

## **GÊNEROS TEXTUAIS MEDIADOS POR RECURSOS DIGITAIS: MULTILETRAMENTOS NA *OLIMPÍADA DE LÍNGUA PORTUGUESA* *ESCREVENDO O FUTURO*<sup>1</sup>**

**Táisa Biagiolli Zambon<sup>2</sup>**

Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Linguística e Língua Portuguesa da Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara (UNESP FCLAr) e bolsista CAPES Araraquara, São Paulo, Brasil

**RESUMO:** Este artigo visa promover reflexões sobre o uso de recursos digitais para práticas de ensino de Língua Portuguesa. Para isso, é apresentada uma análise do jogo digital “Jogo de Crônica Crogodó”, disponível no site da Olimpíada de Língua Portuguesa Escrevendo o Futuro. Ressaltamos, com a discussão que propomos, como esse recurso digital estimula práticas de multiletramentos que contribuem para o aprendizado.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ensino. Gêneros textuais. Recursos digitais.

**ABSTRACT:** This article aims to promote reflections about the use of digital resources for Portuguese Language teaching practices. For this objective, an analysis is presented of the digital game “Jogo de Crônica Crogodó”, available on the site of the “Olimpíada de Língua Portuguesa Escrevendo o Futuro”. Due to this discussion, we intended to highlight the extent to which this digital resource encourages multiliteracies practices.

**KEYWORDS:** Teaching. Textual genres. Teaching digital resources.

### **INTRODUÇÃO**

As tecnologias de informação e comunicação (TIC) apresentam-se hoje como uma realidade inserida em nossa sociedade que proporciona o rompimento de barreiras físicas de tempo e de espaço (LEVY, 1999). Além desse fato, elas possuem um grande potencial para serem incluídas em práticas escolares e para o ensino e aprendizagem de diversos conteúdos e áreas.

---

<sup>1</sup> O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

<sup>2</sup> taisabiagiolli@gmail.com

No Brasil, desde 1998, o ensino em instituições públicas delineia-se conforme as orientações dos *Parâmetros Curriculares Nacionais* (PCN), que visam a um desejo de uma padronização para o que deve ser trabalhado nas salas de aulas distribuídas pelo território nacional. No conjunto desses documentos, aquele que se refere a uma introdução aos parâmetros, destinados aos terceiros e quartos ciclos do ensino fundamental, apresenta uma seção intitulada “Tecnologias de informação e comunicação – 5ª parte”, em que o uso das tecnologias é discutido (BRASIL, 1998a, p.133-158).

Neste documento, postula-se que a grande quantidade de informações disponibilizadas com as TIC por si só não são sinônimos diretos de conhecimento (BRASIL, 1998a, p.134-136) e que se faz necessário, por parte da escola, formar cidadãos críticos quanto ao uso da tecnologia. Essas orientações oficiais também trazem um destaque para o fato de que as tecnologias “[...] podem ser ferramentas importantes para desenvolver trabalhos cooperativos que permitam a atualização de conhecimentos, a socialização de experiências e a aprendizagem permanente” (BRASIL, 1998a, p.140). Corrobora-se, com isso, a necessidade e a utilidade da tecnologia para o ensino e a aprendizagem.

Para o ensino de Língua Portuguesa (LP), um volume específico dos PCN foi elaborado e divulgado também no ano de 1998. Nessa área de conhecimento, são os gêneros textuais (orais e escritos) que assumiram um papel de destaque, entendendo-se que

Os textos organizam-se sempre dentro de certas restrições de natureza temática, composicional e estilística, que os caracterizam como pertencentes a este ou aquele gênero. Desse modo, a noção de gênero, constitutiva do texto, precisa ser tomada como objeto de ensino. [...] A compreensão oral e escrita, bem como a produção oral e escrita de textos pertencentes a diversos gêneros, supõe o desenvolvimento de diversas capacidades que devem ser enfocadas nas situações de ensino. (BRASIL, 1998b, p. 23-24)

Diante desse fato, materiais didáticos e programas de extensão de ensino voltados para alunos e professores de LP lançaram os gêneros como centros irradiadores para o trabalho em sala de aula, permeados por diversos temas e conteúdos a serem ministrados.

Inserido nesse contexto, inicialmente como um programa da iniciativa privada, o *Programa Escrevendo o Futuro* foi criado em 2002 pela Fundação Itaú Social e o CENPEC - Centro de Estudos e Pesquisas em Educação, Cultura e Ação Comunitária. Contudo, esse programa teve sua maior difusão a partir de 2008, com o estabelecimento de uma parceria com

o Ministério da Educação - MEC e a realização da *Olimpíada de Língua Portuguesa Escrevendo o Futuro* para as escolas públicas brasileiras. Também uma página na internet – [www.escrevendoofuturo.org.br](http://www.escrevendoofuturo.org.br) – é mantida, sendo nela que informações oficiais sobre o programa e materiais didáticos são disponibilizadas para livre acesso. Para sua realização e manutenção, ainda há uma parceria com outras entidades, como o Conselho Nacional de Secretários de Educação – CONSED, a União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação – UNDIME, e o Canal Futura.

