

ALGUNS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO PARA O USO DE SITES/JOGOS EDUCACIONAIS¹

Carlos Alberto de OLIVEIRA

Célia Maria de ARAÚJO

Universidade de Taubaté – UNITAU

Resumo: Objetiva-se apresentar critérios de avaliação para sites educacionais residentes na WEB, visando a subsidiar professores de Língua Portuguesa. Tal estudo se justifica pela falta de maiores estudos, durante o processo de formação de professores, sobre as exigências e as características da linguagem digital, o que pode favorecer a desvios de aprendizagem, quando encetadas pesquisas por ferramentas genéricas de busca. Após aplicação dos critérios sugeridos, observou-se que a maioria dos sites/jogos educacionais não contempla os elementos necessários ao ensino e à aprendizagem de maneira satisfatória.

Palavras-chave: sites educacionais, critérios de avaliação, ensino-aprendizagem, processo de formação de professores

SOME EVALUATION CRITERIA FOR EDUCATIONAL WEB SITES/GAMES

Abstract: The aim of this article is to present criteria for the evaluation of educational Web sites/games, in order to support Portuguese Language teachers. This study is justified as there is a lack of larger studies, during the teacher training process, covering the requirements and characteristics of digital language, which can generate learning deviations when research is carried out using generic search tools. After application of the suggested criteria, it was observed that most educational sites/games do not include the necessary elements to satisfactorily foster teaching and learning.

Keywords: educational sites, evaluation criteria, teaching and learning, process of teacher training

ALGUNOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA SITIOS/JUEGOS EDUCATIVOS

Resumen: El objetivo es proporcionar criterios de evaluación para los residentes educativos sitios en la web, con el fin de apoyar a los maestros de habla portuguesa. Este estudio se

¹ A partir do trabalho revisto e estendido de Araújo (2015)

justifica por la falta de estudios más grandes, durante el proceso de formación de los docentes en los requisitos y características del lenguaje digital, que pueden facilitar las desviaciones de aprendizaje cuando se inició la investigación por las herramientas de búsqueda genéricas. Después de la aplicación de los criterios propuestos, se observó que la mayoría de los sitios / juegos educativos no incluyen los elementos necesarios para la enseñanza y el aprendizaje de forma satisfactoria.

Palabras clave: sitios educativos, criterios de evaluación, la enseñanza y el aprendizaje, proceso de formación de docentes

INTRODUÇÃO

O mundo contemporâneo tem passado por grandes mudanças e, de acordo com Santaella (2010, p. 2), uma nova cultura surge marcada pelas novas tecnologias e são muitos os impactos por elas gerados.

Vários textos, que circulam socialmente, carregam novas características, ou seja, a representação escrita² convivendo com outras formas de representação pertinentes à mídia digital: há textos e diversos tipos de ilustrações, combinados com elementos inerentes à forma digital, tais como efeitos sonoros e de movimentos por exemplo. São, representações verbais, visuais e sonoras convivendo coordenadas entre si, constituindo, pois, o fenômeno da multimodalidade nas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC).

Nas palavras de Mozdzenski (2013),

[...]o processamento textual das informações só pode se dar com a leitura integrada do texto verbal, do material visual (fotografias, infográficos, desenhos, cores, layout), do material sonoro (música, ruídos, entonação, ritmo) e assim por diante. Caso contrário, a leitura lacunosa poderá afetar significativamente a compreensão da unidade global do texto. (MOZDZENSKI, 2013, p. 178)

Em síntese, os textos nas mídias digitais se inserem como elementos dessa multimodalidade e criam a possibilidade de participarem em infinitas combinações com outras linguagens (cinemática, sonora, cromática, imagética, icônica, por exemplo).

² Doravante deve-se ser entendida também como sinônima da impressa/digitada/teclada.

Porém, se a inserção do universo digital no cotidiano das pessoas é uma obviedade e um fato real e já comentado à exaustão, na área educacional, essa inserção (quando acontece) pode estar oferecendo serviços que não condizem com as exigências de um processo educativo (digamos) formal eficaz.

Como todo e qualquer segmento da sociedade, a escola tem procurado se utilizar desses benefícios oferecidos pelas TIC. Nesse cenário, percebem-se *sites* (ditos) educacionais se oferecendo como recurso didático, à revelia (ou omissão) do professor.

Isto porque, como o processo de formação de professores, normalmente, não privilegia o estudo e o ensino das características da linguagem digital e da adequação de seu uso no meio educacional, os professores, quando instados a isso, usam mais comumente o ‘*pesquisar na internet*’ como um recurso e/ou um fim em si mesmo. Haja vista, um documento oficial (Figura 1) apresentar explicitamente tal procedimento, sem, contudo, apresentar critérios de busca e/ou de análise da validade educacional, e de critérios de acompanhamento e/ou de avaliação de resultados de tal pesquisa.

