

APÊNDICE E - TUTORIAL DO QUIZ

**Tutorial (PROFLETRAS)**

**Quiz Digital Leitura Em Ação: objeto de aprendizagem  
na formação do leitor crítico no Ensino Fundamental II**

São Cristóvão

2015

## APRESENTAÇÃO

Hoje em dia, nós, professores, estamos disputando a atenção de nossos alunos com os aparelhos tecnológicos. Assim, fechar os olhos para a utilização da tecnologia no processo de ensino-aprendizagem é uma atitude que não contribui para o avanço na qualidade de ensino.

Os alunos são considerados nativos digitais. Assim, para eles, tudo o que está relacionado à tecnologia, aos meios digitais de comunicação, de interação social se torna interessante.

Faz-se necessário que não abandonemos os livros didáticos, os cadernos pedagógicos, etc. como ferramentas que promovem o ensino, entretanto também é preciso acompanhar as mudanças ocorridas no mundo e inovar o modo como apresentamos os conteúdos para nossos alunos.

Pensando nisso, desenvolvi um quiz digital *Leitura em Ação*, no qual a linguagem é vista como interação social, o imperativo é trabalhado em outras nuances semânticas e a análise interpretativa linguístico-discursiva é baseada no modelo tridimensional de Fairclough (2001). A interpretação dos textos partirá do linguístico, passará pelo discursivo e chegará às práticas sociais, ao que ocorre nas relações fora do texto.

O quiz não só foi testado com alunos, mas também com professores, por isso convido vocês a conhecerem uma proposta complementar que pode vir a facilitar tanto o nosso trabalho quanto o aprendizado dos alunos.

Este quiz digital apresenta tirinhas, charges e canções atualizadas de forma que os alunos percebam como o que perpassa nesses gêneros tem relação com o que eles conhecem ou ouviram falar.

O quiz digital *Leitura em Ação* propicia o aprendizado da leitura crítica a partir da interação aluno-jogo-aprendizagem, disponibiliza textos com imagens em movimento, apresenta sons e tanto o aluno quanto o professor recebem o *feedback* do conteúdo trabalhado, contribuindo para o aluno se autoavaliar bem como para o professor poder melhorar sua prática pedagógica.

### Como jogar o quiz **Leitura em Ação**

Este objeto de aprendizagem (OA) contempla três gêneros textuais: tirinhas, charges e canções. Cada um desses gêneros é considerado uma fase. Dessa forma, a fase 1 apresenta tirinhas; a fase 2, charges e a fase 3, canções, respectivamente. Vale ressaltar que nenhum gênero é superior ao outro, apenas essa ordem em que eles aparecem, indica a mudança de fase, por se ter passado para um gênero textual diferente do anterior.

Em cada fase, há três etapas: etapa 1- linguística, etapa 2- discursiva e etapa 3- prática social, respectivamente, tendo como modelo norteador de análise interpretativa linguístico-discursiva, o modelo tridimensional de Fairclough (2001).

O quiz digital *Leitura em Ação* apresenta dois personagens: uma garota cujo nome é Sofia e um garoto cujo nome é Miguel. Eles fazem o papel do jogador. Assim, o jogador escolhe ser Miguel ou Sofia. Caso escolha Miguel, Miguel vem à frente de Sofia; caso escolha Sofia, Sofia vem à frente de Miguel. Mesmo assim, os dois se apresentam juntos nas telas do jogo, de acordo com a escolha do jogador.

Na tela 1, apresentam-se: o nome do jogo, logo acima; o nome e a imagem dos personagens que o jogador pode escolher ser durante o jogo mais abaixo, Miguel e Sofia, no centro da tela. Ao lado esquerdo da tela, encontra-se o manual de instruções para o jogador; ao lado direito da tela, apresentam-se imagens de setas e, embaixo delas, uma observação de “Controle os personagens através das setas de navegação”. Embaixo das imagens e dos nomes Miguel e Sofia, apresenta-se um botão de INICIAR O JOGO. Clica-se neste botão para que o jogo inicie.

Figura 1: Tela Principal, telas 1, 2 e 3 do quiz digital *Leitura em Ação*.



Tela 2



Tela 3



Autor: Marllon Douglas.

