

PESQUISA COM CRIANÇAS SOBRE LEITURA E JOGOS DIGITAIS: INSTRUMENTOS METODOLÓGICOS NO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DE DADOS

RESEARCH WITH CHILDREN ABOUT READING AND DIGITAL GAMES: METHODOLOGICAL INSTRUMENTS IN THE PROCESS OF BUILDING DATA

Adriana Ferreira Boeira¹
Flávia Brocchetto Ramos²
Carla Beatris Valentini³

RESUMO

Este texto tem o objetivo de abordar instrumentos metodológicos explorados no processo de construção de dados em pesquisa empírica, de caráter qualitativo, que investigou estratégias de leitura aplicadas por crianças. Os interlocutores usam o *site Click Jogos* e são estudantes do 5º ano do Ensino Fundamental, em escola particular situada no município de Vacaria-RS. Esse *site* foi selecionado a partir da aplicação do questionário *online*, levando em consideração o interesse dos participantes. Assim, apoiando-se na Análise de Conteúdo de Bardin (1979, 2004), o *corpus* foi constituído pelos enunciados analisados a partir de duas fontes: um questionário *online* e protocolos verbais (ERICSSON; SIMON, 1993) de áudio e vídeo. Individualmente, os participantes relataram as ações executadas, enquanto liam e interagem com jogos do seu interesse, disponíveis no *site* definido para a investigação. Os dados foram organizados, codificados e categorizados, a fim de produzir inferências sobre os percursos realizados pelos sujeitos durante o jogo e a leitura na tela. Os resultados indicam a importância dos protocolos verbais como instrumento para construção de dados de investigação, pois possibilitam a construção de *corpus*, composto de enunciados verbais, visuais (estáticos ou em movimento), sonoros e híbridos.

Palavras-chave: Crianças. Instrumentos Metodológicos. Jogos Digitais. Leitura.

ABSTRACT

The purpose of this text is to discuss methodological instruments explored in the process of building data in a qualitative empirical research which investigated reading strategies applied by children. The interlocutors use the website *Click Jogos* and they are 5th grade students

¹ Professora do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS), *Campus* Vacaria. Atualmente afastada para realização de pós-doutorado. O presente trabalho foi realizado com apoio do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS). E-mail: adriana.boeira@vacaria.ifrs.edu.br, Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-1551-9222>.

² Professora do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGEdu/UCS) e do Programa de Pós-Graduação em Letras, Cultura e Regionalidade (PPGLet/ Associação Ampla UCS/UniRitter). E-mail: ramos.fb@gmail.com, Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-1488-0534>.

³ Professora e Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGEdu/UCS). E-mail: cbvalent@ucs.br, Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-0355-7712>.



at a private Elementary School in Vacaria – RS (Brazil). This website was chosen considering the interests of the participants from their answers to an online survey. Therefore, based on Bardin (1979, 2004) and Content Analysis, the corpus was built from utterances analyzed from two sources: an online survey and audio and video verbal protocols (ERICSSON; SIMON, 1993). Participants reported individually the actions executed by them while reading and interacting with games of their interest and available on the website defined for the investigation. Data were organized, codified and categorized in order to produce inferences on the path followed by the subjects during the game and reading on the screen. The results indicate how important verbal protocols can be as instruments to build research data since they enable the construction of the corpus, which is comprised of verbal, visual (static or in movement), sonorous and hybrid utterances.

Keywords: Children. Methodological Instruments. Digital Games. Reading.

INTRODUÇÃO

Os enunciados de leitura não se limitam a palavras registradas no papel, especialmente quando o seu suporte são diferentes telas, *desktops*, *notebooks*, *tablets* e *smartphones*, e se tem como objeto de leitura o jogo digital, constituído de *hipertextos* (LÉVY, 1996), compostos de enunciados verbais, visuais (imagens estáticas ou em movimento), sonoros e híbridos, combinando esses diferentes enunciados, tais como os vídeos, e se interligam. Considerando a importância de se explorar as possibilidades de leitura por meio de diferentes suportes, sobretudo a tela, foi realizado uma pesquisa empírica, de caráter qualitativo, com o objetivo de investigar o perfil de leitura dos estudantes do 5º ano do Ensino Fundamental (EF) de uma escola particular situada no município de Vacaria-RS. O estudo analisou as estratégias de leitura empregadas por eles ao jogar, por meio da tela do *notebook*, a fim de contribuir para as discussões acerca do processo de leitura. Este artigo é recorte dessa pesquisa e tem o objetivo de abordar a metodologia, expondo os instrumentos metodológicos empregados no processo de construção de dados para análise.

Ressaltamos que a metodologia utilizada em investigações é um exercício autoral, é construída pelos pesquisadores, articulando procedimentos existentes e novos, configurando encaminhamento coerente com o objeto de estudo e com a fundamentação teórica da pesquisa. Para isso, no referido estudo, na construção dos dados foram exploradas: a criação e a aplicação de questionário *online* para verificar e selecionar o *site* do interesse dos participantes; e a produção dos protocolos verbais (ERICSSON; SIMON, 1993) de áudio e vídeo gerados por estudantes, enquanto liam e interagem com jogos de sua preferência no *site* selecionado anteriormente. Após a obtenção dos dados, realizou-se a organização, *codificação* e *categorização* para a discussão, empregando a Análise de Conteúdo - AC - (BARDIN, 1979, 2004).

Assim, este artigo, primeiro, apresenta o processo da AC, que inicia pela obtenção do *corpus* até a produção da inferência pelo sujeito pesquisador. Em seguida, expõe os



instrumentos metodológicos e procedimentos empregados na constituição do *corpus*, ou seja, como ocorreu a preparação, construção e seleção de documentos a serem submetidos à análise, utilizados na pesquisa como material empírico.

Análise de Conteúdo: da obtenção do *corpus* à produção da inferência

A Análise de Conteúdo (BARDIN, 1979, 2004), AC, “aparece como um *conjunto de técnicas de análise das comunicações, que utiliza procedimentos sistemáticos e objectivos de descrição do conteúdo das mensagens*” (BARDIN, 1979, p. 38) e tem como objetivo “a manipulação de mensagens (conteúdo e expressão desse conteúdo), para evidenciar os indicadores que permitam inferir sobre uma outra realidade que não a da mensagem” (BARDIN, 1979, p. 46). Portanto, a finalidade do pesquisador, analista, vai além de “compreender o sentido da comunicação (como se fosse um receptor normal), mas também e principalmente *desviar* o olhar para uma outra significação, uma outra mensagem entrevista através ou ao lado da mensagem primeira” (BARDIN, 1979, p. 41). Para isso, essa metodologia do domínio da análise textual, escritas e decifradas, exige do pesquisador a realização dos processos de organização, *codificação* e *categorização* do *corpus*, definido como “o conjunto de documentos tidos em conta para serem submetidos aos procedimentos analíticos” (BARDIN, 2004, p. 90).