Com o objetivo de incentivar e colaborar com as práticas de leitura e escrita de alunos do ensino fundamental e ensino médio, o programa realiza, a cada dois anos, um concurso nacional de redações com a temática “O lugar onde eu vivo” desenvolvida em gêneros textuais determinados para cada seriação de estudantes, segundo informações disponibilizadas em seu próprio site. Para os alunos cursistas dos quintos e sextos anos do ensino fundamental, o gênero em que a temática local deve ser desenvolvida é o “poema”; para os estudantes dos sétimos e oitavos anos do ensino fundamental, “memórias literárias”; para os nonos anos do ensino fundamental e primeiros anos do ensino médio, o gênero definido pelo programa para a escrita das redações é a “crônica”; para os segundos e terceiros anos do ensino médio, por fim, o gênero é o “artigo de opinião”.

Formações para professores também são oferecidas na modalidade de cursos online a distância, bem como seminários locais, além de uma coleção de textos, vídeos, entrevistas, a fim de proporcionar uma maior reflexão para o trabalho docente. Juntamente com esses materiais, recursos digitais estão disponibilizados para colaborarem com atividades que podem ser desenvolvidas pelos alunos em sala de aula ou não. Na última edição do concurso de redações, realizada em 2016, 4.876 municípios brasileiros participaram, com cerca de 40 mil escolas envolvidas ([www.escrevendoofuturo.org.br](http://www.escrevendoofuturo.org.br), acesso em 19/07/2017).

Nesse artigo, pretende-se realizar uma análise e uma reflexão sobre um dos recursos digitais que estão disponibilizados gratuitamente na plataforma da *Olimpíada de Língua Portuguesa Escrevendo o Futuro*: o “Jogo de Crônica Crogodó”. Alinhando o uso das TIC, já destacada pelos PCN, juntamente com o ensino de LP permeado pelos gêneros textuais, o jogo atua como uma ferramenta para aprimorar o estudo do gênero crônica, podendo ser utilizada tanto em salas de aula quando fora dela pelos estudantes.

Também acredita-se que o diálogo constituído nesse texto faz-se relevante à medida que procura contribuir para a reflexão sobre práticas de ensino de LP mediadas por tecnologias e

inseridas no contexto dos multiletramentos (ROJO, 2012, 2015) envoltos na atual realidade de nossa sociedade.

Assim, nosso artigo, que se constitui como uma pesquisa interpretativista de uma análise do recurso digital citado, apresentará uma contextualização das orientações dos PCN específicas para o trabalho com gêneros em aulas de LP, seguida de uma definição das práticas de multiletramentos e suas configurações em sala de aula (ROJO, 2012, 2015). Posteriormente, descreveremos o “Jogo de Crônica Crogodó” e analisaremos como ele apresenta-se para alunos e professores, guiando-nos também pelas características que definem os objetos de aprendizagem digitais, elencadas por Maciel e Backes (2013).

Esperamos, assim, promover uma discussão e reflexão sobre o uso de recursos digitais disponibilizados gratuitamente para práticas de ensino de LP, bem como destacar a importância de práticas de multiletramentos para uma aprendizagem mais dinâmica, significativa e interativa.

## **APORTES TEÓRICOS: GÊNEROS TEXTUAIS E MULTILETRAMENTOS**

Nesta seção serão apresentadas exposições teóricas relativas ao ensino de gêneros, segundo as orientações dos PCN (1998) para as aulas de LP, além de uma definição sobre o conceito dos multiletramentos trabalhada por ROJO (2012, 2015), a fim de contribuir para nossa reflexão de como tais princípios estão postos no “Jogo de Crônica Crogodó”, criado e disponibilizado pelas equipes da *Olimpíada de Língua Portuguesa Escrevendo o Futuro*.

### **Ensino de gêneros e as orientações dos PCN**

Com a publicação dos PCN de LP para os terceiros e quartos ciclos do ensino fundamental em 1998, os gêneros textuais assumiram uma posição de destaque, sendo colocados nesse documento como centralizadores para o trabalho docente em sala de aula. A fragmentação do ensino de práticas de linguagem deve, segundo esse documento, ser substituída por uma articulação que vise a atender os diferentes propósitos comunicativos e expressivos de uma língua:

Ao invés de organizar o ensino em unidades formatadas em texto, tópicos de gramática e redação, fechadas em si mesmas de maneira desarticulada, as atividades propostas no ambiente escolar devem considerar as especificidades de cada uma das práticas de linguagem em função da articulação que estabelecem entre si. (BRASIL, 1998b, p.36)

O trabalho com gêneros conforme exposto e orientado pelos PCN possui relações teóricas com a noção de gênero discursivo dos trabalhos de Mikhail Bakhtin (2010). Ocorre, assim, uma tentativa de aproximação das teorias linguísticas desenvolvidas e estudadas durante o século XX para o campo da educação e da sala de aula.

Mikhail Bakhtin (2010) apresenta em seu texto “Os gêneros do discurso”, uma possível definição para gêneros discursivos, escrevendo que “[...] cada campo de utilização da língua elabora seus *tipos relativamente estáveis* de enunciados, os quais denominamos *gêneros do discurso*” (BAKHTIN, 2010, p.262, grifos do autor). Diante dessa passagem, interpretamos que os gêneros funcionam no cotidiano de nossas vidas, envoltos na esfera social e comunicativa.

