

**O JOGO DIGITAL NOS PROCESSOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE
LÍNGUA PORTUGUESA – UM ESTUDO ATRAVÉS DAS SEQUÊNCIAS
NARRATIVAS**

Vanessa Doumid Damasceno

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS – UNISINOS

Dissertação de Mestrado

**O JOGO DIGITAL NOS PROCESSOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE
LÍNGUA PORTUGUESA – UM ESTUDO ATRAVÉS DAS SEQUÊNCIAS
NARRATIVAS**

Vanessa Doumid Damasceno

São Leopoldo, RS, 2006

**O JOGO DIGITAL NOS PROCESSOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE
LÍNGUA PORTUGUESA – UM ESTUDO ATRAVÉS DAS SEQUÊNCIAS
NARRATIVAS**

por

Vanessa Doumid Damasceno

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Lingüística Aplicada, da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – Unisinos, como requisito para a obtenção do grau em **Mestre em Lingüística Aplicada**.

São Leopoldo, RS, 2006

Catálogo na fonte: CRB 10/926

D155 Damasceno, Vanessa Doumid

O jogo digital nos processos de ensino e aprendizagem de
Língua portuguesa : um estudo através das seqüências narrativas
/ Vanessa Doumid Damasceno. – São Leopoldo, 2006. – --- p.

Dissertação (Mestrado) – Universidade do Vale do Rio dos
Sinos. Programa de Pós-Graduação em Lingüística Aplicada, 2006

1. Jogos digitais 2. Jogo – RPG 3. RPG – Jogo 4. Role
playing game – Jogos digitais 5. Ensino Aprendizagem – Língua
portuguesa 6. Língua portuguesa – Ensino Aprendizagem 7.
Narrativa I. Título

CDD: 794
370.7
469

DEDICATÓRIA

Este trabalho é dedicado a duas pessoas que me ensinam a viver. Meus Pais:
Antonio Luis e Marise.

AGRADECIMENTOS

À professora Dinorá Fraga, pela orientação deste trabalho, pela compreensão e paciência em todos os momentos.

Aos amigos e parentes que, de um modo ou de outro, contribuíram para a consecução deste trabalho.

Em especial, a minha irmã Anelise, a minha prima Adriane, ao meu aluno Tales e a sua família e aos meus Pais que foram essenciais para elaboração desta dissertação.

SUMÁRIO

RESUMO	iv
ABSTRACT	v
INTRODUÇÃO	1
I – JOGOS DIGITAIS NO CONTEXTO EDUCACIONAL	9
1.1 Desenvolvimento Humano e Sócio-Cultural	9
1.2 Aspectos da Cooperação nos Jogos	16
II – O JOGO COMO GÊNERO DIGITAL	20
III – O JOGO EM SEU CONTEXTO DE PRODUÇÃO	29
IV – O JOGO E A SEQÜÊNCIA NARRATIVA	33
METODOLOGIA DE PESQUISA	39
Dados empíricos e sua coleta	39
Procedimento de análise	40
CONCLUSÃO	83
BIBLIOGRAFIA	85
ANEXO 1 – Entrevistas	89
ANEXO 2 – Imagens	93

RESUMO

Dissertação de Mestrado

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS – UNISINOS

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LINGÜÍSTICA APLICADA

O JOGO DIGITAL NOS PROCESSOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PORTUGUESA – UM ESTUDO ATRAVÉS DAS SEQUÊNCIAS NARRATIVAS

Autor: Vanessa Doumid Damasceno

Orientador (a): Prof^a Dr^a Dinorá Fraga

Local e data: São Leopoldo, 31 de maio de 2006.

Este estudo tem como objetivo principal apresentar o jogo num ambiente digital, possibilitando o ensino-aprendizagem de língua portuguesa através da narrativa.

O trabalho está dividido em quatro capítulos. No primeiro capítulo apresento o jogo e, em especial, o jogo em ambiente digital. No segundo capítulo exploro o jogo digital como um Hipergênero. No terceiro capítulo apresento o jogo em seu contexto de produção. No quarto capítulo são abordadas as estruturas de narrativas através de modelos teóricos dos autores selecionados e são analisadas as narrativas criadas pelos alunos durante o jogo de RPG no ambiente escolar.

As histórias criadas pelos alunos confirmaram as hipóteses do estudo. Elas se mostraram úteis à compreensão das práticas lingüísticas digitais ao contribuírem para a compreensão das narrativas não lineares, entendidas como estruturas complexas.

Palavras-chave: Jogo de RPG, Ensino aprendizagem em Língua Materna; Sequências Narrativas.

ABSTRACT

Dissertação de Mestrado

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS – UNISINOS

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LINGÜÍSTICA APLICADA

O JOGO DIGITAL NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PORTUGUESA – UM ESTUDO ATRAVÉS DAS SEQUÊNCIAS NARRATIVAS

Autor: Vanessa Doumid Damasceno

Orientador (a): Prof^a Dr^a Dinorá Fraga

Local e data: São Leopoldo, 31 de maio de 2006.

This study's main objective is to present the game in a digital environment, in order to make possible the learning of the Portuguese language through narrative. The work is divided into four chapters. In the first chapter, the game, and especially the game in a digital environment, is presented. In the second chapter, I explore the game as a "hyper-genre". In the third chapter I show the game in its production context. In the fourth chapter and last chapter I explore the narrative structures through the theoretical models of the selected authors and analyze the narratives created by the students during the RPG game in school environment. The stories created by the students confirm the study's hypothesis. They proved to be useful for the understanding of the digital linguistic practices by contributing for the understanding of the non-linear narratives considered as complex structures.

Key words: Eletronic games, Teaching of Portuguese as first language, Narrative sequences.