As fases de organização, *codificação* e *categorização* são realizadas somente após ter posse do *corpus*, sendo organizado, explorado, tratado, descrito e interpretado pelo sujeito pesquisador ao produzir sentidos ao(s) objeto(s) e fenômeno(s) investigados quando elabora a inferência. Portanto, para alcançar a inferência é fundamental a dedicação aos processos de organização, *codificação* e *categorização* do *corpus*. Na fase de organização, o pesquisador realiza “a *escolha dos documentos* a serem submetidos à análise, a formulação das *hipóteses* e dos *objectivos* e a elaboração de indicadores que fundamentem a interpretação final” (BARDIN, 1979, p. 95). Depois da organização, ocorre o tratamento do material pela *codificação*:

[...] corresponde a uma transformação – efetuada segundo normas precisas – dos dados em bruto do texto, transformação esta que, por recorte, agregação e enumeração, permite atingir uma representação do conteúdo, ou da sua expressão susceptível de esclarecer o analista acerca das características do texto, que podem servir de índices (BARDIN, 2004, p. 97).

Assim, a operação de *codificação* do *corpus* exige o recorte, a escolha das unidades; a enumeração, a seleção das regras de contagem; e a classificação e agregação, a eleição das categorias (BARDIN, 1979, 2004); enquanto a operação de *categorização* consiste na

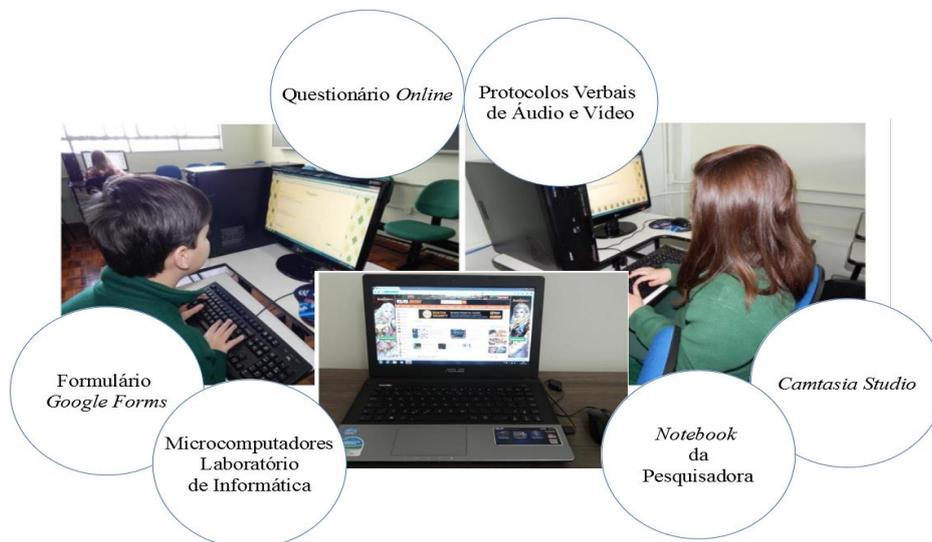


[...] classificação de elementos constitutivos de um conjunto, por diferenciação e, seguidamente, por reagrupamento segundo o gênero (analogia), com critérios previamente definidos. As categorias são rubricas ou classes, que reúnem um grupo de elementos (unidades de registro, no caso da análise de conteúdo) sob um título genérico, agrupamento esse efetuado em razão dos caracteres comuns destes elementos (BARDIN, 2004, p. 97).

Contudo, antes de realizar essas fases da AC, é igualmente importante o pesquisador definir os instrumentos, procedimentos e recursos metodológicos adequados para a obtenção do *corpus*, podendo explorar materiais existentes: textos e imagens publicados em formato impresso ou digital; áudios; e vídeos, que combinam textos, sons, imagens estáticas e em movimento. Além dos materiais existentes, é possível produzir materiais para a construção do *corpus*, utilizando como instrumentos: questionários, entrevistas e protocolos verbais (ERICSSON; SIMON, 1993) de áudio e vídeo.

Dessa forma, conforme Figura 1, a pesquisa definiu como instrumentos para a obtenção do *corpus* a ser posteriormente organizado, codificado e categorizado: a) aplicação no laboratório de informática de questionário *online* criado pelo *Google Forms*, para verificar e selecionar o *site* do interesse dos participantes; b) produção de protocolos verbais (ERICSSON; SIMON, 1993) de áudio e vídeo pelo *Camtasia Studio*, no laboratório de informática, quando os participantes, utilizando o *notebook* da pesquisadora, relataram ações, procedimentos executados, enquanto liam e jogavam no *site* selecionado.

Figura 1: Instrumentos metodológicos



Fonte: Elaboração das autoras.

Essas ações, apresentadas nas próximas seções, foram realizadas após a assinatura do termo de autorização institucional e do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) pela gestora e pelos responsáveis pelos sujeitos, respectivamente.

O questionário *online*

Com o objetivo de identificar os interesses dos estudantes e quais os principais *sites* acessados por eles, a fim de selecionar um desses *sites*, em data previamente indicada, 20 estudantes, dos 23 que entregaram o TCLE preenchido e assinado, responderam ao questionário *online*¹ no laboratório de informática da escola. O questionário *online* foi produzido pelas pesquisadoras, de forma gratuita, pelo *Google Forms* e composto por 58 questões, em 43 páginas. Apesar desta quantidade de páginas e de questões, cada página era composta por, no máximo, duas questões, e a maioria das questões, 40, eram de múltipla escolha. Além disso, as outras 18 questões exigiam a digitação de respostas curtas pelos estudantes. Depois do preenchimento do formulário, as informações foram enviadas automaticamente para uma planilha com acesso restrito, facilitando o armazenamento, a tabulação e garantindo a privacidade das informações fornecidas pelos sujeitos.

O laboratório de informática foi organizado, antecipadamente, para a realização da atividade: *desktops* ligados na página do questionário *online*. Após a chegada dos estudantes, nove meninas e 11 meninos, com faixa etária entre nove a 11 anos de idade; uma estudante com nove anos; 16 estudantes com dez anos (nove meninos e sete meninas) e três estudantes com 11 (dois meninos e uma menina), definimos os lugares ocupados pelos mesmos; esclarecemos, por meio da leitura das orientações escritas no quadro: durante a aplicação do questionário, eles deveriam respondê-lo sem pressa, individualmente, não consultar seus colegas, digitando as palavras corretamente.

Explicamos os diferentes tipos de itens do questionário: alguns, *edit*, deveriam digitar as suas respostas; outras, *checkbox*, com opções de respostas para serem assinaladas, mais de uma alternativa ou uma única opção. Também, esclarecemos a presença das questões obrigatórias, e a opção “Outra(s)/Outro(s)”, permitindo digitar a resposta apropriada para a questão, caso esta não estivesse disponível na lista de opções.