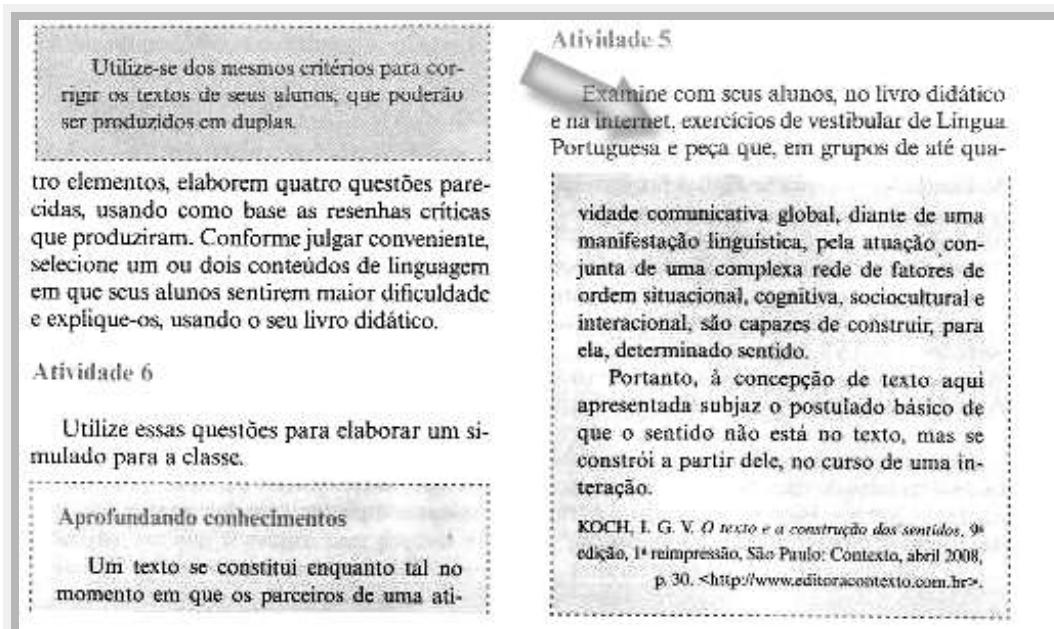


Figura 1. A ‘pesquisa na internet’ (a seta como realce nosso).
Fonte: SÃO PAULO (2009, p. 20-21, v. 1)

Nesse contexto, é possível se dizer que as regras que regem a linguagem digital são, no mínimo operacionalmente, diferentes daquelas que regem a linguagem escrita, esta base ainda

do ensino escolar. A linguagem digital apresenta algumas características essenciais, peculiares, que devem ser muito bem observadas. Pela sua importância, destacam-se a interatividade, a usabilidade, a hipertextualidade e a multimodalidade.

Pergunta-se, pois:

- ❖ será que esses *sites* que se apresentam como educacionais contém esses elementos da linguagem digital, os quais constituiriam aqueles como material didático virtual?
- ❖ será que, além disso, apresentam esses *sites* procedimentos de ensino de Língua Portuguesa que os possam caracterizar como atividade educacional formal válida?

Neste trabalho, visando subsidiar professores de Língua Portuguesa, analisam-se sete *sites* (ditos 'educacionais' e/ou 'educativos') obtidos pela ferramenta de busca Google, uma das mais usadas pelos internautas. Como critério de seleção, optou-se por aqueles que (à primeira vista) pudessem ser trabalhados nas aulas de Língua Portuguesa, preferencialmente os que fossem direcionados a alunos dos anos finais do ensino fundamental.

Foram estabelecidos seis critérios de avaliação para tais *sites*, critérios esses que serão descritos e explicitados a seguir.

1. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Dos seis critérios a serem apresentados, quatro deles se referem a algumas das características intrínsecas do universo digital.

Uma delas é a *interatividade*. E esta, nas palavras de Silva (2010, p.2-3), "é espaço tridimensional de atuação daquele que não pode mais ser visto como receptor". Será o primeiro dos critérios de avaliação.

Partindo, então, do princípio de que interatividade é a capacidade de ser sujeito da interação (ou seja, poder interferir no processo em si), a interatividade (quando existe) pode ser 'medida' (em graus de uma escala, por exemplo).

Tabela 1. Grau de interatividade

0,1 - 1	1,1 ←————→ 8.9			9 - 9.9
ínfimo	baixo	médio	alto	máximo

Como o grau maior de interatividade somente pode se dar na relação face-a-face, estipula-se aqui uma escala (a seguir), na qual a interatividade (nos meios virtuais) nunca menor ou igual a zero e nunca será maior ou igual a 10.

Já o hipertexto, segundo Lévy (1998, p. 34), “*retoma e transforma antigas interfaces da escrita*”. Pode-se ver o hipertexto como uma nova linguagem (recursiva³, por excelência) e uma nova maneira de escrever e ler, e que

abre caminhos para uma escritura-leitura não linear em que, à maneira das histórias de As 1001 Noites, na verdade infinitas, cada palavra pode ser o elo para um novo texto ou imagem, para uma nova história sobre o mesmo assunto, sob outro enfoque.(DIAS, 2009)⁴.

