

Estudo e criação de um banco de atividades de práticas de letramento digital em Língua Portuguesa para disponibilização na Escola de Ensino

Médio Lauro Rebouças de Oliveira

Luiz Henrique Rodrigues e Silva

Universidade Estadual do Ceará

Graduado em Letras Língua Portuguesa

luizrique03@gmail.com

Macilene Amorim da Silva

Universidade Estadual do Ceará

Graduada em Letras Língua Portuguesa

macileneamoura@gmail.com

Silane Caminha de Oliveira

Universidade Estadual do Ceará

Graduada em Letras Língua Portuguesa

silanecaminha.oliveira@gmail.com

Resumo: Este trabalho relata o processo de criação de um banco de atividades de letramento digital para o ensino de Língua Portuguesa na Escola de Ensino Médio Lauro Rebouças de Oliveira. O objetivo principal foi apresentar aos professores um método diferente de ensino que pudesse auxiliar os alunos na leitura, escrita e análise linguística de textos que circulam em nossa sociedade usando recursos digitais. A fundamentação teórica considerou, basicamente, os apontamentos de Soares (2002) e Terra (2013) sobre alfabetização e letramento; Lorenzoni (2016) a respeito da gamificação; e Kenski (2001) quanto à utilização das novas tecnologias na Educação. Propusemos a produção de um material que possibilitasse ao professor um trabalho diferenciado, buscando facilitar o ensino de gêneros textuais e usando plataformas digitais e tecnológicas. Metodologicamente e em caráter experimental e inicial, utilizamos o *Power Point*, explorando os recursos dos quais esse programa dispõe para a criação de um jogo da memória em que pudesse ser trabalhada a interpretação do gênero charge de modo mais interativo. Previamente, constatamos que o processo de aprendizagem dos alunos pode ser aperfeiçoado quando se proporciona ao professor de língua materna novas formas de ensino de leitura, escrita e análise linguística a partir das tecnologias digitais já existentes.

Palavras-chave: Letramento digital; Tecnologias digitais; Aprendizagem; Gêneros textuais; Língua portuguesa.

1 Introdução

A aprendizagem por meio de plataformas digitais constitui-se como uma estratégia educacional inovadora na qual as práticas pedagógicas quanto ao ensino, aprimoradas pelo acesso dos educandos a essas plataformas, colaboram para a assimilação dos conhecimentos por esses mesmos sujeitos. Tal fato ocorre justamente porque esses ambientes proporcionam uma interação dos jovens com o universo digital, o qual já é por eles vivenciado e experimentado nos dias atuais. Assim, a necessidade da criação de um banco de atividades digitais para uso em sala de aula é evidente, já que as novas tecnologias são cada dia mais utilizadas em diferentes setores sociais, inclusive nos meios educacional, acadêmico e cultural.

Nessa perspectiva, vemos como essencial a sua utilização a fim de aperfeiçoar os processos de ensino e de aprendizagem, haja vista ser tal iniciativa capaz de auxiliar na apreensão de conhecimento por parte dos jovens, que têm o ambiente escolar como lugar primeiro de aprendizado. Entretanto, importa dizer que o acesso à informação não se limita apenas à sala de aula propriamente dita, mas também a outros contextos escolares e educacionais (museus, feiras do conhecimento e exposições interativas, por exemplo) nos quais possam ser viabilizados e colocados em prática a favor do aluno e de seu desejo de aprender.

Diante de um mundo tão globalizado, as pessoas tendem a modificar suas formas de se comunicar e interagir e, nas escolas, isso não é diferente. Os alunos percebem a necessidade de estar em processo constante de atualização e veem em algumas mídias sociais a oportunidade de entrar em contato com outras culturas e novos aprendizados. Nesse sentido, a utilização das tecnologias digitais contribui para que haja um interesse mais diversificado dos alunos quanto à sua capacidade para lidar com as situações cotidianas que relacionam os conhecimentos de mundo com aqueles obtidos e compartilhados em sala de aula. E é tomando por referência tais necessidades que pensamos em uma proposta de trabalho que pudesse, de fato, oportunizar aos alunos uma experiência de aprendizado mais imersivo a partir das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs).