Os estudantes foram orientados a ler as perguntas com bastante atenção; após responderem cada questão, para seguir, deveriam clicar no botão “Continuar”, sendo impossível avançar sem o preenchimento das respostas das questões exibidas na tela. Portanto, não visualizavam quais seriam os itens posteriores. Quando terminassem todo o instrumento, apareceria uma mensagem, informando o registro da resposta e agradecendo a sua participação.

¹ Questionário de Pesquisa. Disponível em: <https://docs.google.com/a/ucs.br/forms/d/1-jiq678LIWI9_N0N8PLACappURk-ea66o0GZEbcg6c/viewform>. Acesso em: 10 jan. 2017.



Ressaltamos que, no início, não se buscava investigar a leitura realizada por estudantes, especificamente, por meio dos jogos digitais *online*, mas a leitura desses sujeitos, de forma geral, em *sites* infantis. A especificação ocorreu em virtude do interesse dos participantes, pois após a aplicação do questionário, constatamos: os *sites* destinados aos jogos são os eleitos por esse público, citando 12 diferentes *sites* de jogos, e não os de histórias ou livros para leitura.

Dessa forma, selecionamos e caracterizamos, para a produção dos protocolos verbais, o *Click Jogos*, porque foi o mais mencionado, por cinco sujeitos (três meninos e duas meninas), o qual é composto por grande quantidade de jogos digitais *online*, divididos em diversas categorias. O *site* apresenta aos usuários a descrição e a indicação da faixa etária de cada jogo; não exige cadastro e tem conteúdo apropriado e de interesse dos interlocutores. Assim, nesta pesquisa empírica, após a seleção e definição do *site*, os estudantes produziram protocolos verbais (ERICSSON; SIMON, 1993) de áudio e vídeo, enquanto liam e jogavam no *Click Jogos*, conforme apresenta a próxima seção.

O protocolo verbal

Ericsson e Simon (1993) defendem que o registro verbal dos sujeitos, o comportamento verbal, também pode ser gravado, observado e analisado, compondo o *corpus* de pesquisa de diversas áreas. Os autores ressaltam que, inicialmente, os psicólogos expuseram dúvidas sobre a adequação das verbalizações dos sujeitos como dados científicos e, diante disso, construíram uma teoria da verbalização, especificando quando, onde, e em que tipos de instruções os relatos verbais podem ser obtidos a partir dos sujeitos.

Há duas formas de relatos verbais, buscando ser o registro mais próximo dos processos cognitivos dos sujeitos (ERICSSON; SIMON, 1993). Uma das formas são os protocolos verbais “*talk aloud*” e “*think aloud*”, “falar em voz alta” e “pensar em voz alta”, nos quais os processos cognitivos são verbalizados, na realização da atividade pelo sujeito. A outra forma é por meio do protocolo verbal “*retrospective*”, retrospectivo, realizado logo após ter sido finalizada a atividade pelo sujeito, exigindo o acesso às informações e a verbalização a partir da memória de curto prazo (STM, *Short-Term Memory*), pelo menos em parte, ou recuperando a memória de longo prazo (LTM, *Long-Term Memory*). Van Someren, Barnard e Sandberg (1994) advertem: o protocolo verbal, quando exige a retrospectiva, pode ser mais difícil para garantir a fidelidade do processo realizado pelo sujeito, sendo difícil para o participante lembrar exatamente de suas ações, especialmente, se passou algum tempo após a conclusão da tarefa.



Por tentar produzir protocolos verbais mais completos com os estudantes, decidimos utilizar na pesquisa o protocolo verbal “*talk aloud*” e “*think aloud*”, “falar em voz alta” e “pensar em voz alta”, quando os participantes verbalizavam o que estavam fazendo e pensando no momento da realização das atividades propostas. Portanto, no laboratório de informática, em 15 encontros, no período de agosto a novembro, individualmente, os sujeitos produziram 18 protocolos verbais de áudio e vídeo: relataram na sequência as ações, os procedimentos executados e utilizados nos seus percursos, enquanto liam e jogavam no *Click Jogos*, inclusive dificuldades, interferências e qualquer outra informação pertinente.

Para Ericsson e Simon (1993), os avanços tecnológicos têm melhorado a nossa capacidade de tratar os protocolos verbais como dados de pesquisa. Assim, estão sendo utilizados diferentes recursos para a construção e para o armazenamento dos protocolos verbais. Entre eles, gravadores para capturar o áudio e filmadoras para capturar o áudio e a imagem/vídeo dos sujeitos. Nesta fase da pesquisa, utilizamos a câmera digital compacta², como filmadora, e o *notebook*³. Apesar de o acesso ao *site* pelo *notebook* poder ser realizado somente com o deslizar e toque dos dedos, por meio do *touchpad*, fornecemos o *mouse*; assim, estudantes poderiam optar ou não pela utilização deste enquanto liam e jogavam no *site*.

No *notebook*, instalamos o *software* proprietário para captura das telas, *Camtasia Studio*, versão 8.2, escolhido não por permitir a criação e edição de vídeos, mas porque possibilitava, simultaneamente, capturar e armazenar o áudio, a imagem, vídeo e, sobretudo, capturar as telas, a trajetória, os movimentos do *mouse*, dos estudantes, enquanto liam e jogavam no *site*. Portanto, um único programa fornecia condições para compor o *corpus*, sendo os vídeos capturados pela câmera digital compacta explorados somente quando necessário analisar os arquivos além dos capturados pelo *notebook*.

Ainda, não seria necessário solicitar autorização para instalação desse programa nos *desktops* do laboratório de informática. Além disso, o *notebook*, por ser portátil, facilitava o seu transporte e instalação, e os interlocutores empíricos, em geral, também estão acostumados a utilizar os seus recursos. Os arquivos de áudio e vídeo obtidos, protocolos verbais, posteriormente, foram transcritos, compondo também o *corpus* da pesquisa. Assim, adotamos alguns procedimentos antes, durante e depois da produção do protocolo verbal, como será exposto a seguir.

² Câmera digital compacta da escola, Nikon, modelo Coolpix L820, que possibilitava a captura e o armazenamento de vídeos.

³ *Notebook* da pesquisadora, Asus A45A, com processador Intel® Core™ i5-3210M Dual Core, cache 3 MB e sistema operacional Windows® 7, tela de 14" tipo LCD LED resolução de 1366 x 768, gravador de DVD/CD, leitor de cartão SD, *webcam* integrada resolução 0.3 MP e *wireless* (Wi-Fi).