Em seguida, aperta-se na seta para a direita e Miguel e Sofia começam a passear por um parque, isso ocorre na tela 1. Os personagens veem uma brinquedoteca e vão até lá, isso ocorre na tela 2. O jogador continua a apertar a seta que indica para a direita e Miguel e Sofia já passam a estar dentro da brinquedoteca. Na tela 3, o jogador também continua a apertar a seta que indica para a direita, para que os personagens andem. Os personagens avistam dentro da brinquedoteca um livro. Aproximam-se dele, o livro se abre e aparece um gênio. O gênio se apresenta como o gênio do livro e pede para que Miguel e Sofia façam três pedidos que ele os realizará.

Miguel e Sofia fazem os seguintes pedidos:

- 1º Pedido- Queremos entender a aplicação do imperativo no dia a dia.
- 2º Pedido-Queremos descobrir as relações que perpassam nos textos desde o linguístico, o discursivo até a prática social.
- 3º Pedido – Queremos nos tornar leitores-críticos competentes.

Miguel e Sofia são sugados para dentro do livro e começa a aventura repleta de perguntas feitas pelo gênio, para que Miguel e Sofia respondam, pois o jogo é um quiz digital.

Caso eles não respondam aos questionamentos de forma correta, eles são submetidos ao mesmo questionamento mais uma vez. As alternativas de múltipla escolha já se encontram em outra ordem, diferente da anterior, pois as respostas são embaralhadas, todas as vezes que a resposta for incorreta, até o jogador acertar. Convém ressaltar que não há tempo para que cada jogador responda a um determinado questionamento, visto que o objetivo deste quiz digital não é a quantidade de perguntas respondidas, mas como elas são respondidas e qual o desempenho da competência leitora é obtido pelo jogador.

Faz-se necessário observar que o jogador é avaliado até se não chegar ao final do jogo, uma vez que há a opção de finalizar a qualquer momento o quiz. Isso foi pensado, uma vez que algum(ns) alunos pode(m) não chegar ao final do quiz e ocorrer o término da aula. Mesmo assim, ele(s) obtém/obtem seu resultado, de acordo com o número de questões respondidas, pois a pontuação total feita pelo jogador é calculada de forma proporcional ao número de questões que ele respondeu e aos erros cometidos em cada etapa. Assim, é apresentado o resultado de quantas questões foram erradas em relação às etapas linguística, discursiva e prática social e uma classificação conceitual conforme o desempenho leitor do jogador. É importante frisar que os alunos são orientados a responder a maior quantidade possível de questões até que se chegue ao término da aula. A opção finalizar só deverá ser utilizada, se o jogador não respondeu às 18 questões propostas de acordo com a duração da aula.

Miguel e Sofia, as escolhas realizadas pelo jogador, andam juntos para responder aos questionamentos. Quando o jogador acerta, os personagens passam para uma nova etapa até se encerrar a fase em que eles estão, assim o jogador passa para uma nova fase.

Neste quiz digital, o participante não joga em dupla ou em grupo, mas sim individualmente, uma vez que se objetiva analisar a leitura crítica competente de cada aluno, a fim de que se possa contribuir para seu desenvolvimento leitor.

Miguel e Sofia adentram no livro e começam a conhecer os gêneros textuais: tirinhas, charges e canções, respectivamente, mas este não é o objetivo do jogo, já que os gêneros são os suportes aderentes ao conteúdo imperativo na concepção de linguagem como interação, de acordo com Soares (2000) e conforme assevera Scherre (2007) quanto ao emprego do imperativo de poder expressar ordem, desejo, convite, súplica, pedido, instrução, etc.

O jogador faz o papel de Miguel ou de Sofia. Então, clica na primeira fase: tirinhas. Em cada fase há três etapas: etapa 1- linguística; etapa 2- discursiva; etapa 3- prática social, tendo como modelo norteador de análise interpretativa linguístico-discursiva, o modelo tridimensional de Fairclough (2001), já explicado anteriormente. Nessas etapas, tanto se apresentam questões, como respostas; cabe ao jogador escolher a melhor alternativa, para que possa passar para uma nova etapa e, sucessivamente, para uma nova fase.

Quando o jogador passa pelas 3 etapas da fase 1- tirinhas, essa fase então é concluída e ele passa para a fase 2- charges, na qual também se encontram as mesmas etapas da fase 1.

Terminadas as 3 etapas da fase 2, o jogador conclui essa fase e passa para a fase 3. Na fase 3, também se apresentam as etapas linguística, discursiva e prática social, assim como ocorre nas fases 1 e 2.