Nesse sentido, o presente trabalho objetiva relatar o processo de criação de uma proposta de atividade a ser aplicada em sala de aula, tendo os jogos digitais e as tecnologias como aliados para melhorar e ressignificar a aprendizagem dos alunos de Ensino Médio em Língua Portuguesa. Assim sendo, e considerando uma abordagem metodológica qualitativa e interpretativa (Paiva, 2019), apresentamos, inicialmente, uma breve reflexão teórica acerca dessas tecnologias digitais e das práticas de letramento operacionalizadas a partir delas. Após isso, promovemos uma discussão em relação aos conceitos e à aprendizagem proporcionada

pelo uso de jogos digitais na sala de aula de Língua Portuguesa e, depois, finalizamos com uma explanação da proposta de um jogo digital para a aula de Língua Portuguesa do Ensino Médio e sua disponibilização para uso na E.E.M. Lauro Rebouças de Oliveira, situada no município de Limoeiro do Norte, estado do Ceará.

2 As tecnologias digitais e a sala de aula

A escola é um espaço caracterizado como um ambiente repleto de saberes. Esses, por sua vez, são aprendidos e compartilhados de acordo com as necessidades e especificidades de cada indivíduo. Sabe-se que o ser humano vive em um processo contínuo de aprendizagem e que a aquisição de saberes é algo que não está restrito somente à sala de aula, pois é por meio das experiências cotidianas que o indivíduo adquire conhecimentos que vão além dela. Dessa forma, constata-se a importância de se trabalhar com as tecnologias em sala de aula, já que, como bem afirma Kenski (2001, p. 74), tornou-se incontestável “acompanhar e aproveitar o progresso e as experiências de uns e garantir, ao mesmo tempo, o acesso às tecnologias pelos outros”, constituindo-se, portanto, como um “desafio importante para a educação em geral e para a ação do professor, em particular” (Kenski, 2001, p. 74), em uma perspectiva que elege os profissionais docentes como corresponsáveis pelo desenvolvimento humano das sociedades.

Diante da velocidade e da propagação de informações simultâneas em tempo real, a utilização das tecnologias digitais no ambiente escolar é algo quase que recorrente, pois, à medida que elas se aprimoram, surgem também novas formas de leitura e de escrita, ou seja, as práticas de ensino e de aprendizagem ressignificam-se e assumem um novo ritmo na atualidade. Assim, dizer que existe uma imposição delas nas relações em sociedade poderia ser uma afirmação controversa, mas é certo que, com o passar dos anos, seu aprimoramento tem chegado a diversas esferas sociais nas quais o indivíduo precisa estar apto a adquirir tais conhecimentos e, conseqüentemente, adaptar-se a novos aprendizados oriundos dessa nova era tecnológica.

Por essa razão, torna-se inevitável nos depararmos com alguns desafios advindos de seu uso em sala de aula, visto que a inserção de novas metodologias e recursos – para os quais o professor nem sempre está habituado – pode causar receio na aplicabilidade e na maneira como essa transposição pedagógica é ser assimilada pelos alunos. Importa frisar, entretanto, que não consideramos aqui enfatizar as possíveis falhas ou deficiências do professor em relação às tecnologias, mas sim colocá-lo como um expoente e facilitador do seu uso para práticas de aprendizagem críticas, criativas e colaborativas. Por isso, torna-se necessário, por parte do profissional de Educação, mais do que conhecer os recursos tecnológicos, mas também

potencializar os seus usos educativos como ferramentas de ensino, objetivando ressignificá-los pedagogicamente. Nessa mesma esteira e em complemento, Kenski (2011) ressalta que

[...] é preciso que o professor saiba lidar criticamente com as tecnologias contemporâneas de informação e comunicação, que saiba utilizá-las pedagogicamente. Conhecer o computador, os suportes midiáticos e todas as possibilidades educacionais e interativas das redes e espaços virtuais para aproveitá-las nas mais variadas situações de aprendizagem e nas mais diferentes realidades educacionais (Kenski, 2011, p. 75).

Em síntese, a autora defende que o professor, ao aderir aos recursos tecnológicos dentro da sala de aula, necessita, antes de tudo, ter consciência de que o uso desses requer um cuidado especial, pois, como toda prática de ensino, as tecnologias também possuem vantagens e desvantagens que podem, por vezes, ocasionar desconforto e desgaste a esse profissional e interferir no propósito inicial. Assim, ao professor cabe avaliar como e em quais situações de aprendizagem devem ser utilizados tais recursos, tudo isso de acordo com as especificidades de aprendizagem dos alunos naquele momento.