Antes do protocolo verbal

Primeiramente, organizamos um cronograma incluindo a participação dos 20 estudantes⁴ do 5º ano do EF, de forma individual, da atividade de leitura, por meio dos jogos digitais *online* do *Click Jogos*. Enviamos bilhete, colado na agenda dos participantes, aos pais ou responsável, informando a data e horário dessa etapa da pesquisa⁵. O bilhete foi enviado não só para os 20 estudantes, mas também para os outros três, *Gude*, *Velha* e *Resta Um*, pois, apesar de não terem respondido ao questionário, não sendo possível recolher suas informações, haviam devolvido o TCLE com o objetivo de utilizar os protocolos verbais produzidos por eles como pilotos, a fim de testar e definir o tempo da atividade, o posicionamento da mesa, cadeira, *notebook*, câmera filmadora. Esses estudantes receberam os primeiros bilhetes, agendando a atividade de leitura por meio dos jogos digitais *online* no *site* no laboratório de informática. *Resta Um* não compareceu a nenhum dos agendamentos⁶. Dessa forma, foram utilizados como piloto os protocolos verbais produzidos por *Gude* e *Velha*.

O tempo máximo de 50 minutos, por cada participante, destinou-se à realização da atividade de leitura por meio dos jogos digitais *online* no *site* selecionado; nesse período, está inserido o tempo necessário para testar os equipamentos (*notebook* e programa instalado, a câmera e o microfone); também o tempo utilizado para explicar e demonstrar a atividade aos estudantes. Os protocolos verbais foram produzidos em 15 encontros, entre agosto a novembro, distribuídos nas seguintes datas: quatro dias do mês de agosto (15, 18, 22 e 29/08); cinco dias do mês de setembro (cinco, 12, 16, 19 e 26/09); dois dias do mês de outubro (nove e 31/10) e três dias do mês de novembro (sete, 14 e 21/11), conforme Quadro 1.

Quadro 1 – Cronograma da atividade de leitura por meio dos jogos digitais *online* no *Click Jogos* (continua)

Quant.	IDENT.	DATA DO ENVIO BILHETE	DATA	HORÁRIO	OBS. C ou NC [3]	DATA DO ENVIO 2.º BILHETE	DATA	HORÁRIO	OBS. C ou NC ⁷
			LEITURA – JOGO SITE				LEITURA – JOGO SITE		
1	<i>Gude</i>	07/08	08/08	9h10 às	NC	14/08	15/08	9h10 às	C

⁴ A partir de agora, de modo a evidenciar a presença e interesse pelos jogos, mesmo antes do surgimento dos jogos digitais *online*, os estudantes são identificados por nomes de jogos, expostos em itálico.

⁵ As datas e horários eram agendados após consulta à profissional responsável pelo laboratório de informática, para evitar que as aulas marcadas pelos professores fossem canceladas ou transferidas. Da mesma forma, antes de colar o bilhete na agenda, conversava-se com os estudantes para verificar se era possível agendar a atividade em determinada data e horário; caso tivessem algum compromisso, era trocado o dia e horário para a realização da atividade pelo estudante por data e horário; ou era agendado com outro estudante realizando a atividade na data e horário previstos.

⁶ Além de *Resta Um*, *Quebra-cabeça*, *Stop*, *Gamão* e *Tangram* não compareceram ao segundo agendamento para realizar a atividade de leitura do *site*.

⁷ C (compareceu) e NC (não compareceu).



				10h				10h	
2	<i>Velha</i>	14/08	18/08	9h10 às 10h	C				
3	<i>Resta um</i>	14/08	15/08	10h20 às 11h10	NC	15/08	18/08	10h10 às 11h	NC
4	<i>Sete Erros</i>	21/08	22/08	7h30 às 8h20	C				
5	<i>Pontinho</i>	21/08	22/08	10h10 às 11h	C				
6	<i>Amarelinha</i>	28/08	29/08	9h10 às 10h	NC	25/09	26/09	9h10 às 10h	C
7	<i>Dominó</i>	28/08	29/08	10h10 às 11h	C				
8	<i>Quebra-cabeça</i>	04/09	09/09	8h20 às 9h10	NC	27/11	28/11	8h20 às 9h10	NC

Quadro 1 – Cronograma da atividade de leitura por meio dos jogos digitais *online* no *Click Jogos* (conclusão)

Quant.	IDENT.	DATA DO ENVIO BILHETE	DATA	HORÁRIO	OBS. C ou NC [3]	DATA DO ENVIO 2.º BILHETE	DATA	HORÁRIO	OBS. C ou NC ⁸
			LEITURA – JOGO SITE				LEITURA – JOGO SITE		
9	<i>Forca</i>	04/09	05/09	9h10 às 10h	C				
10	<i>Stop</i>	04/09	09/09	8h20 às 9h10	NC	27/11	28/11	9h10 às 10h	NC
11	<i>Pega-varetas</i>	11/09	16/09	9h10 às 10h	NC	18/09	19/09	9h10 às 10h	C
12	<i>Cinco Marias</i>	11/09	12/09	9h10 às 10h	C				
13	<i>Buraco</i>	11/09	16/09	10h10 às 11h	C				
14	<i>Gamão</i>	18/09	19/09	10h10 às 11h	NC	25/09	26/09	8h20 às 9h10	NC
15	<i>Dorminhoco</i>	08/10	09/10	10h10 às 11h	C				
16	<i>Memória</i>	08/10	09/10	9h10 às 10h	C				
17	<i>Tangram</i>	09/10	10/10	9h10 às 10h	NC	27/11	28/11	11h10 às 12h	NC
18	<i>Caça-Palavras</i>	16/10	17/10	9h10 às 10h	NC	30/10	31/10	9h10 às 10h	C

⁸ C (compareceu) e NC (não compareceu).

19	<i>Damas</i>	06/11	07/11	9h10 às 10h	C				
20	<i>Xadrez</i>	06/11	07/11	10h20 às 11h10	C				
21	<i>Caçador</i>	13/11	14/11	9h10 às 10h	C				
22	<i>Palavra-cruzada</i>	13/11	14/11	10h10 às 11h	C				
23	<i>Trilha</i>	20/11	21/11	9h10 às 10h	C				

Fonte: Pesquisa “Ler e jogar ou jogar e ler? Estratégias de leitura empregadas por estudantes do 5º ano do Ensino Fundamental ao jogar no *Click Jogos*”.

O bilhete foi enviado aos pais ou responsável, colado na agenda dos estudantes no dia anterior ao da realização da leitura ou próximo, no máximo cinco dias, do dia da realização da atividade. Além disso, procuramos agendar somente dois estudantes por dia, em horários diferenciados, conciliando essa ação com suas atividades profissionais⁹.

Apesar de tentar marcar as datas e horários, após consultar os estudantes, em dia e horário possíveis de eles participarem, nove deles (cinco meninos e quatro meninas) não compareceram na data e horário marcado para a realização da atividade. Assim, agendamos segunda data com os nove estudantes; destes, quatro estudantes (meninas) compareceram, na data e horário marcado; cinco (meninos), novamente, não compareceram ao segundo agendamento. Alguns deles justificaram a ausência na atividade, entre os motivos, pelo mau tempo e, principalmente, compromissos, imprevistos, atrasos ou esquecimentos dos pais ou responsável, impossibilitando-os de levarem os estudantes à escola para participar da ação.

