



Quadro 3 - Portfólio bibliográfico

Ano	Autoria	Título
2007	Mikolaj Dymek	Guerras de Exportação: Teoria da Literatura e como ela explica a indústria do videogame
2012	Thomas Apperley and Christopher Walsh	O que os jogos digitais e letramento têm em comum: uma heurística para entender o letramento dos alunos através dos games
2015	Jeffrey Wood	Múltiplas possibilidades: as vidas multi-alfabetizadas de três crianças
2016	Angel Torres-Toukourmidis; Luis Romero-Rodríguez; M. Amor Pérez-Rodríguez; Staffan Björk	Desenvolvimento de habilidades de leitura através de videogames: estado da arte
2016	Alexandre Caitano, Edjane de Azevêdo, Marlla Viana Departamento	Letramento digital no ensino de língua portuguesa em uma escola do semiárido potiguar: os jogos educativos na mediação do ensino-aprendizagem
2017	Michelle M. Neumann; Glenn Finger; David L. Neumann	Um <i>framework</i> conceitual para letramento digital emergente

Fonte: As autoras.

3.4 Áreas de enfoque das publicações

As publicações analisadas foram separadas por área temática que abordaram quanto aos jogos digitais e leitura e estão apresentadas a seguir.

3.4.1 Desenvolvimento de habilidades de leitura por meio de jogos digitais

Torres-Toukourmidis et al. (2016) apresentam o estado da arte sobre o desenvolvimento de habilidades de leitura através de jogos digitais. As publicações científicas analisadas na revisão elaborada pelas autoras ficou centrada em três abordagens: propósitos de leitura através de videogames, estratégias de leitura através de videogames e habilidades de leitura através de videogames, mencionando também o letramento digital através de jogos.

3.4.2 Letramento digital através de jogos

Apperley e Walsh (2012) apontam que os jogos digitais e o letramento têm muito em comum. Os autores defendem que a leitura e escrita do que chamam de “paratextos” (textos relacionados aos jogos digitais - como de tutoriais, por exemplo) podem ser uma boa estratégia inicial para incluir os jogos digitais na aquisição do letramento e apresentam um método para auxiliar os professores na compreensão do letramento através de jogos digitais. Neste estudo, mostram que é importante que os professores compreendam de que maneira as ações, o *design*, as situações de jogo e os



jogos enquanto sistema que engaja os alunos, podem afetar o ato de jogar e contribuir para a aquisição do letramento através do jogo.

Jeffrey Wood (2015) discorre sobre múltiplas formas de desenvolvimento do letramento em três crianças. Assim como em Apperley e Walsh (2012), a experiência relatada no artigo de Wood envolve o uso de textos sobre jogos como estratégia inicial para o desenvolvimento do gosto pela leitura. Após sentir a necessidade de ler tutoriais sobre o jogo *Super Mario Bros.*, a criança analisada no artigo, acabou por si própria desenvolvendo o hábito da leitura.

Neumann, Finger e Neumann (2017) apresentam uma estrutura de desenvolvimento de habilidades de letramento digital emergente em complemento às habilidades de letramento tradicional. Para os autores, as interações socioculturais com textos digitais e não-digitais são capazes de promover o letramento e o letramento digital, sendo os jogos digitais importantes ferramentas dentro deste contexto. Através das experiências de interação com textos digitais e não-digitais, as crianças aprendem a se comunicar e construir conhecimentos.

3.4.3 Videogames enquanto cibertextos

Apesar de apresentar um viés basicamente todo voltado para a indústria de games, o artigo de Dymek (2007), traz um conceito interessante relacionado à leitura. O autor apresenta a teoria de Aarseth, que vê os videogames enquanto cibertextos, que requerem que os jogadores/leitores transformem seu papel de interpretadores textuais a intervencionistas textuais, já que enquanto jogam, podem ter controle da narrativa do jogo. Assim, o autor vislumbra um possível novo mercado para os videogames: o de produto cultural nesta perspectiva de cibertexto, o que tem direta influência sobre a leitura e as mudanças no hábito e nas formas de ler.