Uma das estratégias para esse engajamento do profissional de educação quanto ao uso das tecnologias é o que alguns autores conceituam como “gamificação”. Conforme explica Lorenzoni (2016), esse termo significa utilizar jogos e os elementos neles contidos para viabilizar o estímulo em pessoas, visando um objetivo, principalmente como ferramenta lúdica. Para a autora, a gamificação tem um grande potencial, pois “funciona para despertar interesse, aumentar participação, desenvolver criatividade e autonomia, promover diálogo e resolver situações-problema” (Lorenzoni, 2016). Dessa forma, compreende-se que o educador tem a oportunidade de, ao trazê-la para a sala de aula, proporcionar oportunidades de desenvolvimento social e cognitivo que auxiliam na formação intelectual dos jovens.

Ademais, é óbvio que todas essas inferências pedagógicas dependerão da postura do professor em relação ao ambiente digital, haja vista que para isso se faz necessário o conhecimento das tecnologias, além da criticidade para se obter êxito na sua aplicabilidade em sala de aula. A pesquisa é a principal ferramenta de estudo do profissional de educação, e é por meio desta que advém a segurança, já que o professor é um pesquisador em processo contínuo de aprendizagem e, como tal, precisa atualizar-se constantemente para não ficar inerte em um mundo visivelmente lastreado pelas transformações aceleradas a partir das tecnologias digitais.

3 O conceito de letramento

Segundo Terra (2013), o termo “letramento” constitui um campo de estudos que ganhou notoriedade a partir dos anos que compreendem as décadas de 1970 a 1980, sendo que, o conceito em torno do que se compreende ou se define como letramento não é algo consensual. Em torno disso, há, por um lado, teóricos que o concebem como um fenômeno linguístico, e, por outro, aqueles que o consideram “uma questão social e política e, portanto, ideológica” (Terra, 2013, p. 31). Como consequência, as pesquisas nesse domínio podem variar desde estudos metalinguísticos até o papel ocupado pelas práticas de escrita em determinada sociedade. Nesse aspecto, o referido autor salienta que

O crescente interesse pelos estudos do letramento tem transformado tal palavra em uma metáfora que vem sendo aplicada, em diversas áreas do conhecimento, para designar diferentes aspectos que estão envolvidos nas práticas da leitura e da escrita, sendo muito comuns o uso de expressões como ‘letramento digital’, ‘letramento visual’, ‘letramento político’ e assim por diante (Terra, 2013, p. 31).

A partir disso, compreende-se que a sua complexidade de conceituação se deve ao fato de que a palavra implica uma abordagem mais ampla. Há autores que conceituam, à sua maneira, a palavra “letramento”, mas, apesar disso, percebemos que alguns aderem a uma postura semelhante quando fazem uma analogia com “alfabetização”. Nesse sentido, como bem afirma Soares (2002, p. 145), “o núcleo do conceito de letramento são as práticas sociais de leitura e de escrita, para além da aquisição do sistema de escrita, ou seja, para além da alfabetização”.

Entendemos, assim, que o letramento é um exercício que ultrapassa os limites da aquisição do sistema de escrita. Uma pessoa alfabetizada não é necessariamente letrada, pois adquirir a habilidade e a competência da leitura e da escrita não significa dizer que o indivíduo faz uso delas nas mais diversas práticas sociais de modo competente. Logo, para que haja uma prática – ou práticas – de letramento, é preciso que o sujeito se envolva nas mais diversas práticas de leitura e de escrita dos grupos sociais de que participa ou que têm por intenção participar, sendo algo, portanto, que vai além da simples decodificação dos signos da linguagem.

Mesmo assim, importa ressaltar que há casos em que o indivíduo pode até não ser alfabetizado, mas possui níveis de letramentos, visto que convive em um meio no qual a prática é realizada, ou seja, há uma atividade mediada por textos (Barton; Hamilton; Ivanic, 2000). Assim, entendemos que esse mesmo indivíduo, por exemplo, pode não possuir a competência e a habilidade da leitura e da escrita, ou seja, ser analfabeto, porém, caso ele esteja incluído em

um ambiente social repleto de pessoas que fazem uso das práticas sociais de leitura e de escrita, e compartilhando-as, de certa forma, com indivíduos não alfabetizados, este, por sua vez, também acabará adquirindo algum nível de letramento. Portanto, Soares (2012) assinala que

Um adulto pode ser analfabeto, porque marginalizado social e economicamente, mas, se vive em um meio em que a leitura e a escrita têm presença forte, se se interessa em *ouvir* a leitura de jornais feita por um alfabetizado, se recebe cartas que outros leem para ele, se *dita* cartas para que um alfabetizado as escreva (e é significativo que, em geral, dita usando vocabulário e estruturas próprios da língua escrita), se pede a alguém que lhe leia avisos ou indicações afixados em algum lugar, esse analfabeto é, de certa forma, **letrado**, porque faz uso da escrita, envolve-se em práticas sociais de leitura e de escrita (Soares, 2012, p. 24, grifo nosso).