A cada dia marcado com os participantes para a atividade de leitura por meio dos jogos digitais *online* no *site*, antecipadamente, preparava-se o laboratório de informática: verificava se o ambiente estava organizado (*desktops* desligados, cadeiras nos lugares, quadro apagado); abria as janelas; posicionava a câmera filmadora, a mesa, a cadeira e o *notebook* a ser utilizado pelos sujeitos sempre na mesma disposição; ligava o *notebook*; testava o acesso ao *site*, o programa de captura da tela (o volume do microfone e a posição da *webcam*) e a câmera filmadora, para gravar os movimentos corporais dos estudantes durante a realização da atividade.

⁹ Embora tenha sido realizado um planejamento para conciliar as atividades profissionais com atividade de pesquisa realizada no laboratório de informática da instituição, tentando não prejudicar nenhuma das atividades (as profissionais e a pesquisa), nem sempre isso foi possível, pois alguns imprevistos aconteceram, interrompendo a atividade de pesquisa por alguns minutos ou as acelerando a fim de resolver as situações ocorridas: presença de pais sem agendamento, conversa com os estudantes do EF ou EM, entre outras.



Antes de iniciar a atividade de leitura por meio dos jogos digitais *online* no *Click Jogos*, posicionava-se cada estudante em frente ao *notebook*; testava volume do microfone; iniciava a filmagem por meio da câmera; iniciava o programa *Camtasia Studio* e explicava as atividades a serem realizadas pelo participante: primeiro, deveria acessar o *site* selecionado, o *Click Jogos*, <<http://clickjogos.uol.com.br/>>; e depois um *site* escolhido pelo estudante; o seu preferido, sem contar o *Facebook*, *Instagram*, *YouTube*, o *site* da escola ou qualquer outro *site* com conteúdo inadequado.

Explicamos, detalhadamente, como cada estudante participaria: deveria falar, com voz pausada e alta, o que estava fazendo e pensando enquanto realizasse as suas ações nos *sites*, a partir dos questionamentos. Além de explicar, fizemos demonstração: enquanto realizamos as ações, relatamos como se pensássemos alto: clicamos no navegador para acessar a *Internet*; acessamos e navegamos no *site* da escola; lemos algumas notícias e visualizamos fotos; saímos da *Internet*. Finalmente, esclarecemos as dúvidas dos estudantes com relação à execução da atividade, antes de iniciar a produção dos seus protocolos verbais.

Durante o protocolo verbal

Posicionado à frente do *notebook*, após todos os testes de funcionamento dos programas e equipamentos para a captura de áudio e vídeo; também depois as explicações e demonstrações e esclarecimentos de dúvidas do participante, iniciava-se a produção do protocolo verbal, a partir da atividade de leitura, por meio dos jogos digitais *online* no *Click Jogos* pelo estudante.

Para isso, os participantes deveriam agir e verbalizar suas ações a partir das perguntas, do formulário impresso, no qual preenchemos a data, o horário e o nome do estudante, além de observações feitas durante a realização da atividade. Inicialmente, questionamos como o estudante acessava o *Click Jogos*. Após a demonstração e verbalização do sujeito, interrogamos o participante: como elegia um jogo digital *online*, o que lia e por quê. Após, examinamos como ele jogava, ou seja, enquanto jogava, para atingir os objetivos propostos pelo jogo, o estudante verbalizava suas ações. Depois de finalizar o jogo digital *online*, ou quando o sujeito demonstrava não estar mais interessado pelo mesmo, interrogamos como ele escolhia outro jogo no referido *site*, repetindo os questionamentos anteriores. Finalmente, o interlocutor verbalizava como ele saía do *site*.

Encerrada a navegação no *Click Jogos*, a partir dos mesmos questionamentos, os estudantes deveriam acessar outro *site*, de sua preferência, sem contar o *site* da escola, *Facebook*, *Instagram*, *YouTube*, ou qualquer outro com conteúdos inadequados, eleger e jogar



um jogo digital, verbalizando suas ações. Assim, os sujeitos demonstraram como acessavam, o que liam, como optavam, jogavam e saiam do *site*¹⁰. Não transcrevemos a atividade de leitura no *site* escolhido pelo participante, embora realizada e autorizada pelos pais ou responsável no TCLE, em virtude da grande diversidade de *sites* nomeados pelas crianças e, principalmente, da quantidade de enunciados produzidos nos protocolos verbais, enquanto leram e jogaram no *Click Jogos*, suficientes para a análise.

Mesmo sendo testada antecipadamente, a câmera não filmou a totalidade da atividade realizada por *Amarelinha* e *Dorminhoco*; a resolução de vídeo configurada para a gravação era muito alta e não havia espaço na memória da câmera, por não possuir cartão de memória adicional. Ainda, a filmagem da atividade de *Memória*, por meio da câmera, ficou sem foco. Porém, embora não tenha sido possível filmar os movimentos corporais por meio da câmera, foram registradas as expressões faciais desses estudantes por meio do programa *Camtasia Studio*, instalado no *notebook*. Além do problema detectado na filmagem dos movimentos corporais, o *notebook* não registrou o percurso realizado por *Dorminhoco* no *site*, desligando-se duas vezes durante a atividade.

Assim, a partir da utilização de dois protocolos dos interlocutores como testes; o não comparecimento de cinco estudantes nos agendamentos; os três problemas detectados (duas interrupções e falha) na filmadora; e o problema de desligamento do *notebook* durante a realização da atividade, reduz-se as possibilidades de utilização dos 23 protocolos verbais possíveis, a partir do aceite em participar da pesquisa por meio do TCLE, dos estudantes do 5º ano do EF. Portanto, fizemos o primeiro filtro para selecionar os protocolos verbais para posterior transcrição e constatamos a possibilidade de transcrever até 12 protocolos verbais produzidos a partir da leitura dos jogos digitais *online* do *Click Jogos*, conforme Quadro 2.

Quadro 2 – Protocolos possíveis de transcrição (continua)

Quant.	IDENT.	DATA DO ENVIO BILHETE	DATA	HORÁRIO	OBS. C ou NC [3]	DATA DO ENVIO 2.º BILHETE	DATA	HORÁRIO	OBS. C ou NC ¹¹
			LEITURA – JOGO SITE				LEITURA – JOGO SITE		
1	<i>Pontinho</i>	21/08	22/08	10h10 às 11h	C				
2	<i>Dominó</i>	28/08	29/08	10h10 às 11h	C				

¹⁰ Ao encerrar a atividade de leitura com cada estudante, agradecia-se a sua participação e os acompanhava até a recepção da escola, informando seus pais ou responsável de que a atividade havia sido encerrada e estes pudessem buscá-los. Dessa forma, enquanto os sujeitos esperam a chegada de seus pais na recepção, retornava-se para o laboratório a fim de salvar, arquivar e organizar os arquivos produzidos enquanto os participantes leram e jogaram nos *sites*.