Em cada fase são apresentados dois textos para análise: duas tirinhas, duas charges e dois trechos de canção, respectivamente.

Em cada uma dessas fases, o aluno pode conquistar 300 pontos, caso responda às questões corretamente sem fazer novas tentativas. Como o quiz digital *Leitura em Ação* apresenta 3 fases e 3 etapas, o máximo de pontuação é 900 pontos. Observa-se assim que, ao responder às perguntas sem novas tentativas e acertá-las diretamente, o jogador obtém na etapa linguística 50 pontos, na etapa discursiva 50 pontos e na etapa prática social também 50 pontos. Somando-se 150 pontos a cada texto analisado sem outras tentativas. Como em cada fase há dois textos, o máximo de pontuação será 300 pontos por fase.

Figura 2: Resultados das questões respondidas pelo jogador, contemplando tanto a pontuação quanto à classificação em relação ao desenvolvimento leitor durante o quiz digital *Leitura em Ação*.



Autor: Marllon Douglas

Em caso de acerto, aparece RESPOSTA CORRETA e um botão CONTINUAR embaixo. Para cada resposta correta, o jogador obtém 50 pontos. Para dar encaminhamento a outra etapa ou a outra fase, o jogador deve clicar no botão CONTINUAR.

Em caso de erro, surge um botão cuja mensagem é RESPOSTA ERRADA. Abaixo, vem um botão TENTAR NOVAMENTE, o aluno deve clicar nesse botão para que ele seja ativado. Na etapa em que o jogador está e erra a resposta, a mesma pergunta aparece,

entretanto cabe ao jogador reler todas as alternativas de múltipla escolha, pois elas são embaralhadas, para que o próximo jogador não memorize a ordem das respostas nem o próprio jogador descarte aquela opção sem ler. Nesse momento, faz-se necessário que o jogador use as estratégias metacognitivas de leitura, ou seja, retorne ao texto, releia-o e escolha a resposta correta, a partir de novas estratégias encontradas pelo jogador ao reler.

O jogador, quando clica na alternativa que pensa estar adequada ao questionamento, obtém o resultado positivo ou negativo de sua resposta. A cada TENTAR NOVAMENTE, o jogador perde 15 pontos. Como há a possibilidade de tentar três vezes, visto que a cada pergunta se apresentam 4 respostas, sendo apenas uma a correta. Se o jogador utilizar 3 tentativas, conseguirá obter a resposta pela qual ficou sem escolher, assim só conseguirá obter 5 pontos por etapa em que isso ocorrer. Dessa forma, a pontuação mínima será de 90 pontos, caso isso ocorra em todas as etapas de todas as fases.

O objetivo do jogo é que o gênio realize os desejos do jogador. O jogador, a depender de seus acertos e erros durante as respostas às perguntas propostas, conquista determinada pontuação e aparece um determinado conceito ao final do jogo. Vale ressaltar que é um jogo em que se procura desenvolver o hábito de leitura crítica competente no aluno, partindo do linguístico, do discursivo até a prática social e a percepção de que o imperativo pode ser aplicado de outra forma no cotidiano, além de indicar ordem ou de fazer pedido.

Assim, não só o jogador que obtiver pontuação máxima, mas também o que obtiver pontuação mínima se encontrarão em desenvolvimento como sujeito-leitor, embora com necessidades de acompanhamento diferentes no processo de leitura crítica.

O quadro 1 apresenta a pontuação e a classificação quanto ao desenvolvimento do leitor.

Quadro 1: Pontuações e classificações que podem ser obtidas pelo jogador do quiz digital Leitura em Ação.

**Entre 800 e 900 pontos – EXCELENTE**

**Entre 600 e 790 pontos – MUITO BOM**

**Entre 400 e 590 pontos – BOM**

**Entre 200 e 390 pontos – REGULAR**

**Entre 90 e 190 pontos – BAIXO DESENVOLVIMENTO LEITOR**

Autora: Marylin Vieira de Menezes.

As pontuações foram baseadas como se fossem valendo 10 numa prova.

Figura 3: Telas de resultados e conceitos que apresentam a quantidade de questões linguísticas, discursivas e de prática social erradas pelo aluno durante o jogo, de acordo com o número de questões respondidas.



Autores: Marllon Douglas e Marylin Vieira de Menezes.