Desse modo, o conceito de letramento compreende o estado ou a condição de quem faz uso da leitura e da escrita em diversas práticas sociais, sendo o resultado da aquisição dessas e o envolvimento diário com tais práticas. Quando se fala em letramento, podemos pluralizar o termo e, ao invés de “letramento”, utilizarmos “letramentos”, pois o que há, na verdade, são variadas formas de letramentos, os quais se realizam sob diversas modalidades e condições. Soares (2012, p. 49) defende que “[...] há diferentes tipos e níveis de letramento, dependendo das necessidades, das demandas do indivíduo e de seu meio, do contexto social e cultural”. Sendo assim, a leitura e a escrita também são formas de letramentos, visto que ambas as práticas suscitam comportamentos e habilidades por parte de quem as utiliza nas diversas esferas sociais.

Como já exposto, tem-se que o termo “letramento” pode ser conceituado de forma a confrontar-se com o termo “alfabetização”. Segundo afirma Tfouni (2010, p. 16), “enquanto a alfabetização ocupa-se da aquisição da escrita por um indivíduo, ou grupo de indivíduos, o letramento focaliza os aspectos sócio-históricos da aquisição de um sistema escrito por uma sociedade”. Para a autora, o letramento e a alfabetização são distintos em razão do caráter individual e social de cada um, defendendo de modo mais específico que

A alfabetização refere-se à aquisição da escrita enquanto aprendizagem de habilidades para leitura, escrita e as chamadas práticas de linguagem. Isso é levado a efeito, em geral, por meio do processo de escolarização e, portanto, da instrução formal. A alfabetização pertence, assim, ao âmbito do individual. O letramento, por sua vez, focaliza os aspectos sócio-históricos da aquisição da escrita. Entre outros casos, procura estudar e descrever o que ocorre nas sociedades quando adotam um sistema de escritura de maneira restrita ou generalizada; procura ainda saber quais práticas psicossociais substituem as práticas “letradas” em sociedades ágrafas (Tfouni, 2010, p. 16).

Nesse aspecto, o letramento trata das consequências sociais e históricas proporcionadas pela escrita quando ela é introduzida em uma sociedade, além das diversas modificações ocorridas quando essa mesma sociedade assume o estatuto de letrada. Complementarmente, Soares (2002) reforça ainda que letramento seria exatamente o impacto social causado pela escrita, o que contrapõe a ideia de Kleiman (1995), quando ela afirma que esse fenômeno é construído pela habilidade da escrita e de outras a ela inerentes. Contudo, apesar de ambas as ideias visivelmente entrarem em conflito em alguns aspectos, um conceito geral se assemelha, pois as duas compreendem o letramento como um conjunto de práticas sociais de leitura e de escrita que vão além das aferições em torno do alfabetismo.

4 Jogos digitais e aprendizagem na escola

O trabalho com as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) acontece em um momento de inovação midiática, artística e científica, em que as novas ideias são apresentadas por empresas e programadores de jogos independentes com vistas a proporcionar, além de diversão e lucro, ferramentas de transformação na maneira como os jovens podem e têm acesso a mecanismos de aprendizagem mais interativos. Tal postura, por vezes já adotada por alguns profissionais de educação, é válida na medida em que, ao aceitarem e aprenderem a lidar com tais inovações, esses profissionais garantem aos ambientes em que trabalham (escolas, institutos, universidades *etc.*) uma mudança de comportamento nos estudantes. Entrando em contato com os conteúdos escolares por meio das tecnologias digitais, esses estudantes podem se sentir mais familiarizados e, assim, angariar melhores resultados e obter rendimento escolar e acadêmico com mais qualidade.