¹¹ C (compareceu) e NC (não compareceu).



3	<i>Forca</i>	04/09	05/09	9h10 às 10h	C				
4	<i>Pega-varetas</i>	11/09	16/09	9h10 às 10h	NC	18/09	19/09	9h10 às 10h	
5	<i>Cinco Marias</i>	11/09	12/09	9h10 às 10h	C				
6	<i>Buraco</i>	11/09	16/09	10h10 às 11h	C				

Quadro 2 – Protocolos possíveis de transcrição (conclusão)

Quant.	IDENT.	DATA DO ENVIO BILHETE	DATA	HORÁRIO	OBS. C ou NC [3]	DATA DO ENVIO 2.º BILHETE	DATA	HORÁRIO	OBS. C ou NC ¹²
			LEITURA – JOGO SITE				LEITURA – JOGO SITE		
7	<i>Caça-Palavras</i>	16/10	17/10	9h10 às 10h	NC	30/10	31/10	9h10 às 10h	
8	<i>Damas</i>	06/11	07/11	9h10 às 10h	C				
9	<i>Xadrez</i>	06/11	07/11	10h20 às 11h10	C				
10	<i>Caçador</i>	13/11	14/11	9h10 às 10h	C				
11	<i>Palavra-cruzada</i>	13/11	14/11	10h10 às 11h	C				
12	<i>Trilha</i>	20/11	21/11	9h10 às 10h	C				

Fonte: Pesquisa “Ler e jogar ou jogar e ler? Estratégias de leitura empregadas por estudantes do 5º ano do Ensino Fundamental ao jogar no *Click Jogos*”.

Depois de reunirmos os 12 protocolos, cinco de meninos e sete de meninas, que poderiam ser utilizados na pesquisa, iniciamos o processo de organização, *codificação* e *categorização* do *corpus*, conforme se apresenta na próxima seção.

Após o protocolo verbal

A soma do tempo de gravação dos 12 protocolos verbais aptos à transcrição totalizou três horas e 39 minutos, média de 18,25 (Tabela 1). Porém, ressaltamos a diferença no tempo de acesso ao *site* entre os estudantes meninas e meninos; enquanto as sete meninas acessaram o *site* por 160 minutos, os cinco meninos acessaram por 59 minutos; média de 22,85 e 11,8 minutos, respectivamente. Os 12 estudantes do 5º ano do EF escolheram 22 jogos diferentes;

¹² C (compareceu) e NC (não compareceu).



repetiu-se a opção do jogo “*Soccer Physics*” por dois (meninos) e do “*Papa’s CupCakeria*” por duas (meninas).

Tabela 1 – Informações sobre os protocolos verbais¹³

	IDENT. SITE PROT. VERBAL	DATA	HORÁRIO	HORÁRIO DE REALIZAÇÃO ¹⁴	Mi nu-tos	JOGO 1	JOGO 2
			LEITURA JOGO SITE				
1	<i>Pontinho</i>	22/08	10h10 às 11h	10h17 às 10h28	11	<i>Gibbets 4</i>	<i>Defend your Nuts</i>
2	<i>Dominó</i>	29/08	10h10 às 11h	10h11 às 10h22	11	<i>Soccer Physics</i>	<i>Os Simpsons - The Ball Of Death</i>
3	<i>Forca</i>	05/09	9h10 às 10h	9h26 às 9h46	20	<i>Operetta - Monster</i>	<i>Super Car Wash</i>
4	<i>Cinco Marias</i>	12/09	9h10 às 10h	9h27 às 9h36	9	<i>Papa’s CupCakeria</i>	<i>Bella’s Wedding Cake</i>
5	<i>Buraco</i>	16/09	10h10 às 11h	10h36 às 10h51	15	<i>Soccer Physics</i>	<i>Mestre dos Droides</i>
6	<i>Pega-varetas</i>	19/09	9h10 às 10h	9h24 às 9h49	25	<i>Cicily’s Vegetable</i>	<i>Papa’s Hot Doggeria</i>
7	<i>Caça-Palavras</i>	31/10	9h10 às 10h	9h28 às 9h45	17	<i>Fairy Princess</i>	<i>Wedding Banquet</i>
8	<i>Damas</i>	07/11	9h10 às 10h	9h12 às 9h30	18	<i>Stan - Meu Novo Cãozinho</i>	<i>Strawberry Short Cake 2</i>
9	<i>Xadrez</i>	07/11	10h20 às 11h10	10h29 às 10h42	13	<i>Birdy Fruit</i>	<i>Billiards</i>
10	<i>Caçador</i>	14/11	9h10 às 10h	9h20 às 9h29	9	<i>Roby Baggio Magical</i>	<i>Van Gaal</i>
11	<i>Palavra-cruzada</i>	14/11	10h10 às 11h	10h32 às 11h11	39	<i>Papa’s Wingeria</i>	<i>Papa’s Cup Cakeria</i>
12	<i>Trilha</i>	21/11	9h10 às 10h	9h21 às 9h53	32	<i>Messy Talking Ginger</i>	<i>Papa’s Cup Cakeria</i>
Total: 219 minutos							

¹³ Os protocolos dos estudantes *Pega-varetas* e *Caça-Palavras* foram realizados a partir do segundo agendamento.

¹⁴ Neste tempo não está inserido o tempo destinado às explicações, demonstração e esclarecimentos de dúvidas dos estudantes.

Fonte: Pesquisa “Ler e jogar ou jogar e ler? Estratégias de leitura empregadas por estudantes do 5º ano do Ensino Fundamental ao jogar no *Click Jogos*”.

A partir da tabulação e análise geral dos protocolos dos 12 estudantes, consideramos os seguintes critérios para selecionar os quatro protocolos verbais a serem transcritos, compondo o *corpus* da pesquisa, os quais foram transcritos, organizados, codificados, categorizados e analisados: o envolvimento e os diferentes tipos de jogos escolhidos pelos sujeitos, que representassem a modalidade dos jogos de interesse dos outros estudantes, isto é, também escolhidos por outros sujeitos; o gênero masculino e feminino e as idades distintas dos participantes; e as datas e os horários variadas de produção. Além disso, observamos: o tempo de leitura e jogo no *Click Jogos* (nem o maior, nem o menor, das meninas e dos meninos) e a clareza na exposição das ações pelos estudantes.

Em síntese, os quatro protocolos verbais selecionados representam: dois protocolos de meninas, *Damas* e *Trilha*, e dois de meninos, *Xadrez* e *Dominó*, sendo dois estudantes (uma menina e um menino) com 10 anos e dois (uma menina e um menino) com 11 anos de idade, totalizando uma hora e 14 minutos, média de 18,5 minutos (superior à média geral dos protocolos). Destes, 50 minutos correspondem ao acesso das meninas e 24 minutos, ao acesso dos meninos; média de 25 e 12 minutos, respectivamente; médias superiores às médias gerais de acesso, conforme Tabela 2.