Luiz Antônio Marcuschi (2010), por sua vez, apresenta uma definição para gênero textual caracterizando-o como a materialização de textos que encontramos em nossa vida diária e que possuem características sociocomunicativas definidas por conteúdos, por propriedades funcionais, estilo e pela composição (MARCUSCHI, 2010, p. 22-24).

Assim, é a ideia de funções comunicativas que permeiam a escolha de um ou outro gênero a que se apresenta como uma orientação para os docentes a partir da leitura dos PCN:

Todo texto se organiza dentro de determinado gênero em função das intenções comunicativas, como parte das condições de produção dos discursos, as quais geram usos sociais que os determinam. Os gêneros são, portanto, determinados historicamente, constituindo formas relativamente estáveis de enunciados, disponíveis na cultura. [...] A noção de gênero refere-se, assim, a famílias de textos que compartilham características comuns, embora heterogêneas, como visão geral da ação à qual o texto se articula, tipo de suporte comunicativo, extensão, grau de literariedade, por exemplo, existindo em número quase ilimitado. (BRASIL, 1998b, p. 20-21)

Diante da significativa quantidade de gêneros apresentados em nosso cotidiano, esse documento selecionou alguns gêneros como privilegiados para práticas de leitura, escuta e escrita (BRASIL, 1998b, p.53), justificando-se que os gêneros elencados foram “[...] aqueles cujo domínio é fundamental à efetiva participação social, encontrando-se agrupados [...] em

gêneros literários, de imprensa, publicitários, de divulgação científica, comumente presentes no universo escolar” (BRASIL, 1998b, p.53).

O gênero trabalhado em nosso objeto de estudo – o “Jogo de Crônica Crogodó”- como o próprio nome explicita, é a crônica. Esse tipo de texto, segundo o apresentado pelos PCN estaria inserido no campo dos gêneros relacionados às práticas de leitura e escuta e seria relativo à linguagem escrita (e não oral) e ao campo literário (e não de imprensa, divulgação científica ou de publicidade) (BRASIL, 1998b: 54). A crônica também é encontrada dentro das mesmas classificações para às práticas de produção de textos escritos (BRASIL, 1998b, p.57).

Contudo, atualmente sabemos que cada vez mais os gêneros mesclam-se e unem-se em novos formatos também mediados pelas tecnologias digitais. De acordo com Marcuschi (2009, p.198-199), a interação online, marcada pela grande participação dos indivíduos nesse processo, culminou por ocasionar uma evolução nos gêneros textuais, sobretudo pelo fato de que os gêneros estão sempre servindo a propósitos comunicativos.

Faz –se necessário, assim, um novo pensamento docente acerca do ensino de gêneros e de LP, não se pautando somente em característica e categorias definidas e historicamente descritas. Deve-se considerar as novas funções dos gêneros e a novas ocorrências (midiáticas ou não) deles na sociedade. Para isso, novas leituras e maneiras de compreensão de textos são requeridas e desejadas.

### **Ensino e os multiletramentos**

Com as mudanças trazidas com o uso das TIC, o processo de leitura e escrita de textos sofreu uma grande alteração em relação ao que se convencionou tradicionalmente: leitores não são simples apreciadores de textos, meros destinatários e receptores; são, agora, produtores, autores, distribuidores de textos e opiniões (ROJO, 2012, p.22-28).

Os multiletramentos corroboram para essas mudanças e, por isso, fazem-se necessários para a escola na atualidade e para as novas relações de uma sociedade globalizada.

Esses multiletramentos são apresentados por Roxane Rojo, em seu texto “Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural de linguagens na escola” (2012), como práticas de letramentos que valorizam concomitantemente à multiplicidade de culturas e à multiplicidade de linguagens presentes em nossa sociedade e refletidas em textos orais e escritos que se tornam híbridos, interativos e colaborativos.

Assim, essa autora, que também possui entrevistas publicadas na plataforma online da *Olimpíada de Língua Portuguesa Escrevendo o Futuro*, aponta para a necessidade de que práticas relativas aos multiletramentos sejam incluídas no cotidiano escolar. Diante desse fato, o trabalho com os alunos deveria partir de gêneros que eles mesmos conhecem para caminhar aos novos gêneros, sempre estimulando a criticidade e a reflexão.

Citando os trabalhos de García Canclini (2008 *apud* ROJO, 2012, p. 13), Rojo descreve o conceito de multiplicidade de culturas e afirma que na atualidade não ocorre mais uma diferenciação entre uma cultura de elites e uma cultura de massas: ambas caminham juntas e misturam-se na produção de textos e sentidos. Há, assim, uma grande possibilidade de experimentação e comunicação por parte de alunos e de produtores de textos. O uso das tecnologias, por sua vez, acarreta que esse acesso a textos seja realizado de maneira facilitada e democrática, sendo também papel da escola trabalhar em prol de questões éticas que norteiam o diálogo e a reprodução desses textos.

Já a multiplicidade de linguagens está amplamente presente e sendo divulgada por meio da internet, televisão, revistas e outras formas de comunicação. O uso de imagens, gráficos, textos escritos em diversas fontes e mesclados em uma única página de revista, por exemplo, exigem do estudante a capacidade de compreensão de diversas linguagens. Requer também um entendimento de que, separadas, as linguagens podem servir a uma significação e, unidas, essas linguagens estabelecem novos sentidos (ROJO, 2012, p. 18-22).