Nessa perspectiva, destaca-se, dentre os muitos programas e ideias que garantem resultados satisfatórios à aprendizagem dos discentes, aqueles voltados para o ensino infantil e alfabetização. É nessa etapa da vida escolar que acontece o desenvolvimento das noções mais elementares e fundamentais de aquisição dos conhecimentos, garantindo aos educandos posturas voltadas à iniciação de uma visão crítico-reflexiva a respeito dos conteúdos estudados e das vivências experimentadas. Tal fato evidencia-se, como bem afirmam Coscarelli, Cafiero e Nogueira (2011), no papel que a alfabetização apresenta, configurando-se como uma importante etapa no percurso educacional dos indivíduos, uma vez que esse momento da vida escolar se propõe a garantir um aprendizado mais regular e satisfatório no decorrer das séries iniciais. Por isso mesmo, saber ler e escrever bem são capacidades essenciais ao educando e, consequentemente, fundamentais em todas as disciplinas da grade curricular.

Nesse contexto, as referidas autoras, construindo argumentação tanto para defender a alfabetização como para sugerir meios de aprimorar esse período escolar inicial, apoiam-se na criação e na produção de jogos voltados para o público que constitui esse segmento da educação básica. Elas descrevem a experiência obtida através do jogo intitulado “Papa-letras: um jogo de auxílio à alfabetização infantil”, que, dentre outras coisas, possibilitou uma efetiva e necessária interação de saberes entre crianças que tinham, em média, por volta de seis anos de idade. Elas explicam que uma das mudanças promovidas pelo contato com mídias sociais como essa é justamente “o aluno tornar-se sujeito de sua aprendizagem” em uma perspectiva na qual o foco do ensino é modificado e centrado mais no uso e na reflexão e menos em automatismos e reproduções mecânicas (Coscarelli; Cafiero; Nogueira, 2011, p. 16).

5 Letramento digital para o Ensino Médio: a proposta do jogo da memória

O projeto idealizado e aqui relatado destinou-se a promover um contato mais abrangente do aluno e do professor de Língua Portuguesa com os recursos tecnológicos em evidência. Para isso, nossa proposta se efetivou a partir da criação de um banco de atividades que se utilizou de tais ferramentas com a finalidade de aprimorar o processo de ensino e de aprendizagem de conteúdos curriculares de Língua Portuguesa e que, em um primeiro momento, pudessem causar dificuldade aos alunos. Tal situação verifica-se no que se refere à apreensão de saberes necessários ao desenvolvimento da leitura, escrita e análise de língua, práticas essenciais para o aperfeiçoamento da formação linguística dos discentes.

Nessa perspectiva, o desenvolvimento de tal projeto – baseando-se em propostas que visam letrar digitalmente os alunos do Ensino Médio a partir de jogos que despertam o interesse destes pelos estudos de linguagem, mais especificamente quanto à disciplina de Língua Portuguesa – lastreou-se em outro semelhante desenvolvido no município de Tauá, Ceará com foco na alfabetização. Assim, nossa intenção foi dar suporte aos professores e, conseqüentemente, a um alunado em que constatamos uma necessidade de aprimorar os conhecimentos já adquiridos nas séries anteriores. Para tal, pensamos em algo que pudesse minimizar a notável defasagem de aprendizagem que persiste nessa etapa da vida escolar, otimizando recursos e apresentando sugestões que possam melhorar o desempenho dos alunos em relação a sua formação leitora, que é, ao mesmo tempo, crítica e reflexiva.

Sendo assim, a ideia consistiu, de modo mais específico, na criação de um banco de jogos digitais que, de algum modo, englobasse as três séries do Ensino Médio da E.E.M. Lauro Rebouças de Oliveira. Esse banco abrange diferentes assuntos dos conteúdos curriculares

da disciplina de Língua Portuguesa, sendo que os arquivos nele contidos são organizados em um CD ou *pendrive* e disponibilizados à instituição de ensino que dele fará uso. Isso acontecerá a critério do professor, conforme a necessidade do aprimoramento das suas aulas e juntamente com a turma em que esteja lecionando. Naquele momento, foi criada, como exemplo, uma atividade utilizando o *Microsoft Office Power Point*, ao passo que, futuramente, planejamos dar prosseguimento a outros trabalhos de pesquisa equivalentes, lançando mão de outros ambientes digitais como o *Prezi* e demais aplicativos, programas ou plataformas similares a esse.

