro. 2018. Disponível em: <www.escrevendoofuturo.org.br>. Acesso em: 17 fev. 2020.

RANGEL, Egon; GARCIA, Ana L. M. A Olimpíada de Língua Portuguesa e os caminhos da escrita na escola pública: uma introdução. **Cadernos Cenpec**, São Paulo, v.2, n.1, p.11-22, jul. 2012.

RIBEIRO, Andréa Lourdes. Jogos online no ensino-aprendizagem da leitura e da escrita. In: COSCARELLI, Carla V. (org.) **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Parábola, 2016. p.159-174.

SOARES, Magda. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. **Educ. Soc.[online]**, v.23, n.81, p.143-160, 2002. Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13935>>. Acesso em 19 out. 2019.

ZACHARIAS, Valéria Ribeiro de Castro. Letramento digital: desafios e possibilidades para o ensino. In: COSCARELLI, Carla V. (org.) **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Parábola, 2016. p.15-29.

SOBRE A AUTORA

Tatiana Simões

Professora adjunta do Departamento de Educação da UFRPE, doutora em Linguística pela UFPE e organizadora do livro “Avaliação da Língua Portuguesa no Ensino Médio”, junto à professora Beth Marcuschi.

Recebido em setembro de 2021

Aceito para publicação em novembro de 2021

Publicado em dezembro de 2021