A defesa de uma pedagogia dos multiletramentos está na necessidade de trabalho com esses letramentos, aliados às tecnologias. Acreditamos, também, que essas novas práticas de letramentos corroboram com o que é exposto no *Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional para a Educação no Século XXI* (UNESCO, 2010).

Nesse relatório, são apresentados quatro pilares para a educação: aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a conviver e aprender a ser. Esses pilares são perpassados por um ideal de aprender durante toda a vida e refletem a necessidade de conceber a educação como um todo, e não somente como o mero acesso ao conhecimento (DELORS, 2010, p. 5-23).

A efetividade de práticas ligadas a esses pilares encontraria na tecnologia uma aliada à medida que ela possibilita novas leituras e novas relações entre informações, conhecimentos e pessoas. Em consequência, vê-se a necessidade dos multiletramentos em ambientes educacionais.



## PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este trabalho, conforme o já citado, configura-se como um artigo de uma pesquisa interpretativista do recurso digital “Jogo de Crônica Crogodó”. Procuramos descrevê-lo e analisá-lo a fim de promover reflexões sobre o seu uso para o ensino em escolas regulares, destacando as mediações realizadas pelos multiletramentos nele.

Maciel e Backes (2013) no texto “Objetos de aprendizagem, objetos educacionais, repositórios e critérios para sua avaliação”, postulam que “com o avanço da tecnologia, os documentos impressos e os materiais de vídeo, áudio e imagem vêm sendo gradualmente transformados em documentos digitais” (MACIEL e BACKES, 2013, p.163).

Esses arquivos, aliados a outros conteúdos no formato multimídia tornam-se objetos de aprendizagem, necessitando tanto de uma maior divulgação quanto de um maior estudo para práticas que efetivem e fomentem seus usos. Buscamos, dessa maneira, reforçar esses estudos, dedicando-nos à esfera do ensino básico.

Assim, seguiremos apresentando e descrevendo o jogo da maneira como ele está no site da *Olimpíada de Língua Portuguesa Escrevendo o Futuro*. Para isso, inicialmente analisaremos tanto as características didático e pedagógicas desse recurso, bem como o seu layout, à esteira de alguns dos critérios de avaliação de objetos de aprendizagem de Maciel e Backes (2013).

Em seguida, trataremos de estabelecer relações entre as práticas de multiletramentos e esse jogo, à luz dos trabalhos de Roxane Rojo (2012, 2015) que versam sobre essa temática.

### O “JOGO DE CRÔNICA CROGODÓ”

O “Jogo de Crônica Crogodó”, objeto de nosso estudo nesse artigo, apresenta-se como um recurso digital para um melhor estudo das características de estilo e linguagem do gênero crônica. Ele é destinado, prioritariamente, aos alunos que, para participarem do concurso de redações da *Olimpíada*, devem produzir uma crônica na temática “O lugar onde eu vivo”, compreendendo assim o público de estudantes que cursam o nono ano do ensino fundamental e o primeiro ano do ensino médio.

#### “Jogo de Crônica Crogodó”: objetivos e características didático e pedagógicas



Na plataforma da *Olimpíada de Língua Portuguesa Escrevendo o Futuro*, dentro da seção denominada por biblioteca, são apresentadas na categoria dos recursos didáticos três tipos de materiais. Essas matérias são descritas como os “passatempos” (sendo 24 passatempos diferentes), os “jogos de aprendizagem” (em um total de 4 jogos, um para cada tipo de gênero proposto para o concurso da olimpíada – poema, memórias literárias, crônica e artigo de opinião) e os “versos de diversos lugares” (que compõem 5 arquivos desdobrados em vídeos e áudios de textos de alunos vencedores e de textos consagrados pela literatura brasileira comentados e lidos por atores e atrizes).

Nosso objeto de estudo exposto nesse artigo está inserido na categoria dos jogos de aprendizagem e destina-se ao estudo do gênero crônica. A descrição desse jogo apresentada no site assim é colocada:

Era uma vez uma cidade e suas peculiaridades. Os jogadores são convidados a explorar alguns dos diversos ambientes que compõem Crodogó, o município das crônicas. O que está em jogo é uma vaga para o blog Cronicanto, oferecida ao vencedor das disputas que acontecem no campo de futebol, mercearia e lan-house. Apure o seu olhar, cronista, porque o desafio está posto! Clique aqui para acessar o jogo de Crônica. ([escrevendoofuturo.org.br](http://escrevendoofuturo.org.br), 19/07/2017)

Como é possível perceber, o que ocorre não é uma apresentação técnica de regras de “como se jogar”, mas sim uma apresentação no formato de uma pequena narrativa que já insere o jogador-cronista nos desafios que serão colocados em sequência. Acreditamos que esse fato atua já como um estímulo ao estudante que poderá exercitar práticas de leitura de maneira lúdica e dinâmica.