O hipertexto pode, também, ser visto como uma nova forma de estruturação textual, um novo espaço de escrita, e que exige um novo ver e um novo fazer. Ou seja,

[...] é também uma forma de estruturação textual que faz do leitor, simultaneamente, um co-autor do texto [...].(KOCH, 2003, p. 63)
[...] prefiro pensar nesse novo espaço como um espaço cognitivo que exige a revisão de nossas estratégias de lidar com o texto.(MARCUSCHI, 2001)

Assim, a *hipertextualidade* será o segundo dos critérios de avaliação.

Outra característica é *usabilidade* sobre a qual Nielsen e Loranger (2007) e a ABNT (2002) dizem:

³ A *recursividade*, grosso modo, denota-se por algo que contém a ‘semente’ para gerar outra coisa similar a si, ou seja, no caso, histórias que contém histórias dentro de si mesmas.

⁴ Vale salientar que DIAS (2009) escreve sobre o hipertexto, usando os mecanismos do próprio hipertexto. Se pudermos dizer assim, escreve um ‘metahipertexto’.

[...] é um atributo de qualidade relacionado à facilidade de uso de algo. Mais especificamente, refere-se à rapidez com que os usuários podem aprender a usar alguma coisa, a eficiência deles ao usá-la, o quanto lembram daquilo, seu grau de propensão a erros e o quanto gostam de utilizá-lo. (NIELSEN e LORANGER, 2007, p. xvi)

O termo usabilidade é freqüentemente usado para se referir à capacidade de um produto ser facilmente usado. {...} Contudo, os atributos que um produto requer para a usabilidade dependem da natureza do usuário, da tarefa e do ambiente. Um produto não tem usabilidade intrínseca, somente capacidade de ser usado em um contexto particular. A usabilidade não pode ser avaliada estudando-se um produto isolado do seu contexto. (ABNT, 2002, p. 19)

Os critérios de usabilidade congregam-se, pertinentes a discussão em foco, no seguinte:

a) quanto à facilidade de aprendizagem e a de memorização; b) quanto ao uso, salientam-se a baixa taxa de erro⁵, a satisfação e a flexibilidade.

Esta característica (a usabilidade) será, então, o terceiro critério de avaliação.

Mais uma característica inerente à linguagem digital (domínio das TIC), a ser aqui adotada como critério de avaliação, é a *multimodalidade*, que, no dizer de Dionísio (2005),

Se as ações sociais são fenômenos multimodais, conseqüentemente, os gêneros textuais falados e escritos são também multimodais porque, quando falamos ou escrevemos um texto, estamos usando no mínimo dois modos de representação: palavras e gestos, palavras e entonações, palavras e imagens, palavras e tipográficas, palavras e sorrisos, palavras e animações etc. (DIONÍSIO, 2005, p. 161-162)

No universo digital, a multimodalidade é patente e necessária para a construção de sentidos daquilo que nesse universo reside e veicula.

Fora das características do universo digital, o quinto critério é o da *concepção de língua*. Pode-se tomar a língua, segundo histórico dos estudos linguísticos, como um conjunto de letras, ou de palavras, ou de frase/sentenças, ou como ‘um lugar de interação onde os sentidos se constroem’ (ou seja, um enfoque textual-discursivo). Esta última acepção é a mais desejável

⁵ Ou seja, ao errar é possível retornar com facilidade, corrigir e prosseguir novamente.

vigorar no meio digital, visto a sua intersecção com o segundo dos critérios dos anteriormente apresentados.

Por fim, o critério da *pertinência*: a mera transposição de explicações escritas impressas diretamente para a mídia digital, sem um tratamento adequado à sua vigência nessa mídia, não qualifica o ‘material didático’ como virtual. Ou seja, se aquilo que, se impresso, não apresentar significativa perda sobre o que está na ‘tela’ (qual seja a ausência de alguns dos quatro critérios primeiros) não se mostra adequado a viger no meio virtual.

2. ANÁLISE DE ALGUNS SITES/JOGOS EDUCATIVOS

Optou-se por procurar no Google porque esta é a primeira ferramenta que, provavelmente, virá à lembrança do usuário-aluno ou de um professor não letrado digitalmente em sua formação (OLIVEIRA e AZEVEDO, 2007), quando instados a ‘pesquisar na internet’.

Dessa forma, por essa ferramenta de busca, pesquisou-se sobre ‘sites educacionais’, selecionando-se aqueles que se diziam relacionados à Língua Portuguesa. Agruparam-se os exemplos analisados, conforme a seguir.

2.1. SITES EXPLICITAMENTE NOMINADOS COMO PARA O ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA

O site (NOSSA LÍNGUA PORTUGUESA - Tabela 2) oferece uma tabela à esquerda com várias opções de consulta, além de opções específicas sobre temas gramaticais sobre a Língua Portuguesa na página principal.

Tabela 2. Opção ‘Dicas e Artigos - Interpretação’

URL: http://www.nossalinguaportuguesa.com.br/portugues/ Acesso em maio de 2015. (Vide Fig.2, em APÊNDICE)
✓ Quanto à <i>Interatividade</i> , esta se apresenta em seu grau ‘ínfimo’, limitado à ação do clicar do mouse para o assunto em foco. O usuário-aprendiz nada acrescenta de si no processo (não é um sujeito), limitando-se a executar ações apresentadas (é apenas

um receptor).

