

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA
SETOR DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

THAÍS JOLONDEK

**O JOGO DIGITAL A HISTÓRIA PERDIDA: UM VIÉS TECNOLÓGICO PARA O
PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

**PONTA GROSSA
2022**

THAÍS JOLONDEK

**O JOGO DIGITAL A HISTÓRIA PERDIDA: UM VIÉS TECNOLÓGICO PARA O
PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

Trabalho de conclusão de curso apresentado para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia na Universidade Estadual de Ponta Grossa.

Orientadora: Profa. Dra. Elenice Parise Foltran

**PONTA GROSSA
2022**

THAÍS JOLONDEK

**O JOGO DIGITAL A HISTÓRIA PERDIDA: UM VIÉS TECNOLÓGICO PARA O
PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à Banca Examinadora homologada pelo Colegiado do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Estadual de Ponta Grossa, como exigência parcial dos requisitos necessários à obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia.

Ponta Grossa, 14 de dezembro de 2022.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Elenice Parise Foltran (Orientadora)

Universidade Estadual de Ponta Grossa

Profa. Dra. Vera Lucia Martiniak

Universidade Estadual de Ponta Grossa

Profa. Dra. Viviane Aparecida Bagio

Universidade Estadual de Ponta Grossa

Dedico este trabalho a todos os educadores e as educadoras que buscam por inovação.

AGRADECIMENTOS

A Deus por me manter firme nesta caminhada.

Aos meus pais e familiares por sempre me apoiarem e me incentivarem a continuar estudando.

Ao meu noivo por estar ao meu lado em todos os momentos, tanto de frustrações quanto de realizações, e também por colaborar com a minha pesquisa.

As minhas amigas que caminharam na mesma direção, fornecendo o apoio necessário, dividindo as preocupações e se alegrando com as pequenas conquistas.

A minha orientadora que esteve comigo desde o projeto de extensão, passando pela iniciação científica e chegando a este trabalho de conclusão de curso, por sempre me apoiar, confiar em mim e me proporcionar diversos aprendizados.

As professoras pertencentes a minha banca examinadora, por aceitarem o convite.

Aos profissionais da educação e da tecnologia que colaboraram com a pesquisa.

Aos professores da graduação que contribuíram para minha formação profissional e humana.

A Universidade Estadual de Ponta Grossa que possibilitou toda esta trajetória.

A Fundação Araucária que forneceu bolsas para pesquisas que realizei.

E a todos que de alguma forma contribuíram com a minha formação.

Agradeço imensamente a todos!

“Não se trata aqui de usar as tecnologias a qualquer custo, mas sim de acompanhar consciente e deliberadamente uma mudança de civilização que questiona profundamente as formas institucionais, as mentalidades e a cultura dos sistemas educacionais tradicionais e sobretudo os papéis de professor e de aluno.”

(Pierre Lévy)

JOLONDEK, Thaís. **O jogo digital a história perdida: um viés tecnológico para o processo de alfabetização e letramento.** 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Estadual de Ponta Grossa, Ponta Grossa, 2022.

RESUMO

A tecnologia pode ser uma importante aliada no processo de ensino-aprendizado, e quando se trata do processo de alfabetização e letramento, há várias teorias, métodos, estratégias e ferramentas que poderão auxiliar o professor em sua mediação. Sendo assim, este trabalho possui como objetivo discutir sobre o jogo digital como sendo uma ferramenta lúdica, instigadora, dinâmica e de grande potencial educativo no processo de alfabetização. A pesquisa é de caráter qualitativo, organizada em duas etapas: a primeira de natureza bibliográfica, para aprofundamento teórico das temáticas envolvidas com o objeto de estudo e a segunda de natureza aplicada, tendo em vista o desenvolvimento de um protótipo de jogo digital para a alfabetização. Como aporte teórico quanto a Alfabetização foram utilizados os estudos de: Soares (2020); Ferreira e Teberosky (1985); quanto as tecnologias na educação, foram utilizados os trabalhos de: Lévy (1996); e quanto aos jogos no processo de aprendizagem os estudos de: Kishimoto (2011); Luckesi (2014) e Frade et. al. (2018), entre outros. O percurso metodológico desta pesquisa, parte da fundamentação teórica para a elaboração de um protótipo de jogo digital para a alfabetização e sua avaliação por profissionais da área da tecnologia e da educação. Os resultados dessa análise contribuíram para futuros encaminhamentos da produção de um jogo digital. A pesquisa mostrou que os jogos digitais possuem contribuições significativas para a educação, sendo uma ferramenta inovadora e atrativa aos olhos dos educandos, dessa forma a discussão entorno do seu uso a favor do aprendizado é fundamental, de maneira que os educadores também sejam incentivados a fazerem parte do processo criativo e do desenvolvimento de jogos digitais educativos.