3.4.4 Uso de jogos educativos associados à práticas de leitura e escrita

Caitano, Azevêdo e Viana (2016) apresentam uma aplicação de jogos digitais no letramento digital de uma turma de 8º ano do ensino fundamental em uma escola no Rio Grande do Norte, no Brasil. Através de oficinas foram aplicados jogos educativos como *Soletando* e *Jogo da Acentuação* voltados ao ensino e aprendizagem de gramática visando aprimorar as habilidades de leitura e escrita dos alunos envolvidos. Entretanto, o artigo não apresenta uma avaliação da aprendizagem, focando apenas na narrativa das oficinas realizadas que tiveram como principal estratégia o uso dos jogos educativos como recurso de incentivo às práticas e melhoria das aptidões de escrita e leitura.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A análise das publicações baseou-se em atender o proposto pelo artigo, buscando responder os questionamentos de base da pesquisa apresentados na introdução. Assim, respondendo à questão número 1, pode-se dizer que sim, existem aplicações de jogos digitais como recurso de incentivo à leitura. Estas ações compreendem desde a formação do leitor até a promoção do hábito de ler diante de suas mudanças no contexto da nova sociedade da informação, enfocando principalmente na questão do letramento digital baseado em jogos digitais. Quanto ao segundo questionamento, pode-se dizer que a principal temática que relaciona jogos digitais e leitura encontrada nos artigos foi a abordagem de jogos digitais como nova forma de



letramento digital, já que mesmo as publicações que não tiveram o letramento digital como tema central também se referiram ao assunto em algum momento.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao concluir esta revisão sistemática foi possível perceber que publicações relacionadas ao uso de jogos digitais como recurso de incentivo à leitura ainda são incipientes, principalmente no Brasil.

Considerando que dos seis artigos analisados, três abordam a questão do letramento digital baseado em jogos digitais podemos considerar que esta temática tem sido tendência nos trabalhos científicos envolvendo leitura e jogos digitais.

As estratégias de inclusão e exclusão de publicações permitiram a recuperação de um número bastante restrito de artigos, o que impossibilitou uma análise maior sobre o tema. Desta forma, sugere-se como trabalho futuro a realização de novas revisões sistemáticas, abrangendo outras bases de dados, bem como atribuindo novos descritores e estratégias de busca, pois acreditamos que a utilização de jogos digitais como recurso de incentivo à leitura é uma temática promissora, entretanto pouco estudada e difundida no meio acadêmico. Sugerimos também, a proposição de estratégias pedagógicas e modelos de como usar os jogos digitais no incentivo ao hábito de ler, visando contribuir com professores interessados em inovar suas práticas através do uso das tecnologias da informação e comunicação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

APPERLEY, T.; WALSH, C. What digital games and literacy have in common: a heuristic for understanding pupils' gaming literacy. *Literacy*, v. 46, n. 3, p. 115–122, nov. 2012.

AQUINO, R. **Usabilidade é chave para aprendizado em EAD**. Disponível em: <<http://noticias.universia.com.br/destaque/noticia/2005/01/28/490613/usabilidade-e-chave-aprendizado-em-ead.html>>. Acesso em: 1 maio. 2017.

ARRUDA, E. P. **Fundamentos para o desenvolvimento de jogos digitais**. Porto Alegre: Bookman, 2013. 112p. (Série Tekne).

CAITANO, A.; DE AZEVÊDO, E.; VIANA, M. **Letramento digital no ensino de língua portuguesa em uma escola do semiárido potiguar: Os jogos educativos na mediação do ensino-aprendizagem**. CEUR Workshop Proceedings. *Anais...2016*. Disponível em: <<https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-84989267363&partnerID=40&md5=2bbe9f7fafba96b4f23709cd9d7e50db>>. Acesso em: 21 jul. 2017.