- ✓ Quanto à *Hipertextualidade*, esta é praticamente inexistente. Não há alguma possibilidade de o usuário-aprendiz acessar, no mínimo, informações sobre o porquê de seu acerto/erro, nem de se caracterizar como um coautor do processo.
- ✓ Quanto à *Usabilidade*, esta pode ser considerada boa, levando-se em conta apenas as características pertinentes à mídia digital. Ou seja, observa-se o critério do uso. Quanto à facilidade de aprendizagem, não há elementos visíveis que possibilitem avaliá-la.
- ✓ Quanto à *Multimodalidade*, o site é praticamente ‘unimodal’, pois se limita ao texto escrito, sem um uso significativo de qualquer outra modalidade (som, imagem, movimento, cores, ...).
- ✓ Quanto à *Concepção de língua*, esta é o da língua como um conjunto de frases.
- ✓ Quanto à *Pertinência*, nada há senão sumários (*links*) que indicam assuntos a serem tratados, tanto na coluna da esquerda (‘Dicas e Artigos’, ‘Ferramentas’) como na página principal. Os textos explicativos, no geral, são uma mera transposição de explicações escritas impressas (sem entrar no mérito de alguma adequação teórica) diretamente para a mídia digital.

Em resumo:

- ❖ ao clicar na página principal, por exemplo, a opção (‘Predicativo do Objeto – Termos Gramaticais’), surge a opção de se assistir a um vídeo. Este qualifica alguma pertinência, pois este, obviamente, não pode ser impresso. No entanto, o conteúdo é o de uma aula tradicional sobre o assunto, mudando-se apenas o real da sala de aula (professor explicando sobre uma lousa) para o virtual/digital da gravação.
- ❖ ao clicar, por exemplo, na opção ‘Dicas e Artigos-Interpretação’, surge, dentre as opções, o *link* ‘Tipologia e Gêneros Textuais’, a qual acena para uma concepção de língua mais atualizada. No entanto, as explicações não obedecem alguns dos outros critérios de avaliação, sendo uma mera transposição do escrito/impresso para o virtual.

- ❖ Acrescentem-se, ainda, como elemento (digamos) alienígena ao ensino, as chamadas de propaganda para produtos do site.

O site a seguir (NOVA ESCOLA - Tabela 3, anterior) oferece uma tabela de opções com vários jogos 'educativos', tais como os de Língua Portuguesa. Privilegia, porém, apenas o ensino de Literatura.

Tabela 3. Jogo 'Jogos de Língua Portuguesa – Jogo de Literatura'

URL: http://revistaescola.abril.com.br/jogos/ Acesso em maio de 2015 (Vide Fig. 3, em APÊNDICE)
<ul style="list-style-type: none">✓ Quanto à <i>Interatividade</i>, está no seu grau 'ínfimo', limitado à ação do clicar do mouse para testar a capa correta e/ou continuar o 'jogo'. O usuário-aprendiz nada acrescenta de si no processo (não é um sujeito), limitando-se apenas a executar ações apresentadas (é apenas um receptor).✓ Quanto à <i>Hipertextualidade</i>, esta é praticamente inexistente. Não há alguma possibilidade de o usuário-aprendiz acessar, no mínimo, informações sobre o porquê de seu acerto/erro, nem de se caracterizar como um coautor do processo.✓ Quanto à <i>Usabilidade</i>, esta pode ser considerada boa, levando-se em conta apenas as características pertinentes à mídia digital. Ou seja, observa-se o critério do uso. Há facilidade de memorização, mas quanto à facilidade de aprendizagem, não há elementos visíveis que possibilitem avaliá-la.✓ Quanto à <i>Multimodalidade</i>, o site usa alguns elementos multimodais com propriedade, e não se limita ao texto escrito, apenas.✓ Quanto à <i>Concepção de língua</i>, esta aponta para uma visão da Língua Portuguesa apenas um gênero literário fosse.✓ Quanto à <i>Pertinência</i>, além de sumários (<i>links</i>) que indicam o assunto a serem tratados, há alguma incorporação de critérios de avaliação pertinentes à mídia digital. Caso fosse impresso, perder-se-ia a quase totalidade de seus objetivos operacionais.

Em síntese:

- ❖ no 'Jogo de Literatura', ao clicar a capa certa, lê-se algo como 'parabéns' e o usuário é convidado a continuar. O aviso de acerto ou o de erro não tem explicitado a razão de seu porquê. Aqui a característica da hipertextualidade poderia ser usada com grande proveito para a aprendizagem.
- ❖ ao clicar-se no *link* 'Jogos de Língua Portuguesa – Jogo de Literatura', abre-se uma janela *pop up*, apresentando trechos literários que devem ser confrontados com capas de livros. O ensino de Literatura limita-se, apenas, à memorização de textos contidos em livros.