O recurso somente funciona de maneira online, com acesso à internet e não pode ser feito o seu download. Clicando-se para iniciar o jogo, uma nova tela é aberta, com uma nova apresentação para o estudante:

Você e seu colega estão disputando uma vaga para o Cronicanto. E essa não é uma disputa qualquer, pois o Cronicanto é um blog em que estudantes de todo o Brasil revelam a sua percepção do lugar onde vivem por meio de crônicas publicadas diariamente.  
Para conseguir fazer parte desse time, você também deverá exercitar seu olhar observador. Convidamos vocês a conhecerem a cidade de Crodogó, com tarefas a serem executadas no campo de futebol, no armazém e na lan house. Quem se sair melhor nas etapas fica com a vaga!

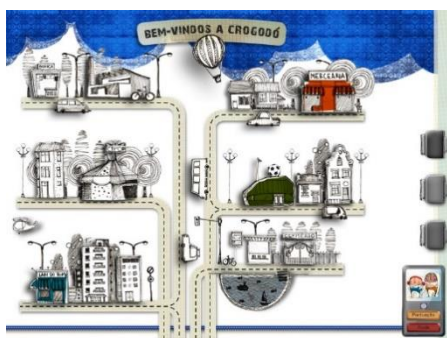
([https://www.escrevendoofuturo.org.br/caderno\\_virtual/caderno/cronica/jogo.html](https://www.escrevendoofuturo.org.br/caderno_virtual/caderno/cronica/jogo.html),  
19/07/2017)

Por esse texto-apresentação, uma metáfora ao concurso de redações já é feita inicialmente, seguida de um convite ao jogo. Na mesma tela, existe um ícone para iniciar o jogo, bem como um menu de “ajuda” para uma melhor e maior explicação das tarefas que deverão ser realizadas.

Iniciando o jogo, os estudantes podem escolher entre três localidades da cidade de Crogodó – o campo de futebol, o armazém e a lan house – que os conduzirão a três atividades diferentes (Figura 1). A ordem de escolha não irá interferir no resultado final, pois as atividades não são continuação umas das outras e podem ser realizadas de maneira independente. Nessas três etapas, são sempre duas as personagens apresentadas na tela: Artur e Mimi; por isso, o ideal é que dois alunos participem das atividades, mas em um mesmo computador, alternando-se as jogadas.

Escolhendo o campo de futebol (Figura 2), a atividade que será realizada é denominada de “Jargões da Peleja”, e possui como objetivo que os alunos identifiquem expressões típicas do futebol com o que elas significam.

Esse exercício caracteriza-se por abordar o uso de expressões ligadas ao campo semântico dos jogos de futebol que popularmente aparecem em conversas cotidianas. A tarefa de encontrar significados, escritos por meio de uma linguagem considerada pela gramática normativa com um maior grau de formalidade, faz com que os estudantes necessitem refletir sobre as possíveis ligações dessas definições com os termos utilizados em gírias. Embora o gênero crônica, no âmbito de uma produção escrita, não esteja diretamente abordado nessa atividade, indiretamente o exercício estimula discussões sobre o entendimento do uso cotidiano da linguagem, partindo-se, assim, da realidade dos alunos e propiciando conseqüentemente reflexões sobre textos escritos.



**Figura 1:** Início do jogo  
[www.escrevendoofuturo.org.br](http://www.escrevendoofuturo.org.br)



**Figura 2:** Jargões da Peleja  
[www.escrevendoofuturo.org.br](http://www.escrevendoofuturo.org.br)

No “Jargões da Peleja”, um aluno, de cada vez, deve clicar com o cursor do mouse no desenho da bola que aparecerá na tela, a fim de marcar um gol e ter o direito a uma tentativa de resposta, unindo um jargão futebolístico com o seu significado. O vencedor dessa etapa será o que maior pontuação obtiver ao final.

O jogo organiza-se de maneira didática e clara, com regras que podem ser acessadas a qualquer momento caso os estudantes tenham necessidade.

Optando-se pelo armazém, a etapa do jogo que aparecerá será a que é chamada de “Secos e molhados” (Figura 3). Nessa tarefa, apresenta-se a seguinte descrição:

Nas suas andanças pela cidade, você e seu colega intuíram que o armazém de secos e molhados pode ser um lugar propício para inspirar boas crônicas. Convidamos vocês a explorar os diversos objetos à venda e a conhecer as histórias inusitadas ligadas a sete deles. Será que elas renderam crônicas ou textos de outros gêneros?  
([https://www.escrevendoofuturo.org.br/caderno\\_virtual/caderno/cronica/jogo.html](https://www.escrevendoofuturo.org.br/caderno_virtual/caderno/cronica/jogo.html), 19/07/2017)

Iniciando-se a atividade, os objetos disponíveis para escolha são: um conjunto de escovas de dentes; um conjunto de chapéus; um paletó; um conjunto de pacotes de velas; enxadas e serrotes; sacos de farinha; um conjunto de boné. Clicando-se em cada um deles, aparece um texto escrito relacionado a esses objetos, juntamente com uma gravação da leitura desse texto. Na mesma tela, uma questão de alternativas é apresentada, geralmente sobre as características do texto e a relação ou não desse texto com o tradicional gênero crônica. A exemplo, selecionamos a questão relativa ao objeto conjunto de escovas de dente:

João Tarcísio era meio desmiolado, mas companheiro do seu Mário pelas andanças por sertões afora, vendendo tecido, linha, agulha. Malas cheias de amostras e um rolo de chita barata, que saía rápido. Em geral viajavam de trem, parando nos vilarejos, dormindo em pequenas pensões, sem banheiro no quarto, só pia para lavar o rosto. Foi numa dessas que seu Mário saiu para se aliviar. Voltou e deu de cara com João Tarcísio escovando a dentadura. “Ô Tarcísio! Essa escova é minha!”. “Tenho nojo não, seu Mário”.