Como o modelo norteador de análise interpretativa linguístico-discursiva é o modelo tridimensional de Fairclough(2001), ao final do jogo aparece também o quantitativo de erros de cada etapa do jogo, ou seja, quanto o jogador errou nas etapas linguística, discursiva e prática social. Assim, o professor pode analisar de cada aluno o que precisa ser mais trabalhado, o que o discente sabe de forma mediana e o que precisa ser aprimorado no aprendizado do aluno. Em posse dessas informações, o professor pode procurar melhorar sua prática pedagógica, a fim de obter resultados ainda melhores de seus alunos quanto à leitura crítica competente.

Convém ressaltar que, se o jogador não conseguir chegar ao final do livro, durante o jogo, não quer dizer que não apresenta competência crítica leitora, mas que o leitor está ainda em desenvolvimento e precisam ser a ele oportunizadas outras propostas educacionais para sua evolução quanto à leitura crítica. De qualquer forma, o programa apresenta um resultado ao jogador, embora ele não chegue ao final, relacionando o quantitativo total das perguntas, 18 questões com o que foi respondido pelo discente.

O conteúdo do 9º ano escolhido a partir da concepção de linguagem como interação foi o imperativo, partindo dos conhecimentos prévios do alunado, a fim de que eles associem a teoria à prática, ou seja, que consigam relacionar o imperativo com a aplicação na vida



diária. Demonstrando também que, além de indicar ordem ou pedido, apresenta outras nuances significativas.

Os suportes escolhidos aderentes ao imperativo e às situações dialógicas foram as tirinhas, as charges e as canções, uma vez que fazem parte do cotidiano das pessoas em suas relações sociais. Vale ressaltar que os alunos já tinham conhecimento sobre tirinhas, charges e canções, por isso não se fez necessário dar ênfase ao ensino dos gêneros, mas ao uso deles como suportes.

Para elaborar as questões do jogo, foram feitas 8 análises de textos, até se fazer a seleção das tirinhas, das charges e das canções aderentes ao ensino do imperativo quanto ao uso nas interações comunicativas, a partir do linguístico, do discursivo e da prática social. Esses textos foram selecionados por meio de *sites* da internet e de livros didáticos. Para a análise dos textos, houve uma carga-horária de 8 horas; quanto à elaboração das questões, houve uma carga-horária de 16 horas.

Após a seleção das questões do jogo, foram elaboradas respostas que tivessem relação com o que foi perguntado, entretanto apenas uma delas se enquadra como correta, pois as demais apresentam alguma informação que não tem muita relação com o que foi solicitado. Nessa etapa de elaboração do quiz digital, houve a carga-horária de 24 horas.

A programação do quiz digital *Leitura em Ação* foi realizada através da linguagem de programação *action script 2.0*, no Programa *Adobe flash*. Os requisitos do hardware são: *plug-in* do *flash* ou um *browser*.

Este jogo roda em computadores e em *tablets* que apresentem os sistemas operacionais *Linux*, *Windows*. Pode-se ter acesso ao quiz digital *Leitura em Ação* por meio de um *CD Rom* ou por um serviço de armazenamento cujo endereço é <https://www.dropbox.com/s/xkfkhs1r6tiq9z3/Game.rar?oref=e>.

## REFERÊNCIAS

FAIRCLOUGH, N.; WODAK, R. **Critical Discourse Analysis**. In: Van Dijk, T. A.(org.). *Discourse as Social Interaction*. London: Sage, 1997.

\_\_\_\_\_. **Discurso e mudança social**. Brasília: Universidade de Brasília, 2001.

SOARES, M. **As condições sociais da leitura: uma reflexão em contraponto**. In: ZILBERMAN, R.; SILVA, E. T. (Org.). *Leitura: perspectivas disciplinares*. São Paulo: Ed. Ática, 2000.

SCHERRE, M. M. P. **Aspectos sincrônicos e diacrônicos do imperativo gramatical no português brasileiro**. Alfa, São Paulo, 2007.