O *site* JOGOS DE APRENDIZAGEM (Tabela 4) apresenta certa demora em se mostrar na tela (para entrar e no início das opções oferecidas), o que demonstra ser um *site* 'mais pesado' por conter, possivelmente, características próprias da linguagem digital.

Tabela 4. Jogos 'Poema, Memórias Literárias, Crônica e Artigo de Opinião'

<p>URL: https://www.escrevendoofuturo.org.br/conteudo/biblioteca/recursos-didaticos/jogos-de-aprendizagem</p> <p>Acesso em maio de 2015 (Vide Fig. 4, em APÊNDICE)</p>
<ul style="list-style-type: none">✓ Quanto à <i>Interatividade</i>, está mais perto do 'médio' que do 'ínfimo'. Normalmente, o usuário-aprendiz tem a opção de interferir de algum modo, caracterizando-se com um participante sujeito do processo.✓ Quanto à <i>Hipertextualidade</i>, esta se apresenta com um grau alto.✓ Quanto à <i>Usabilidade</i>, esta pode ser considerada excelente, levando-se em conta as características pertinentes à mídia digital e aos objetivos explicitados no <i>site</i>.✓ Quanto à <i>Multimodalidade</i>, o <i>site</i> usa sons, imagens, cores e movimentos que têm significado relevante para o desenvolvimento do jogo.✓ Quanto à <i>Concepção de língua</i>, esta é abordada com gênero literário e em seus aspectos textuais-discursivos.✓ Quanto à <i>Pertinência</i>, o <i>site</i> devidamente adaptado para o meio digital. E, caso fosse impresso, perder-se-ia a quase totalidade de seus objetivos operacionais.

Em resumo:

- ❖ ao clicar a opção 'Poema' estabelece-se uma relação entre cores e o conteúdo do texto escrito, este primeiramente em preto e branco e, sem seguida, colorindo-se. Há, em seguida, opções como explicações em 'Ajuda geral' e para '(Re)iniciar as atividades', dentro de um cenário mais afeito a um jogo.
- ❖ ao se escolher, no cenário, o 'Porto das Rimas', surge um cenário, no qual se pescam rimas e as conduzem para o lugar onde o usuário-aprendiz julgue adequado inseri-las. A avaliação, ao final, apresenta indicações para as rimas escolhidas (adequada, pouco adequada, etc.), sem, contudo, explicar o porquê.
- ❖ as demais opções desse site seguem os mesmos princípios, com bom uso de elementos multimodais, hipertextuais e interativos, caracterizando-se como adequado a viger na mídia digital.

Concluindo a análise desta seção: na maioria dos casos, não há um objetivo educativo explícito e claro que possa direcionar as atividades para uma clientela específica, bem como, possa estabelecer algum critério de avaliação de aprendizagem. O *site* analisado na Tabela 4 é uma exceção, sendo o único que saiu do conceito de língua como um conjunto de palavras ou de frases.

2.2. SITE PROFISSIONAL QUE EXERCITA A LÍNGUA PORTUGUESA NA SUA MODALIDADE ORAL

O *site* a seguir foi escolhido por demonstrar que uma elaboração feita por profissionais que não professores pode contemplar características da linguagem digital e abordar a Língua Portuguesa, podendo (não é o caso) disseminar desvios didático-pedagógicos.

Tabela 5. Soletrando *online* grátis

URL: http://www.meusjogosonline.com/jogar.asp?id=776 Acesso em maio de 2015 (Vide Fig. 5, em APÊNDICE)
✓ Quanto à <i>Interatividade</i> , está localizada em bom grau na escala, pois o usuário pode interferir no processo, seja ouvindo a palavra, seja escolhendo qual palavra ouvida

digitará no campo respectivo.

- ✓ Quanto à *Hipertextualidade*, esta é praticamente inexistente. Não há alguma possibilidade de o usuário-aprendiz acessar, no mínimo, informações sobre o porquê de seu acerto/erro, muito embora o *site* não se proponha a isso.
- ✓ Quanto à *Usabilidade*, excelente, levando-se em conta ser um site profissional, simulando atividades de um programa de TV muito conhecido.
- ✓ Quanto à *Multimodalidade*, idem comentário sobre a *usabilidade*, enfatizando-se o uso da modalidade oral da língua.
- ✓ Quanto à *Concepção de língua*, esta, embora considerada como um conjunto de palavras, aponta para a realidade e o uso da modalidade oral.
- ✓ Quanto à *Pertinência*, esse site pode ser qualificado para existir na mídia digital, visto que, fosse impresso, perder-se-ia a quase totalidade de seus objetivos operacionais.

Acrescentem-se, como elemento (digamos) alienígena ao ensino, as chamadas de propaganda para produtos do site. Isto deve-se não ser ele direcionado para o ensino, mas sim para o entretenimento.

2.3. SITES GENÉRICOS QUE INCLUEM JOGOS SOBRE A LÍNGUA PORTUGUESA

O site JOGOS DO SÓ PORTUGUÊS (Tabela 6) apresenta uma tabela de opções de jogo. Vejamos duas delas.