Palavras-chave: Alfabetização. Letramento. Jogos Digitais.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – Página da Cartilha Caminho Suave	16
FIGURA 2 – Logo do projeto de extensão: LALUPE	37
FIGURA 3 – Tela inicial do jogo	38
FIGURA 4 – Sequência de imagens introdutórias	38
FIGURA 5 – Procurando a sílaba correta pelo cenário	40
FIGURA 6 – Mudança de cenário	40
FIGURA 7 – Tela para recomeçar a fase	41

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1 – Objetivo.....	43
GRÁFICO 2 – Jogabilidade	44
GRÁFICO 3 – Controles	44
GRÁFICO 4 – Estética.....	45
GRÁFICO 5 – Narrativa	46
GRÁFICO 6 – Experiência.....	46
GRÁFICO 7 – Interação.....	47
GRÁFICO 8 – Potencialidade	48
GRÁFICO 9 – Potencial educativo	51
GRÁFICO 10 – Reflexão da leitura e escrita.....	51
GRÁFICO 11 – Método de alfabetização	52
GRÁFICO 12 – Consciência fonológica.....	53
GRÁFICO 13 – Ludicidade.....	53
GRÁFICO 14 – Letramento Digital	54
GRÁFICO 15 – Usabilidade	55

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
CAPÍTULO I	13
ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO	13
1.1 CONCEITOS.....	13
1.2 MÉTODOS DE ALFABETIZAÇÃO	15
1.2.1 Métodos sintéticos.....	16
1.2.2 Métodos analíticos	17
1.2.3 Métodos analítico-sintéticos	18
1.3 NÍVEIS DE ESCRITA OU PSICOGÊNESE DA LÍNGUA ESCRITA.....	19
1.3.1 Nível pré-silábico	20
1.3.2 Nível silábico	20
1.3.3 Nível silábico-alfabético.....	21
1.3.4 Nível alfabético	21
1.4 REFLEXÕES SOBRE A LEITURA E A ESCRITA.....	22
CAPÍTULO II	24
OS JOGOS DIGITAIS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO .	24
2.1 TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO	24
2.2 OS JOGOS E A IMPORTÂNCIA NO PROCESSO EDUCACIONAL.....	27
2.3 OS JOGOS DIGITAIS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO ...	29
CAPÍTULO III	33
UM JOGO PARA A ALFABETIZAÇÃO	33
3.1 DESCRIÇÃO DA PESQUISA.....	33
3.2 PROCESSO CRIATIVO	34
3.3 A HISTÓRIA PERDIDA	37
3.4 AS CONTRIBUIÇÕES DO JOGO: A HISTÓRIA PERDIDA	41
CAPÍTULO IV	43
ANÁLISE DE DADOS	43
4.1 VISÃO TÉCNICA.....	43
4.2 VISÃO PEDAGÓGICA	50
CONSIDERAÇÕES FINAIS	58
REFERÊNCIAS	60
APÊNDICE A – Questionário de avaliação técnica	62

APÊNDICE B – Questionário de avaliação pedagógica	64
--	-----------

INTRODUÇÃO

O processo de alfabetização e letramento é uma etapa do ensino por qual todos passam, ao menos deveriam, por meio desse processo apende-se a ler, escrever e utilizar estas habilidades em função social. Soares (2020) afirma que estes processos são simultâneos e interdependentes, ou seja, eles devem ocorrer ao mesmo tempo, mas cada um possui características distintas, mas que se complementam.

Há diversos meios para alfabetizar letrando, dessa forma, é necessário que o educador conheça as teorias, os métodos, as estratégias e as ferramentas que embasaram esse processo. É importante salientar que cada criança possui seu ritmo, o aprendizado em uma sala de aula não será igual, para isso é necessário que o professor saiba em qual etapa do processo de alfabetização seus alunos se encontram, a fim de traçar estratégias que façam com que eles avancem. Ferreiro e Teberosky (1985) trazem em seu livro – A psicogênese da língua escrita – os níveis de escrita, sendo eles: Pré-silábico; silábico; silábico-alfabético e alfabético, tendo esse conhecimento o professor saberá qual intervenção deverá ser realizada a favor do aprendizado do aluno.

