

Jogos Digitais na Leitura Literária

Marcira E. Trindade, Sabrina R. Gonçalves, Mauricio Piccini, Paula Mastroberti, Prof^a Dr. Vera Teixeira de Aguiar (orientador)

Faculdade de Letras, PUCRS

Resumo

Introdução

O presente trabalho é um projeto desenvolvimento de ferramenta de criação de jogos de estímulo à leitura literária e da metodologia para elaboração desses jogos. Os jogos serão inicialmente baseados nas produções anteriores do grupo de pesquisa (e-books Ler e Brincar, publicados pela EDIPUCRS), com foco na metodologia. Assim, a ferramenta desenvolvida possibilitará aos professores adaptarem os jogos a diversos textos literários, permitindo que trabalhem com seu escopo de obras literárias já utilizados em aula. Aliada à ferramenta, será desenvolvida metodologia para aplicação desses jogos em sala de aula e em redes sociais virtuais (comunidades virtuais, redes de relacionamento, blogs, wikis), que será divulgada através de livros (ou e-books) e cursos para professores de escolas públicas e particulares.

Metodologia

Trata-se de uma pesquisa de cunho qualitativo, que parte de uma situação identificada como problemática na realidade educacional, qual seja a qualificação dos alunos de Letras para integrarem a prática da leitura literária ao suporte informatizado e desenvolvimento de técnicas e ferramentas para melhor aproveitamento do suporte nessa prática.

A partir das produções anteriores do grupo de pesquisa (e-books Ler e Brincar, publicados pela EDIPUCRS), pretende-se criar um programa em que o professor possa usar

os recursos que melhor se enquadrarem em sua proposta. Para tanto, organizamos nosso trabalho com as seguintes etapas:

- pesquisa sobre *ferramentas existentes de criação de jogos*
- pesquisa sobre *jogos educativos existentes* (modelos e objetivos de cada tipo de jogo)
- pesquisa sobre *ferramentas existentes de estímulo à leitura literária mediadas pelo computador*
- pesquisa sobre *possibilidades de criação e divulgação de jogos em redes sociais*
- delimitação de *metas de aferição do estímulo causado pelo jogo* (quantidade de acessos, respostas por e-mail, divulgação espontânea ou outras marcas de "desempenho/sucesso" em redes sociais)
- adaptação da *metodologia criada pelo grupo de pesquisa para aplicação em redes sociais*
- adaptação dos *jogos criados pelo projeto (Ler e Brincar)* para permitir alteração do conteúdo dos jogos
- produção de um *modelo de jogo para redes sociais*
- elaboração do *software de criação de jogos*, a partir dos jogos já existentes adaptados à metodologia desenvolvida
- testagem dos *modelos de jogos junto à crianças de 7 a 14 anos* (público-alvo, participantes do CLIC na Vila Fátima)
- aplicação dos jogos em redes sociais e captação do *feedback* por alunos e professores
- alteração da ferramenta até o cumprimento das metas (item 5)
- publicação de relatório do projeto
- publicação do manual para uso do jogo em aulas de literatura

Referências

AGUIAR, Vera Teixeira de, (Coord.). **Era uma vez ... na escola**: formando educadores para formar leitores. Belo Horizonte: Formato, 2001.

BENJAMIN, Walter. **Reflexiones sobre niños, juguetes, libros infantiles, juvenes y educación**. Buenos Aires Nueva Visión, 1974

KHEDE, Sônia Salomão (Org.). **Literatura infanto-juvenil**: um gênero polêmico. Petrópolis: Vozes, 1983.

LEFEBVRE, Maurice-Jean. **Estrutura do discurso da poesia e da narrativa**. Coimbra: Almedina, 1980

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: 34, 1999

PONDÉ, Gloria Maria Fialho. Poesia e folclore para a criança. In: ZILBERMAN, Regina (Org.). **A produção cultural para a criança**. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1982.

PONDÉ, Gloria Maria Fialho. Poesia para crianças: a mágica da eterna infância. In: KHEDE, Sônia Salomão (Org.). **Literatura infanto-juvenil: um gênero polêmico**. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1986.

POPPER, Karl R & ECCLES, John C. **O eu e seu cérebro**. Campinas: Papirus, 1991.

POPPER, Karl R. **Em busca de um mundo melhor**. Lisboa: Fragmentos, 1988.

ROGOFF, Barbara. **Aprendices del pensamiento**. Barcelona: Paidós, 1990.

ROSING, Tânia (Org.) **Do livro ao CD-ROM**. Passo Fundo, UPF, 1999.