Tabela 6. Jogos 'Forca' e 'Advérbios'

URL: <http://www.soportugues.com.br/secoes/jogos.php>

Acesso em maio de 2015 (Vide Fig. 6, em APÊNDICE)

- ✓ Quanto à *Interatividade*, está um pouco acima do grau 'ínfimo', pois permite, em alguns jogos, que o usuário possa interferir no processo, digitando sua opção.
- ✓ Quanto à *Hipertextualidade*, em ambos os casos, esta é praticamente inexistente. Não há alguma possibilidade de o usuário-aprendiz acessar, no mínimo, informações so-

bre o porquê de seu acerto/erro, nem de se caracterizar como um coautor do processo.

- ✓ Quanto à *Usabilidade*, em ambos os casos, esta pode ser considerada boa, levando-se em conta apenas as características pertinentes à mídia digital. Ou seja, sobre o critério do uso. Quanto à facilidade de aprendizagem, não há elementos visíveis que possibilitem avaliá-la.
- ✓ Quanto à *Multimodalidade*, em ambos os casos, o site usa cores e movimentos que têm significado para o desenvolvimento do jogo.
- ✓ Quanto à *Concepção de língua*, esta é considerada ou como um conjunto de letras ou como um conjunto de palavras escritas.
- ✓ Quanto à *Pertinência*, em ambos os casos, os jogos não poderiam ser impressos, pois perderiam a quase totalidade de seus objetivos operacionais.

Em resumo: poucos jogos desse site explicitam objetivos para o usuário (o que se espera dele) e os resultados não são explicados em seu acerto/erro.

O site seguinte (ATIVIDADES EDUCATIVAS – Tabela 7) oferece também uma tabela de opções com vários jogos ‘educativos’.

Tabela7. Atividades Educativas

URL: http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?procurar_por=portugu%EAs

Acesso em maio de 2015 (Vide Fig. 7, em APÊNDICE)

- ✓ Quanto à *Interatividade*, na imensa maioria dos casos, está no seu grau ‘ínfimo’, limitado à ação do clicar do mouse. O usuário-aprendiz nada acrescenta de si no processo (não é um sujeito), limitando-se apenas a executar ações apresentadas (é apenas um receptor).
- ✓ Quanto à *Hipertextualidade*, na imensa maioria dos casos, esta é praticamente inexistente. Não há alguma possibilidade de o usuário-aprendiz acessar, no mínimo, informações sobre o porquê de seu acerto/erro, nem de se caracterizar como um coautor

do processo.

- ✓ Quanto à *Usabilidade*, em todos os casos, esta pode ser considerada boa, levando-se em conta apenas as características pertinentes à mídia digital. Ou seja, sobre o critério do uso. Quanto à facilidade de aprendizagem, não há elementos visíveis que possibilitem avaliá-la.
- ✓ Quanto à *Multimodalidade*, na imensa maioria dos casos, o site é praticamente 'unimodal', pois se limita ao texto escrito, sem o *uso significativo* de qualquer outra modalidade (som, imagem, movimento, cores, ...).
- ✓ Quanto a *Concepção de língua*, esta e é de um conjunto de palavras e/ou de frases.
- ✓ Quanto à *Pertinência*, na imensa maioria dos casos, a apresentação somente do texto escrito (como o jogo o utiliza) não sugere melhor eficácia do que possivelmente teria na mídia impressa.

Resumindo:

- ❖ ao se clicar, na tabela ali oferecida, 'Alfabetização', têm-se como resultado da pesquisa, a opção 'Aprenda a escrever as letras do alfabeto desenhando nos ços ...'⁶, o jogo 'Alphabets Writing - Desenhar/Escrever o alfabeto' (sobre, é óbvio, a língua inglesa).
- ❖ há jogos, como 'Voo Educativo'⁷, no qual inclui-se alguma narração, mas de difícil manuseio para quem está se alfabetizando (crê-se sejam os usuários dessa opção).
- ❖ ao se clicar em 'Língua Portuguesa', tem-se como resultado da pesquisa, por exemplo, 'Variantes Linguísticas'⁸, escolhida aqui por parecer ser a mais promissora quanto à concepção de língua adequada, Verificou-se, então, que:
 - *limita-se à variação escrita, muito embora, reporte-se à língua falada;*
 - *as ditas variações apresentadas são as 'bem comportadas'. Ex.: 'os manos', que, na realidade cotidiana, é 'os mano'. E essa opção da não concordância*

⁶ Disponível em <http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=12325>

⁷ Disponível em <http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=12285>

⁸ Disponível em <http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=12418>

nominal sequer é mencionada e/ou explicada como um fenômeno sociolinguístico;

- *o som utilizado é o de uma música (em inglês) e que pouco tem com o tema abordado;*
- *somente textos explicativos escritos (mais comuns na mídia impressa), sem entrar no mérito do rigor teórico desses.*
- ❖ o jogo ‘Caça-Palavras sobre Madre Paulina’⁹ apresenta uma biografia sucinta de Madre Paulina e uma série de palavras (à direita) que devem ser destacadas (à esquerda) quando clicado o sinal de interrogação. O usuário pouco interfere, pois, sequer tem a chance de achar as letras que compõem dada palavra: ela é mostrada ao se clicar na referida palavra.
- ❖ as demais opções desse site além de repetirem, na sua maioria, a análise das tabelas anteriores, apresentam opções ‘estranhas’ à atividade educativa. Por exemplo: a opção ‘Alfabetização-Duas dúzias de coisinhas à toa que deixam a gente feliz’¹⁰ oferece entre seus ícones na barra inferior uma saída para ‘Pornographic’.