Tabela 2 – Protocolos verbais selecionados

	IDENT. SITE PROT. VERBAL	DATA	HORÁRIO	HORÁRIO DE REALIZAÇÃO ¹⁵	Mi- nu- tos	JOGO 1	JOGO 2
		LEITURA JOGO SITE					
1	<i>Dominó</i>	29/08	10h10 às 11h	10h11 às 10h22	11	<i>Soccer Physics</i>	<i>Os Simpsons - The Ball Of Death</i>
2	<i>Damas</i>	07/11	9h10 às 10h	9h12 às 9h30	18	<i>Stan - Meu Novo Cãozinho</i>	<i>Strawberry Short Cake 2</i>
3	<i>Xadrez</i>	07/11	10h20 às 11h10	10h29 às 10h42	13	<i>Birdy Fruit</i>	<i>Billiards</i>
4	<i>Trilha</i>	21/11	9h10 às 10h	9h21 às 9h53	32	<i>Messy Talking Ginger</i>	<i>Papa's Cup Cakeria</i>
Total: 74 minutos							

Seguindo a ordem de produção, o primeiro protocolo verbal é o de *Dominó*, 10 anos de idade, produzido no dia 29/08, das 10h11 às 10h22, totalizando 11 minutos. O estudante

¹⁵ Neste tempo não está inserido o tempo destinado às explicações, demonstração e esclarecimentos de dúvidas dos estudantes.



escolheu o jogo *Soccer Physics* e o denominado *Os Simpsons - The Ball Of Death*. *Damas*, de 11 anos de idade, produziu seu protocolo verbal no dia 07/11, das 9h12 às 9h30, totalizando 18 minutos. Inicialmente, ela acessou o *Click Jogos* <www.clickjogos.com.br>. Em seguida, o jogo *Stan - Meu Novo Cãozinho*; após, o *Strawberry Shortcake 2*. Também produzido no dia 07/11, das 10h29 às 10h42, o terceiro protocolo verbal, de *Xadrez*, 11 anos de idade, totalizou 13 minutos. Primeiramente, o estudante acessou o *Click Jogos* <www.clickjogos.com.br> e elegeu o jogo *Ninja Total - Acampamento Ninja*. Porém, como o jogo estava demorando para carregar, *Xadrez* escolheu outro, o *Birdy Fruit*; depois, optou por *Billiards*. O quarto protocolo verbal selecionado foi produzido, no dia 21/11, das 9h21 às 9h53, por *Trilha*, de 10 anos de idade, a partir dos jogos *Messy Talking Ginger* e *Papa's CupCakeria*.

Utilizamos o formulário, arquivo criado no programa de edição de textos, ao realizar a transcrição, para registrar as informações sobre: o sujeito (nome e idade); o protocolo (data e horário de realização – início e fim); o jogo escolhido (título, endereço de acesso e descrição); as telas; os enunciados proferidos pelos estudantes durante a produção dos protocolos; observações sobre os sujeitos (seus movimentos corporais, expressões faciais e, especialmente, suas ações, por meio do movimento do *mouse*). Após transcrever os protocolos verbais, fizemos uma cópia do arquivo, conservando o material original, exatamente como os enunciados se encontravam registrados. Assim, procedemos com o tratamento do *corpus*, ou seja, demos continuidade a AC com à *codificação* e, em seguida, à *categorização*.

A codificação e categorização do corpus

Impregnadas pelo *corpus*, iniciamos o processo de *codificação*, ou seja, da transformação dos enunciados verbais registrados no questionário *online*, pelos 20 estudantes, e dos enunciados verbais, visuais e sonoros registrados nos protocolos, por *Dominó*, *Damas*, *Xadrez*, *Trilha*, por recorte (seleção das unidades), enumeração (opção das regras de contagem), classificação, agregação (escolha das categorias), permitindo atingir a representação do conteúdo. No processo de *codificação*, utilizamos o arquivo, criado no programa de edição de textos, armazenando todos os enunciados verbais registrados no questionário *online* e nos protocolos verbais, explorando as ferramentas “cor do realce do texto”¹⁶, “novo comentário” e “localizar”. Desse modo, ao realizar mais uma vez a leitura aprofundada e cuidadosa dos enunciados do *corpus*, as cores disponíveis na ferramenta “cor

¹⁶ Ao utilizá-la o texto fica destacado como se tivesse utilizado uma caneta marca-texto.



do realce do texto” foram utilizadas para identificar e codificar, a partir dos objetivos da pesquisa, os enunciados com possíveis unidades de análise. Empregou-se a ferramenta “novo comentário” para inserir considerações sobre o contexto de determinado trecho identificado e categorizado e a ferramenta “localizar” para facilitar a localização de palavras no arquivo. Além de utilizar diferentes cores para codificar os enunciados, nesse ciclo também se substituiu a identidade dos participantes.

Ao fragmentar e desconstruir os enunciados registrados pelos sujeitos no questionário *online* e nas transcrições dos protocolos verbais, antes organizados na sequência conforme apareciam e separados por autoria e data de criação, questionamos: será possível construir outra ordem a partir da “desordem” de cores dos códigos criados? A resposta a esta pergunta surge com o próximo processo da AC, consistindo na *categorização* (BARDIN, 1979, 2004). Também fizemos uma cópia do arquivo anterior, da *codificação*, para registrar o processo desenvolvido. Em um desses arquivos, realizamos leitura aprofundada, agora dos enunciados codificados, identificando e nomeando categorias e agrupando os enunciados semelhantes em tabelas, em razão dos caracteres comuns destes elementos. O fato de no ciclo de *categorização* termos utilizado, como código, as diferentes cores facilitou o agrupamento dos enunciados semelhantes. Assim, no processo de *categorização*, uma nova ordem revela-se a partir da leitura do *corpus*, unindo os enunciados semelhantes, identificados e codificados, porém, espalhados no arquivo do ciclo de *codificação*.

A partir da transcrição dos protocolos verbais de *Dominó, Damas, Xadrez, Trilha*, identificamos e nomeamos quatro categorias: “Qual é a porta de entrada do *Click Jogos?*”, “Como acontece a escolha do jogo?”, “Jogar é experiência de leitura?” e “Qual é a porta de saída do *Click Jogos?*”. Em “Qual é a porta de entrada do *Click Jogos?*”, primeira categoria, reunimos os enunciados dos estudantes demonstrando como eles acessam o *Click Jogos*, ou seja, o caminho percorrido até o *site*. Intitulamos “Como acontece a escolha do jogo?”, a segunda categoria, avaliando e evidenciando os enunciados de como os estudantes escolhem os jogos no *Click Jogos*, diante da diversidade de opções disponíveis.