*Questão:*

Em escova de dente,

- o narrador se caracteriza como um observador bem humorado, articula bem as descrições no desenrolar da crônica;
- o narrador do conto é um personagem sóbrio e enigmático;
- o narrador da crônica transmite diversos ensinamentos aos leitores do texto;
- o narrador da crônica faz uso de recursos poéticos ao escrever sobre flagrantos do dia a dia.

([https://www.escrevendoofuturo.org.br/caderno\\_virtual/caderno/cronica/jogo.html](https://www.escrevendoofuturo.org.br/caderno_virtual/caderno/cronica/jogo.html), 19/07/2017)

Novamente, a proposta é para que dois alunos participem do jogo, alternando as rodadas. Sairá vencedor o que mais pontuar.

Para nós, esse recurso didático possibilita que o aluno execute um exercício de múltipla escolha, comum em diversas salas de aula, de maneira interativa e envolvente. As questões possuem relação com os textos que surgem e esses textos possuem relações com as imagens, sendo de gêneros diversos, não somente crônicas. Esse fato possibilita ao estudante uma maior reflexão em um duplo sentido: a interpretação do texto em si e a compreensão de características que podem inferir que um texto possui mais relação com um gênero textual ou com outro.

Na última opção de escolha, a “Lan house do Tom”, a descrição do objetivo da atividade é a seguinte:

Uma pequena parada na Lan house... Afinal, você e seu coleg@ não conseguem ficar #desconectados por muito tempo!

A má notícia é que quatro das cinco máquinas disponíveis não receberam manutenção : (

Assim que conseguirem descobrir em qual computador o jogo está instalado, vocês vão se deparar com uma missão desafiadora: montar quatro crônicas contando a mesma história em diferentes tons (humorístico, irônico, crítico e lírico).

Cumprido essa etapa, não se esqueça de compartilhar a conquista nas redes sociais! ;-)

([https://www.escrevendoofuturo.org.br/caderno\\_virtual/caderno/cronica/jogo.html](https://www.escrevendoofuturo.org.br/caderno_virtual/caderno/cronica/jogo.html), 19/07/2017)

Quando os alunos entram nessa etapa do jogo, a tela aparece com a imagem de cinco desenhos de computadores e os estudantes devem, intercalando as chances, escolher um computador. Quando o computador sem o jogo instalado, conforme o orientado na descrição, é elegido, um som que se remete a uma negação é emitido. Quando se escolhe o computador com o jogo certo, uma roleta surge na tela e o aluno deve clicar para sortear um tom para a crônica que irá produzir, dentre os quatro apresentados também nas orientações.

Em sequência, quatro parágrafos iniciais de uma mesma história – a crônica “Tião e o bom ladrão” - surgem na tela e o aluno deve escolher qual é o parágrafo que melhor contará a crônica dentro do tom que foi sorteado (Figura 4). Essa atividade será realizada por quatro vezes, montando-se uma crônica com quatro parágrafos. Por fim, o estudante recebe a resposta se conseguiu ou não eleger todos os parágrafos dentro do tom sorteado.

Acreditamos que esse jogo é uma interessante atividade para o exercício de mecanismos de coesão de textos e coerência relativa ao tom que um texto pode assumir. Com ele, os estudantes podem perceber que uma mesma informação – uma mesma crônica – pode ser descrita de diferentes maneiras para atingir distintos objetivos.



**Figura 3:** Armazém “Secos e molhados”  
[www.escrevendoofuturo.org.br](http://www.escrevendoofuturo.org.br)



**Figura 4:** “Lan house do Tom” – parágrafos de uma crônica  
[www.escrevendoofuturo.org.br](http://www.escrevendoofuturo.org.br)

### “Jogo de Crônica Crogodó”: o layout

Analisaremos também como o “Jogo de Crônica Crogodó” apresenta-se ao público no que se refere a seu layout. Para isso, iremos nos basear nos trabalhos de Maciel e Backes (2013) que elencaram critérios para avaliar os objetos de aprendizagem. Esses autores consideram que objetos de aprendizagem são recursos educacionais e situações de ensino em conteúdos digitais no formato de multimídia e desenvolvidos com padrões que permitem que eles sejam reutilizados em diversas disciplinas, por diversos docentes e alunos. Eles também devem ter interoperabilidade, sendo possíveis de adaptar-se a hardwares e sistemas operacionais distintos, bem como serem fáceis de se atualizar e utilizar/acessar por diversas pessoas e em diversos contextos.

Com base nessa definição, acreditamos que o “Jogo de Crônica Crogodó” possa ser considerado como um objeto de aprendizagem, uma vez que possui um objetivo específico – contribuir para o estudo da linguagem e da produção de textos do gênero crônica – mas que pode ser utilizado em outras disciplinas além de LP, em projetos interdisciplinares, por exemplo. Também é um jogo que pode ser operado em diversos sistemas e navegadores, desde que com acesso à internet.

