

A LEITURA NO HIPERTEXTO DIGITAL: NOVAS PRÁTICAS DE LEITURA MULTIMODAL A PARTIR DE JOGOS DIGITAIS

Maíra Cordeiro dos Santos

*Programa de Pós-Graduação em Linguística (PROLING), Universidade Federal da Paraíba (UFPB),
mairacordeiro@gmail.com*

Resumo: Não é novidade que as Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) constituem uma realidade irreversível no cenário da sociedade moderna e, conseqüentemente, redesenham o espaço educativo, democratizando e ampliando espaços de aprendizagem e de práticas de leitura. Nesse contexto, a leitura passa ao espaço virtual, profundamente marcado por multimodalidades, hipertextos e hiperlinks, o que torna diferente da leitura de textos impressos. Para analisar as práticas de leitura de hipertextos digitais, neste artigo, então, elegemos como foco de investigação o jogo digital “O Cortiço”, disponível no sítio do Livro e Game, com o objetivo de analisar suas características constitutivas, bem como suas práticas de leitura e de linguagem associadas às noções de gamificação e sua relação com o sociointeracionismo. Fundamentamos nossas reflexões nos pressupostos de base sociointeracionistas, especificamente nas contribuições de Vigotski (2007; 2012) e Bronckart (1999; 2006), e nas pesquisas desenvolvidas por Leffa (2006), Prensky (2001) e Ersad (2003). Como metodologia, utilizar-se-á uma análise interpretativista, de cunho qualitativo, do jogo digital como objeto da pesquisa, a fim de verificar de que maneira(s) se apresenta(m) as práticas de linguagem e de leitura, notadamente a partir da relação intertextual com o romance “O Cortiço”, de Aluísio Azevedo. Como resultados da análise, percebe-se que o jogo utiliza de forma lúdica e interativa uma linguagem digital que permite o diálogo entre várias disciplinas escolares, como Literatura, Língua Materna, Matemática e Finanças. Além disso, por um lado, os links de leitura do jogo digital permitem que o aluno se envolva na ficção, participe e tome decisões, exercite seus conhecimentos literários e matemáticos, além de construir a aprendizagem de maneira significativa. Por outro lado, nota-se que o trabalho do professor é fundamental para a garantia do “sucesso” do jogador. É seu papel mediar a aprendizagem, incentivar e motivar a leitura da obra original, interagir e orientar as escolhas do jogador, relacionar a ficção com o jogo. A interdisciplinaridade permite a interlocução de ideias e conhecimento, bem como o diálogo entre os saberes e os sujeitos envolvidos. Por fim, é mister observar que levar jogos à sala de aula não consiste em somente proporcionar um elemento lúdico aos alunos, mas os jogos são maneiras de buscar o aprendizado significativo e definitivo.

Palavras-chave: hipertexto digital, práticas de leitura, jogo digital, multimodalidade.