## ANEXO A - Quadro 01 – Análise linguística

## Análise linguística – Modelo de Fairclough (2001)

ELEMENTOS DE ANÁLISE	TÓPICOS	OBJETIVOS
Controle interacional Estrutura textual	Geral	Descrever as características organizacionais gerais, o funcionamento e o controle das interações.
	Polidez	Determinar quais as estratégias de polidez são mais utilizadas na amostra e o que isso sugere sobre as relações sociais entre os participantes.
	<i>Ethos</i>	Reunir as características que contribuem para a construção do eu ou de identidades sociais.
Coesão	Geral	Mostrar de que forma as orações e os períodos estão interligados no texto.
Gramática	Geral	Trabalhar com a transitividade (função ideacional da linguagem), tema (função textual da linguagem) e modalidade (função interpessoal da linguagem).
	Transitividade	“Verificar se tipos de processo [ação, evento...] e participantes estão favorecidos no texto, que escolhas de voz são feitas (ativa ou passiva) e quão significativa é a nominalização dos processos” (Fairclough, 2001: 287.)
	Tema	Observar se existe um padrão discernível na estrutura do tema do texto para as escolhas temáticas das orações.
	Modalidade	Determinar padrões por meio da modalidade, quanto ao grau de afinidade expressa com proposições.
Vocabulário	Significado de palavras	Enfatizar as palavras-chave que apresentam significado cultural, as palavras com significado variável e

		mutável, o significado potencial de uma palavra, enfim, como elas funcionam como um modo de hegemonia e um foco de luta.
	Criação de palavras	Contrastar as formas de lexicalização dos sentidos com as formas de lexicalização desses mesmos sentidos em outros tipos de textos e verificar a perspectiva interpretativa por trás dessa lexicalização.
	Metáfora	Caracterizar as metáforas utilizadas em contraste com metáforas usadas para sentidos semelhantes em outro lugar, verificar que fatores (cultural, ideológico, histórico etc) determinam a escolha dessa metáfora. Verificar também o efeito das metáforas sobre o pensamento e a prática.

## ANEXO B - Quadro 02 – Análise da prática discursiva

### Modelo tridimensional de Fairclough (2001)

PRÁTICAS DISCURSIVAS	TÓPICOS	OBJETIVOS
Produção do texto	Interdiscursividade	<p>Especificar os tipos de discurso que estão na amostra discursiva sob análise, e de que forma isso é feito.</p> <p>“É a amostra discursiva relativamente convencional nas suas propriedades interdiscursivas ou relativamente inovadora?” (Fairclough, 2001: 283).</p>
	Intertextualidade manifesta	<p>Especificar o que outros textos estão delineando na constituição do texto da amostra, e como isso acontece.</p> <p>Como ocorre a <i>representação discursiva</i>: direta ou indireta? O discurso representado está demarcado claramente? O que está representado: contexto, estilo ou significado ideacional? Como <i>as pressuposições</i> estão sugeridas no texto?</p>
Distribuição do texto	Cadeias intertextuais	<p>Especificar a distribuição de uma amostra discursiva através da descrição das séries de textos nas quais ou das quais é transformada.</p> <p>(Quais os tipos de transformações, quais as audiências antecipadas pelo produtor?).</p>
Consumo do texto	Coerência	<p>Considerar as implicações interpretativas das particularidades intertextuais e interdiscursivas da amostra. Como os textos são interpretados e quanto de trabalho inferencial é requerido.</p>
Condições da prática discursiva	Geral	<p>Especificar as práticas sociais de produção e consumo do texto, ligadas ao tipo de discurso que a amostra representa.</p>

		<p>A produção é coletiva ou individual?</p> <p>Há diferentes estágios de produção?</p> <p>“As pessoas do animador, autor e principal são as mesmas ou diferentes?” (Fairclough, 2001: 285).</p>
--	--	---

**ANEXO C - Quadro 03 – Análise da prática social**

ELEMENTOS DE ANÁLISE	OBJETIVOS
Matriz social do discurso	“Especificar as relações e as estruturas sociais e hegemônicas que constituem a matriz dessa instância particular da prática social e discursiva; como essa instância aparece em relação a essas estruturas e relações [...]; e que efeitos ela traz, em termos de sua representação ou transformação?” (Fairclough, 2001: 289-290).
Ordens do discurso	Explicitar o relacionamento da instância da prática social e discursiva com as ordens de discurso que ela descreve e os efeitos de reprodução e transformação das ordens de discurso para as quais colaborou.
Efeitos ideológicos e políticos do discurso	Focalizar os seguintes efeitos ideológicos e hegemônicos particulares: sistemas de conhecimento e crença, relações sociais, identidades sociais (eu).

Fonte – FAIRCLOUGH, 2001.