Dentre as categorias relacionadas a um layout de um objeto de aprendizagem tratadas pelos autores, iremos focalizar as referidas à apresentação de textos (escritos), às imagens utilizadas e ao uso de animações, vídeos e sons. Ressaltamos que todo o jogo é de fácil navegabilidade pela internet e fácil compreensão de orientações e fases.

Nas três etapas encontradas no jogo, os textos escritos possuem a mesma fonte, variando-se os tamanhos de títulos, subtítulos, textos explicativos, textos com tarefas. Cores diferenciadas e negritos são utilizados quando há a necessidade de algum destaque e não encontramos nenhum erro ortográfico nesses textos. Os parágrafos de textos de apresentação e regras são curtos e organizados de maneira clara, o que também ocorre com os blocos de textos que caracterizam as tarefas.

As imagens utilizadas ao longo de todo o jogo são gravuras e desenhos, não existindo a ocorrência de fotos reais. Essas imagens são coloridas, mas não ocasionam uma poluição visual na tela; ao contrário, atraem a atenção para o que é necessário aos estudantes e professores. Muitos desses desenhos ilustram textos escritos ou textos que surgirão na sequência do jogo, não sendo supérfluas, mas sim presentes de forma adequada para despertar a atenção e a ludicidade desse recurso digital.



Não existem animações ou vídeos inseridos em quaisquer etapas do jogo, mas existem sons que são reproduzidos quando há um acerto ou um erro, sendo que eles são diferentes para cada uma dessas situações.

No quesito sonoro, destacamos a etapa da mercearia, em que os textos que surgem a cada objeto selecionado possuem uma gravação com uma leitura dramática, que auxilia na compreensão desse texto. Essa leitura, realizada por homens e mulheres que aparentam possuir distintas faixas etárias, também contribui para uma aproximação dos alunos com os textos apresentados.

## **OS MULTILETRAMENTOS E O “JOGO DE CRÔNICA CROGODÓ”**

Interpretar textos oriundos de múltiplas linguagens e múltiplas culturas configura-se como uma necessidade para a sociedade atual e, por esse fato, deve também ser uma das preocupações de escolas e institutos. *A Olimpíada de Língua Portuguesa Escrevendo o Futuro*, na esteira desse pensamento, elaborou diversos materiais voltados para alunos e professores no que se refere à leitura e produção textual, a exemplo do recurso digital que é nosso objeto nesse trabalho. Como colocado pela organização desse programa, os jogos de aprendizagem da plataforma “[...] buscam tornar o aperfeiçoamento da escrita em gêneros textuais colaborativo, interativo e divertido” (CADERNOS DO PROFESSOR, 2016).

O “Jogo de Crônica Crogodó” possibilita uma reflexão sobre o gênero crônica de maneira interativa, utilizando assim uma linguagem imagética, que se movimenta e ganha vida por meio da ação “por trás da tela” do aluno e une-se a textos escritos que também são comandados e elegidos pelos estudantes.

Junta-se a esse fato, imagens, sons e áudios de textos que auxiliam na compreensão de ideias e de tarefas a serem executadas, além de entreterem. As múltiplas linguagens unem-se para apresentarem novos significados aos textos que podem transmitir ainda novas mensagens aos estudantes de uma forma diferente do habitual das salas de aula.

Como uma proposta voltada à temática do programa – “O lugar onde vivo” – a ambientação do jogo ocorre em localidades comuns de muitas cidades brasileiras, sejam metrópoles ou cidades do interior: um campo de futebol, um armazém, uma lan house. Acreditamos que esse fato possibilite uma aproximação da cultura vivida pelo aluno com um



novo mundo que se abre para ele por meio do jogo: como essas localidades podem ser planos de fundo para textos e histórias que futuramente podem ser escritas imersas no gênero crônica.

Muitas vezes também o que se mostra no jogo, por mais que se relacione com localidades conhecidas pelos alunos, é diferente do vivenciado por eles no sentido de novas percepções e sensações geradas no meio virtual. Emergem, assim, descobertas culturais que podem ser novas para estudantes das mais diversas realidades – jargões que são utilizados na esfera de jogos de futebol, caracterização de armazéns simples que vendem produtos referentes ao trabalho na roça, o ambiente de uma lan house representando a tecnologia no nosso dia-a-dia (comuns em muitas cidades, não tão presentes em outras).

A pedagogia dos multiletramentos, proposta pelo Grupo de Nova Londres, em 1996 questionava-se sobre o que seria uma educação apropriada para todos os indivíduos tendo-se em vista fatores relativos à diversidade cultural das populações (ROJO, 2012: 11-12). É essa busca de um único ideal de educação comum e efetivamente funcional para todos que pode ser rompida com a valorização de culturas e linguagens presentes no cotidiano de cada cidadão para uma posterior pesquisa e exploração de novas culturas e novas linguagens.