2.4. POR FIM

Concluindo a análise desta seção, pode-se perceber que:

- ✓ Quanto à *Interatividade*, embora estejam atualmente em vigor princípios da WEB 2.0, na grande maioria dos casos, o grau de interatividade está muito perto do seu ‘ínfimo’, limitado à ação do clicar do mouse. O usuário-aprendiz não se configura com um sujeito, limitando-se apenas a executar ações determinadas e sem alternativas de participação.
- ✓ Quanto à *Hipertextualidade*, na grande maioria dos casos, evidencia-se um desperdício dessa essencial característica do universo digital, não permitindo-se, pois, que o usuário possa se caracterizar como um coautor do processo.

⁹ Disponível em <http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=12292>

¹⁰ Disponível em <http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=12411>

- ✓ Quanto à *Usabilidade*, na grande maioria dos casos, esta pode ser considerada boa, levando-se em conta apenas as características pertinentes à mídia digital. Ou seja, sobre o critério do uso. Quanto à facilidade de aprendizagem, geralmente não há elementos visíveis que possibilitem avaliá-la.
- ✓ Quanto à *Multimodalidade*, na grande maioria dos casos, os *sites* são praticamente ‘unimodais’, pois se limitam ao texto escrito, sem o *uso significativo* de qualquer outra modalidade (som, imagem, movimento, cores, ...). Há, inclusive, quando sons são usados, certa dificuldade em defini-los como significativos para a aprendizagem. Evidencia-se, pois, outro grande desperdício de uma característica inerente ao universo digital, principalmente para a abordagem da modalidade oral da língua.
- ✓ Quanto a *Concepção de língua*, na grande maioria dos casos, esta é de um conjunto de palavras e/ou de frases. A concepção de língua como ‘um lugar de interação’ é, raramente, levada em conta.
- ✓ Quanto à *Pertinência*, na grande maioria dos casos, a ênfase somente sobre texto escrito, quando este é elemento na mídia digital, não sugere melhor eficácia do que possivelmente teria na mídia impressa.

A GUIA DE CONCLUSÃO

Respondendo às duas perguntas de nosso trabalho, quais sejam,

- ❖ será que esses *sites* que se apresentam como educacionais contém esses elementos da linguagem digital, os quais constituiriam aqueles como material didático virtual?
- ❖ será que, além disso, apresentam esses sites procedimentos de ensino de Língua Portuguesa que os possam caracterizar como atividade educacional formal válida?

pode-se concluir que: a maioria deles não apresenta as características exigidas para viger adequadamente no universo digital, podendo, inclusive, estarem apenas impressos para surtirem o mesmo bom/mau efeito; os *sites* que dizem abordar a Língua Portuguesa, na sua

grande maioria, trazem postulações e posicionamentos teóricos, no mínimo, não condizentes com o ensino atual da língua.

Pode-se, inferir, também, que, se não acessados *a prioristicamente* pelo professor e criteriosamente avaliados por ele, tais páginas resultantes de pesquisa em ferramentas de busca genéricas podem interferir até de forma negativa em objetivos educacionais. Os seis critérios oferecidos neste trabalho para uma avaliação mais condizente com objetivos educacionais formais pode vir a ser um subsídio a mais para os professores.

Concluindo, há a necessidade, para professores, de um letramento digital mais eficiente, durante seu processo de formação e de atualizações constantes sobre o assunto no percurso de uma formação continuada. Isto para que o que foi sugerido como uma ação genérica na Figura 1, a ‘pesquisa na internet’, não seja tomado como uma ordem específica e especializada. Deve-se sempre lembrar que a WEB não foi criada para fins educacionais formais e o que nela atualmente consta não deve ser (digamos) consultado como se consulta um livro didático impresso.

REFERÊNCIAS

ABNT Requisitos Ergonômicos para Trabalho de Escritórios com Computadores. Parte 11 – Orientações sobre Usabilidade. *NBR ISO 9241-11*. 2002. Disponível em <<http://www.inf.ufsc.br/~cybis/pg2003/iso9241-11F2.pdf>>. Acesso em: 20 de março de 2014.

ARAÚJO, Célia Maria de. *Breve discussão sobre sites educacionais como subsídio para o professor na sala de aula*. 2015. 134f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) - Departamento de Ciências Sociais e Letras, Universidade de Taubaté, Taubaté, 2015.

DIAS, Maria. H. P. *Hipertexto - O labirinto eletrônico*. Uma experiência hipertextual. Tese (Doutorado em Educação). Faculdade de Educação, Universidade de Campinas, Campinas, 2002. Disponível em: <<http://www.unicamp.br/~hans/mh/>> Acesso em: 02 de outubro de 2009.