Como forma de experiência inicial, produzimos dois jogos da memória que têm por objetivo promover um contato dos alunos com a interpretação de variados textos, utilizando inicialmente o gênero charge e partindo de uma prática de letramento que começa a ganhar mais espaço nas aulas de Língua Portuguesa, buscando-se um estudo mais efetivo dos gêneros textuais e dos significados por eles trazidos. Nesse sentido, buscamos inserir os alunos em um ambiente por eles já conhecido, porém, agora, com a oportunidade de desenvolver e aprimorar suas competências e habilidades leitoras também através das mídias digitais.

Quanto aos conteúdos inseridos nos jogos, coube ao grupo que integra o respectivo projeto de extensão pesquisar as charges, coletadas de provas anteriores aplicadas pelo Exame Nacional do Ensino Médio (Enem) e de jornais de grande circulação, além de elaborar os textos que serviram tanto como instruções para a atividade em questão como para orientação aos alunos durante o jogo. As ilustrações apresentadas nas figuras a seguir são de algumas telas contidas em um dos jogos produzidos no *Power Point*, demonstrando como pensamos e desenvolvemos essas atividades.

Figura 1: Título do jogo



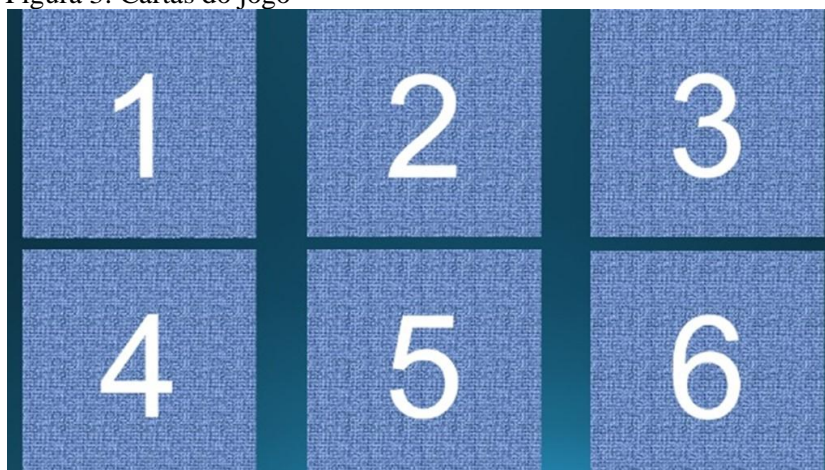
Fonte: Elaborada pelos autores.

Figura 2: Apresentação inicial



Fonte: Elaborada pelos autores.

Figura 3: Cartas do jogo



Fonte: Elaborada pelos autores.

Figura 4: Charges do jogo



Fonte: Elaborada pelos autores.

6 Considerações finais

Em um tempo de aprimoramento dos meios e ambientes digitais, importa que cada educando possua um adequado desenvolvimento e aproveitamento educacional em relação à alfabetização e ao letramento, algo que, certamente, mostrar-se-á cada vez mais importante futuramente. Com o aumento da população e o avanço das tecnologias digitais, faz-se necessário conhecermos mais ainda as diferentes modalidades de texto e suas funcionalidades, bem como compreender os conteúdos pertinentes à demanda do Ensino Médio a fim de realizarmos nossos propósitos pedagógicos nesse segmento da educação básica.

Ao longo da discussão que fundamentou este trabalho, vimos que nem todo indivíduo letrado é – ou precisou ser – necessariamente alfabetizado e que o contrário disso também é uma verdade. Isso se verifica porque um fator não deve afastar o outro, já que ambas (alfabetização e letramento), em muitas ocasiões, funcionam juntas, proporcionando um melhor desenvolvimento linguístico em cada sujeito e contemplando, nesse aspecto, os alunos da educação básica, os quais poderão constituir uma sociedade linguisticamente mais competente.

Para tal feito, faz-se necessário que os profissionais da educação desenvolvam planos e estratégias que tornem mais atrativa e dinâmica às propostas de ensino e de aprendizagem em todas as etapas escolares, a começar pela alfabetização. Devido ao avanço das tecnologias digitais e à maior utilização de tais recursos pelas sociedades, surge, através desses meios, a oportunidade de agregar essa gama de conhecimentos disponíveis às mídias digitais e à internet a fim de proporcionar uma aprendizagem mais significativa em sala de aula.