CHARTIER, R. Escutar os mortos com os olhos. *Estudos avançados*, v. 24, n. 69, p. 6–30, 2010.

DYMEK, M. **Exporting wars: Literature theory and how it explains the video game industry**. 3rd Digital Games Research Association International Conference: “Situated Play”, DiGRA 2007. *Anais...2007*. Disponível em: <<https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-84873375019&partnerID=40&md5=44ed130d2d866f737172531d7a135bd2>>. Acesso



em: 23 jul. 2017.

GEE, J. P. **What videogames have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2004.

GEE, J. P. The Old and the New in the New Digital Literacies. **The Educational Forum**, v. 76, n. 4, p. 418–420, 2012.

INSTITUTO PRÓ-LIVRO. **Retratos da leitura no Brasil**. Disponível em: <http://www.snel.org.br/wp-content/uploads/2012/08/pesquisa_habito_de_leitura_2008.pdf>. Acesso em: 04 maio. 2017.

INSTITUTO PRÓ-LIVRO. **Retratos da Leitura no Brasil**. p. 348, 2011. Disponível em: <http://prolivro.org.br/home/images/relatorios_boletins/3_ed_pesquisa_retratos_leitura_I_PL.pdf>. Acesso em: 05 jun. 2017.

KIRRIEMUIR, J.; MCFARLANE, A. Literature Review in Games and learning. **Futurelab series**, n. 8, 2004.

KITCHENHAM, B. Procedures for performing systematic reviews. **Keele, UK, Keele University**, v. 33, n. TR/SE-0401, p. 28, 2004.

MARCUSCHI, L. A. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: **Gêneros Textuais e Ensino**. Rio de Janeiro, RJ: Lucerna, 2003.

MATOS, E. C. A.; LIMA, M. A. S. Jogos eletrônicos e educação: notas sobre a aprendizagem em ambientes interativos. **RENOTE: Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 13, n. 1, 2015.

MATTAR, J. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo, SP: Pearson, 2010.

MELO, C. V. DE; BERTAGNOLLI, S. DE C.; TONELLO, G. H. Do livro ao RPG: conexões entre arte literária e jogos digitais em educação. **#tear: Revista de Educação, Ciência e Tecnologia**, v. 5, n. 2, p. 1–19, 2016.

MENDONÇA, A. N. F. DE. **O jogo digital como incentivador da leitura em alunos do ensino médio**. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2015.

NEUMANN, M. M.; FINGER, G.; NEUMANN, D. L. A Conceptual Framework for Emergent Digital Literacy. **Early Childhood Education Journal**, v. 45, n. 4, p. 471–479, 2017.

PAULA, B. H. de; VALENTE, J. A. Errando para aprender: a importância dos desafios e dos fracassos para os jogos digitais na educação. **RENOTE: Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 13, n. 2, 2015

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo, SP: SENAC



São Paulo, 2012.

SAMPAIO, R.; MANCINI, M. Estudos de revisão sistemática: um guia para síntese criteriosa da evidência científica. **Revista Brasileira de Fisioterapia**, v. 11, n. 1, p. 83–89, 2007.

SCHAEFFER, A. G.; ANGOTTI, J. A. P. Jogos digitais na apropriação do conhecimento científico. **RENOTE: Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 14, n. 1, 2016.

SOARES, M. Novas Práticas De Leitura E Escrita: Letramento Na Ciberultura. **Educação e Sociedade**. v. 23, n. 81, p. 143–160, 2002.

TORRES-TOUKOUMIDIS, Angel et al. Development of reading skills through video games: State of the art. **OCNOS**, v. 15, n. 2, 2016.

VEEN, W.; VRAKKING, B. **Homo zapiens: educando na era digital**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

WOOD, J. Multiple Possibilities: The Multi-literate Lives of Three Children. **Complicity-na international journal of complexity and education**, v. 12, n. 1, p. 67–85, 2015.