Ainda Roxane Rojo (2015) aponta considerações importantes sobre os multiletramentos:

As demandas sociais devem ser refletidas e refratadas criticamente nos/pelos currículos escolares. [...] Para que a escola possa qualificar a participação dos alunos nas práticas da web, na perspectiva da responsabilização, deve propiciar experiências significativas com produções de diferentes culturas e com práticas, procedimentos e gêneros que circulam em ambientes digitais [...] (ROJO, 2015, p.135)

Com isso, o recurso digital disponibilizado pela *Olimpíada de Língua Portuguesa Escrevendo o Futuro*, o qual trouxemos para esse artigo, é uma oportunidade para trabalhar com estudantes práticas de leitura e organização textual de maneira significativa e incluindo-os em ambientes digitais, propiciando novas maneiras de aprender. Estimula-se, também, a autonomia do aluno frente à construção do conhecimento e estabelecendo, ainda, novas relações entre leituras e visões de mundo.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Ainda com base nas orientações dos PCN,

A incorporação das inovações tecnológicas só tem sentido se contribuir para a melhoria da qualidade do ensino. A simples presença de novas tecnologias na escola não é, por si só, garantia de maior qualidade na educação, pois a aparente modernidade pode mascarar um ensino tradicional baseado na recepção e na memorização de informações. (BRASIL, 1998<sup>a</sup>, p. 140)

O uso das TIC é, assim, uma grande ferramenta que pode vir a acrescentar práticas que fomentem novas maneiras para se aprender e relacionar-se com a sociedade. O uso de jogos digitais em salas de aulas, além de atraírem a atenção de muitos alunos, são uma alternativa para dinamizarem as aulas

O “Jogo de Crônica Crogodó”, neste artigo exposto, adequa-se, em nosso julgamento, à faixa etária para a qual destina-se prioritariamente (alunos do nono ano do ensino fundamental e primeiro ano do ensino médio, em média de 13 a 15 anos) e também é passível de ser utilizado com outras seriações, sobretudo no ensino fundamental ciclo II.

Esse recurso também é eficiente ao que se propõe: o trabalho com o gênero crônica envolto na temática de cidades espalhadas pelo Brasil, uma vez que traz para seu plano de fundo ambientes conhecidos aos estudantes – campo de futebol, armazém e lan house. Também por esse fato, os multiletramentos efetivam-se no jogo, à medida que mesclam culturas de cidades com linguagens múltiplas – textos, imagens e sons interativos.

A questão do trabalho com o gênero crônica adquire, ademais, novos desenhos e não nega as mudanças de linguagem e estilo pelas quais esse gênero tem passado, também oriundas das novas tecnologias. A crônica é passível de retratar acontecimentos cotidianos que hoje se inserem em quaisquer lugares e vivenciados por quaisquer pessoas, em uma linguagem mais próxima da informalidade ou não de acordo com o público ao qual se destina, o tom que é pretendido e o suporte em que é publicada.

Com isso, a *Olimpíada de Língua Portuguesa Escrevendo o Futuro* apresenta a docentes e alunos uma alternativa para a construção do conhecimento com recursos digitais, de maneira a contribuir para uma formação cidadã, crítica e dinâmica.

## REFERÊNCIAS

BAKHTIN, Mikhail. Os gêneros do discurso. In: \_\_\_\_\_. **Estética da criação verbal**. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010, p.261-306.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais – Terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental – Introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais.** Brasília: MEC, 1998a.

\_\_\_\_\_. **Parâmetros Curriculares Nacionais – Terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental – Língua Portuguesa.** Brasília: MEC, 1998b.

**CADERNOS DO PROFESSOR - Olimpíada de Língua Portuguesa Escrevendo o Futuro.** 5ª edição, 2016.

DELORS, Jacques. A educação ou a utopia necessária. In: UNESCO. **Educação – um tesouro a descobrir – Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre educação para o século XXI.** São Paulo: Editora Cortez/UNESCO no Brasil, 1998, p.5-23.

**JOGO DE CRÔNICA CROGODÓ - Olimpíada de língua portuguesa Escrevendo o Futuro.**

Disponível em:  
[https://www.escrevendoofuturo.org.br/caderno\\_virtual/caderno/cronica/jogo.html](https://www.escrevendoofuturo.org.br/caderno_virtual/caderno/cronica/jogo.html)  
Acesso em 10/07/2017.

LÉVY, Pierre. Dilúvios. In: \_\_\_\_\_. **Cibercultura.** Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999, p. 11 – 18.

MACIEL, C.; BACKES, E.M. Objetos de aprendizagem, objetos educacionais, repositórios e critérios para sua avaliação. In: MACIEL, C. **Educação a Distância: ambientes virtuais de Aprendizagem.** Cuiabá: Edufmt, 2013, p.160-196.

MARCUSCHI, Luiz Antonio. Gêneros textuais: definições e funcionalidade. In: DIONISIO, A. P.; MACHADO, A.R.; BEZERRA, M.A. (orgs). **Gêneros textuais & ensino.** São Paulo: Parábola Editorial, 2010, p.19-36.

\_\_\_\_\_. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão.** São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

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

ROJO, Roxane. Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural de de linguagens na escola. In: ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (orgs.) **Multiletramentos na escola.** São Paulo: Parábola Editorial, 2012, p.11-31.

UNESCO. **Educação – um tesouro a descobrir – Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre educação para o século XXI.** São Paulo: Editora Cortez/UNESCO no Brasil, 1998.