O uso desses meios tecnológicos tornou-se, com o passar dos anos, algo praticamente indispensável, visto serem considerados mais atrativos, divertidos e espontâneos. Nesse contexto, os jogos digitais educacionais criados com o auxílio dessas tecnologias podem inclusive aumentar as chances de desenvolvimento na aprendizagem dos nossos alunos em todas as etapas da educação básica, o que causaria, desde o princípio, um avanço nos índices nacionais de avaliação da educação, contribuindo até para formação de profissionais mais qualificados.

Assim, cabe reforçar que, até o presente momento, nosso trabalho foi voltado especificamente à pesquisa e à produção inicial dos jogos e que, conforme propusemos e relatamos, foram disponibilizados para aplicação na referida escola. Por isso mesmo, tal questão não demandou, por ora, um detalhamento a respeito dos resultados alcançados e a sua referida avaliação, fator esse que será efetivado, mais adiante, com a descrição das observações ou dados que indicarão a recepção e os efeitos da atividade quanto à aprendizagem dos alunos.

Posteriormente, o planejamento vislumbra realizar observações das aulas de Língua Portuguesa a fim de que, entre outras coisas, possamos conhecer outras turmas e professores,

apresentando a referida proposta e outras propostas e ideias, e recebendo sugestões para melhorar, adaptar e criar os jogos conforme as necessidades de aprendizagem e o ensino dos conteúdos ministrados. Portanto, esperamos que, ao longo da continuidade desse projeto, conversas e momentos outros possam acontecer para auxiliar o nosso trabalho, aliando-o às reais necessidades de professores e alunos e contribuindo, de forma singular, para o ensino e a aprendizagem de língua materna.

Referências

BARTON, David; HAMILTON, Mary; IVANIC, Roz. **Situated Literacies**. London: Routledge, 2000.

COSCARELLI, Carla; CAFIERO, Delaine; NOGUEIRA, Denise. Papa-Letras: um jogo de auxílio à alfabetização infantil. **Educação tecnológica**, Belo Horizonte, v. 16, n. 3, p. 11-19, 2011.

KENSKI, Vani Moreira. Em direção a uma ação docente mediada pelas tecnologias digitais. In: BARRETO, Raquel G. (Org.). **Tecnologias educacionais e educação a distância: avaliando políticas práticas**. Rio de Janeiro: Quartet, 2011. p. 74-84.

KLEIMAN, A. B. Modelos de letramento e as práticas de alfabetização na escola. In: KLEIMAN, A. B. (Org.). **Os significados do letramento: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita**. Campinas: Mercado das Letras, 1995. p. 15-61.

LORENZONI, Marcela. **Gamificação: o que é e como pode transformar a aprendizagem**. Disponível em: <https://www.geekie.com.br/gamificacao/>. Acesso em: 25 set. 2016.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. **Manual de pesquisa em estudos linguísticos**. São Paulo: Parábola, 2019.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012.

SOARES, Magda. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. **Educ. Soc.** Campinas, v. 23, n. 81, p. 143-160, 2002.

TERRA, Márcia Regina. Letramento & letramentos: uma perspectiva sociocultural dos usos da escrita. **Delta**, São Paulo, v. 29, n. 1, p. 29-58, 2013.

TFOUNI, Leda. Verdiani. **Letramento e alfabetização**. São Paulo: Cortez, 2010.

Study and creation of a database of digital literacy practice activities in Portuguese Language to be made available at E.E.M. Lauro Rebouças de Oliveira

Abstract: This work reports the process of creating a digital literacy activity bank for teaching Portuguese at Lauro Rebouças de Oliveira Elementary School. The main objective was to introduce teachers to a different teaching method that could assist the students in the reading, writing, and linguistic analysis of texts circulating in our society using digital resources. The theoretical foundation primarily considered the observations of Soares (2002) and Terra (2013) on literacy; Lorenzoni (2016) on gamification; and Kenski (2001) on the use of new technologies in education. We proposed producing material that would enable teachers to perform differentiated work, seeking to facilitate the teaching of textual genres using digital and technological platforms. Methodologically, and on an experimental and initial basis, we used *PowerPoint*, exploring its resources to create a memory game that could work on the interpretation of the cartoon genre in a more interactive way. Previously, we found that students' learning process can be improved when mother tongue teachers are provided with new ways of teaching reading, writing and linguistic analysis using existing digital technologies.

Keywords: Digital literacy; Digital technologies; Learning; Textual genres; Portuguese language.

Recebido: 30 agosto 2025

Aprovado: 05 novembro 2025