“Jogar é experiência de leitura?”, título da terceira categoria, foi composta pelas seções “Por enquanto eu só estou esperando o jogo carregar”, “Deixa eu ver como é que eu faço”, “Eu acabei de passar de fase” e “Que nem você faz na vida real, é bem legal!”. A análise da *posição responsiva* (BAKHTIN, 2003, 2004) dos estudantes, perante os enunciados do *site*, revela suas estratégias de leitura e navegação (SOLÉ, 1998, KATO, 1999 e SANTAELLA 2004, 2014a, 2014b, 2014c) e examina se a atividade de leitura e jogo pode revelar a experiência (LARROSA, 2002, 2011). Na categoria “Qual é a porta de saída do



Click Jogos?”, reunimos os enunciados dos estudantes demonstrando como eles saem do *Click Jogos*.

Seguindo as fases definidas para a AC, a partir da definição das categorias, chegamos, finalmente, à produção da inferência. Esta corresponde a um texto descritivo-interpretativo a partir enunciados do *corpus*, ou seja, a comunicação das novas compreensões atingidas ao longo do processo de organização, *codificação* e de *categorização* do *corpus* (BARDIN, 1979, 2004). Buscamos, ao retornar e analisar os enunciados originais dos estudantes, construir novos enunciados sobre o fenômeno pesquisado, expressando o olhar das pesquisadoras, suas compreensões a partir do *corpus* da pesquisa.

Considerações finais

Este artigo objetivou discutir os instrumentos metodológicos explorados no processo de construção de dados, numa pesquisa empírica de caráter qualitativo, para investigar as estratégias de leitura aplicadas por crianças, ao jogar no *site Click Jogos*. A metodologia foi o resultado do exercício autoral das pesquisadoras que, antes de empregar a AC, no processo de organização, *codificação*, *categorização* e inferência do *corpus*, configuraram um encaminhamento coerente com o objeto de estudo e a fundamentação teórica, articulando-o aos instrumentos e procedimentos metodológicos: criação e a aplicação de questionário *online* e a produção dos protocolos verbais de áudio e vídeo pelos sujeitos enquanto liam e interagiam com jogos do seu interesse.

Dessa forma, por meio do questionário, foi possível obter informações dos sujeitos sobre suas percepções e seus hábitos de leitura explorando as telas de *desktops*, *notebooks*, *tablets* e *smartphones* para variados fins, entre eles, jogar. Além disso, esse instrumento facilita o armazenamento, a tabulação e garante a privacidade das informações fornecidas pelos sujeitos aos pesquisadores. O *site Click Jogos*, o mais citado pelos estudantes, composto por grande quantidade de jogos digitais *online* apropriado e de interesse dos interlocutores, foi selecionado para a produção dos protocolos verbais “*talk aloud*” e “*think aloud*”, “falar em voz alta” e “pensar em voz alta”. Estes, buscando garantir a fidelidade do processo realizado pelos sujeitos, possibilitaram o registro por meio de áudio e vídeo do que os participantes falavam e estavam fazendo e pensando durante a interação com os jogos, não exigindo a retrospectiva para narrar suas ações após serem executadas.

Constatamos que, durante a gravação do percurso e transcrição dos protocolos verbais, quando os estudantes estavam entusiasmados no jogo, aumentavam o tom de voz, reduziam ou interrompiam sua fala. Apesar disso, e dos eventuais problemas ocorridos nos equipamentos que impediram a captura de alguns arquivos de áudio e vídeo, os protocolos



verbais e também o questionário *online* foram importantes instrumentos metodológicos para a obtenção dos dados, e posterior organização, *codificação* e *categorização* do *corpus* propostos na Análise de Conteúdo (BARDIN, 1979, 2004). Por fim, a exploração dos questionários *online*, protocolos verbais e outros instrumentos metodológicos, existentes e novos, são relevantes para dar continuidade aos processos de pesquisa sobre diversos temas, revelando o exercício de autoria dos pesquisadores, sobretudo ao buscar desvendar novas práticas de leitura em coerência com o objeto de estudo e com a fundamentação teórica da pesquisa.

Referências

- BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. 4.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e filosofia da linguagem: Problemas fundamentais do Método Sociológico na Ciência da Linguagem**. 11.ed. São Paulo: Hucitec, 2004.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 1979.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2004.
- BOEIRA, Adriana Ferreira. **Ler e jogar ou jogar e ler?: estratégias de leitura empregadas por estudantes do 5º ano do ensino fundamental ao jogar no *Click Jogos***. 2016. 233 f. Tese (Doutorado em Letras) – Programa de Doutorado em Letras – Associação Ampla UCS/UniRitter. Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul. Disponível em: <<https://repositorio.ucs.br/handle/11338/1440>>. Acesso em: 30 nov. 2020.
- ERICSSON, K. A.; SIMON, H. A. (1993). **Protocol analysis: verbal reports as data**. MIT Press, Cambridge, MA.
- KATO, Mary Aizawa. **O aprendizado da leitura**. 5.ed. São Paulo: M. Fontes, 1999.
- LARROSA, Jorge. **Pedagogia profana: danças, piruetas e mascaradas /.** 4.ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.
- LARROSA, Jorge. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. **Revista Brasileira de Educação**, n 19, p. 20-28, jan/fev/mar/abr 2002. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n19/n19a02.pdf>>. Acesso em: 07 nov. 2020.
- LARROSA, Jorge. Experiência e alteridade em educação. **Revista Reflexão e Ação**, Santa Cruz do Sul, v.19, n2, p.04-27, jul./dez. 2011.
- LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.
- SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço: o perfil do leitor imersivo**. São Paulo: Paullus, 2004.
- SANTAELLA, Lucia. **Gêneros discursivos híbridos na era da hipermídia**. Bakhtiniana, São Paulo, 9 (2): 206-216, Ago./Dez. 2014a.



SANTAELLA, Lucia. O leitor ubíquo e suas consequências para a educação. In: TORRES, Patrícia Lupion (Org.). **Complexidade: redes e conexões na produção do conhecimento**. Curitiba: SENAR - PR., 2014b.

SANTAELLA, Lucia. A condição expandida da leitura. **Verbo**, São Paulo, n. 9, p. 29-31, ago. 2014c. Disponível em: <http://www.abeu.org.br/ABEUMaster/imagem/RevistaVerbo/Pdf/revistaverbo2014_9.pdf>. Acesso em: 12 out. 2020.

SANTAELLA, Lúcia; FEITOSA, Mirna. **Mapa do jogo: a diversidade cultural do games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SOLÉ, Isabel. **Estratégias de leitura**. 6.ed. Porto Alegre: Artmed, 1998.

VAN SOMEREN, M. W.; BARNARD, Y. F.; SANDBERG, J. A. C. **The think aloud method: a practical guide to modelling cognitive processes**. London: Academic Press, 1994.

Artigo recebido em: 08/01/2021.

Artigo aceito em: 11/02/2021.