DIONISIO, A. P. Gêneros multimodais e multiletramento. In: KARWOSKY, A. M. et al. *Gêneros textuais: reflexões e ensino*. União de Vitória: Kaygangue, 2005, p. 159-175.

KOCH, Ingedore. G. V. *Desvendando os segredos do texto*. 2ª ed. São Paulo: Cortez, 2003

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência*. O futuro do pensamento da era da Informática. Tradução Carlos Irineu da Costa. 1ª ed., 5ª. reimpressão. Rio de Janeiro: Ed 34. 1998

MARCUSCHI, L. A. O hipertexto como um novo espaço de escrita em sala de aula. *Linguagem & Ensino*, Vol. 4, n.º 1, 2001, p. 79-111. Disponível em <http://www.pucsp.br/~fontes/ln2sem2006/f_marcuschi.pdf>. Acesso em: 30 de setembro de 2009.

NIELSEN, J. ; LORANGER, H. *Usabilidade na Web*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007

MOZDZENSKI, Leonardo. Intertextualidade verbo-visual: como os textos multissemióticos dialogam? *Bakhtiniana*, São Paulo, v. 8, n. 2, p. 177-201, jul./dez. 2013. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/bak/v8n2/11.pdf>> Acesso em: 5 mai. 2014.

SANTAELLA, Lucia. Potenciais e desafios para a comunicação e Inovação. *Comunicação & Inovação*, v. 8, n. 14, 2010. Disponível em: <<http://blucherproceedings.com.br/articles/details/3336>> Acesso em: 16 set. 2014.

OLIVEIRA, Carlos A.; AZEVEDO, Suami. P. Analfabetismo Digital Funcional: perpetuação das relações de dominação? *Revista Brasileira de Linguística*, v. 15, n. 2, p. 101-112, 2007

SÃO PAULO. Secretaria da Educação do Estado de São Paulo. *Cadernos do Professor: Língua Portuguesa e Literatura*. São Paulo: SEE, 2009.

SILVA, M. (2003) *O que é Interatividade*. Disponível em: <<http://www.senac.br/informativo/BTS/263/boltec263c.htm>>. Acesso em: 01 de janeiro de 2010.

SILVA, Glayse F. P. da. *O Twitter como um novo gênero digital para o ensino de língua materna a partir de uma análise textual e discursiva do gênero literário microconto*. 2013, 157f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) - Departamento de Ciências Sociais e Letras, Universidade de Taubaté, Taubaté, 2013.

Carlos Alberto de OLIVEIRA

Possui graduação em Letras pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (1976), mestrado em Linguística pela Universidade de Brasília (1983) e doutorado em Computação Aplicada pelo Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais (1990). Atualmente é membro do Corpo Docente Permanente do Programa de Pós- graduação em Linguística Aplicada da Universidade de Taubaté e seus projetos de pesquisa em desenvolvimento são 'Material didático virtual' e 'Ambientes virtuais de aprendizagem'. Tem experiência nas áreas de Computação e Linguística Aplicadas, com ênfase em Ensino de Línguas, atuando principalmente nos seguintes temas: processamento de linguagem natural, ensino a distância, interação homem-máquina, interfaces, ensino-aprendizagem-da língua-materna e inteligência artificial.

Célia Maria de ARAÚJO

Mestre em Linguística Aplicada pela UNITAU, Taubaté, SP. Professor II na Prefeitura Municipal de São José dos Campos, SP desde 1989. Graduação em Letras, português e inglês, pela Faculdade Salesiana de Filosofia, Ciências e Letras de Lorena, SP (1985). Pós graduação em Leitura e Produção de Texto-Português pela UNITAU, Taubaté, SP (1996). Graduação em Pedagogia pela Faculdade Anhanguera de Jacareí-Instituto Superior de Educação (2009). Desde 1983 atua na rede particular e pública de educação nos anos finais do ensino fundamental.

APÊNDICE



Figura 2. Dicas e Artigos - Interpretação

Jogos de Língua Portuguesa

Visconde de Sabugosa	Dona Benta	
Narizinho	Quindim	
Monteiro Lobato Relacione os personagens do Sítio às características	Jogo da Literatura Avalie seus conhecimentos sobre 25 livros nacionais e estrangeiros	

Figura 3. Jogos de Língua Portuguesa – Jogo de Literatura



Figura 4. Poema, Memórias Literárias, Crônica e Artigo de Opinião



Figura 5. Soletrando *online* grátis

Jogos do Só Português

Esta seção é dedicada ao aprendizado de um jeito descontraído, estimulando a capacidade de interpretação do conteúdo a partir de jogos. Estude brincando!






<p>Jogo da Forca Clique aqui para jogar!</p>	
<p>Jogo dos Advérbios Clique aqui para jogar!</p>	
<p>Jogo dos Substantivos Clique aqui para jogar!</p>	
<p>Separe em Sílabas Clique aqui para jogar!</p>	
<p>Descubra as Erradas Clique aqui para jogar!</p>	

Figura 6. Jogos só Português



Figura 7. Atividades Educativas