Pensando neste processo tão complexo, onde podem surgir diversos desafios, é de extrema importância que o educador possua um bom aporte teórico e muita criatividade, há várias adversidades que podemos vir a enfrentar e como educadores devemos ter o compromisso de encontrar o melhor modo de mediar o ensino. A pandemia da COVID-19 é um exemplo de cenário no qual diversos obstáculos no processo de ensino-aprendizagem surgiram, principalmente envolvendo o uso da tecnologia e das ferramentas digitais.

Muitos professores ainda sentem um certo receio em utilizar a tecnologia em suas práticas de ensino, talvez por falta de conhecimento ou por não quererem sair da “zona de conforto”. Contudo, o mundo evoluiu, e as crianças já nascem cercadas pela tecnologia, por esse motivo entende-se que a educação também precisa evoluir, há diversas ferramentas digitais que podem proporcionar um ensino significativo.

Ao refletir sobre as possibilidades do uso da tecnologia a favor da alfabetização, durante a participação da acadêmica pesquisadora no projeto de extensão: LALUPE¹ no ano de 2020, em meio a pandemia da COVID-19, onde tudo estava sendo realizado de modo *online*,

¹ O programa de extensão LALUPE - Laboratório Lúdico Pedagógico é destinado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Estadual de Ponta Grossa. Tem por objetivo principal contribuir para a formação dos futuros professores/pedagogos e a comunidade em geral, no que tange à ludicidade e ao brincar como componente do desenvolvimento e aprendizado. Fonte: <http://eventos.uepg.br/lalupe/owl/>.

surgiu a ideia de desenvolvermos um jogo digital a favor do processo de alfabetização e letramento. A fim de aprofundarmos os estudos acerca do tema “Jogos Digitais na Alfabetização” consideramos de grande valia adentrar na iniciação científica, a qual trouxe suporte teórico.

E para unirmos os conhecimentos adquiridos no projeto de extensão e na pesquisa científica, consideramos oportuno realizar esta monografia como uma forma de sistematizar e aprofundar a pesquisa, sendo assim, ao decorrer deste trabalho buscaremos incentivar a inovação do ensino, apresentando o jogo digital como uma ferramenta educativa lúdica e de grande potencial, para isso, nos propomos a responder a seguinte questão: “Quais são as contribuições que os jogos digitais podem possibilitar no processo de alfabetização e letramento, de modo geral e a partir do jogo “A história Perdida?”.

Desta forma, temos como objetivo geral: Analisar as contribuições dos jogos digitais para o aprendizado no processo de alfabetização e letramento, e particularmente relacionadas ao jogo “A História Perdida”, e como objetivos específicos: a) Apresentar os conceitos de alfabetização e letramento; b) Refletir acerca dos jogos digitais no processo de alfabetização e letramento; c) Descrever e avaliar o desenvolvimento de um protótipo de jogo digital.

Para alcançar estes objetivos, foi traçada uma pesquisa bibliográfica, aplicada e de abordagem qualitativa, como procedimento metodológico foi realizada a aplicação de questionários de avaliação referente ao protótipo do jogo digital, para profissionais da área da tecnologia e da educação.

Sendo assim, o trabalho está organizado em quatro capítulos. O primeiro capítulo apresenta os conceitos de alfabetização e letramento, bem como outras questões que envolvem esse processo. O segundo capítulo traz uma reflexão acerca da tecnologia na educação e dos jogos no processo educativo, e unindo estas duas questões será abordada as contribuições dos jogos digitais para o processo de alfabetização e letramento. O terceiro capítulo descreve o desenvolvimento e funcionamento do protótipo do jogo digital, e também aponta algumas contribuições que ele terá para com a educação. E por fim, o quarto capítulo expõe a análise de dados levantados por meio do questionário de avaliação inicial do protótipo de jogo digital.

CAPÍTULO I ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Neste capítulo iremos abordar os conceitos de alfabetização e letramento, bem como os métodos, os níveis da escrita, e por fim teceremos algumas reflexões sobre a leitura e a escrita. E para isso buscamos subsídios em autoras de grande influência da área, como Magda Soares, Ana Teberosky e Emilia Ferreiro, além de alguns outros autores que também contribuíram para esta discussão.

1.1 CONCEITOS

Alfabetização e letramento, dois conceitos que ouvimos com frequência, talvez letramento nem tanto, pois esse termo surgiu depois, devido a demanda da sociedade em ir além de saber ler e escrever, mas você sabe de fato a definição desses termos?

A alfabetização é um processo pelo qual todos nós passamos, esse processo ocorre nos anos iniciais do ensino fundamental, mais especificamente nos três primeiros anos, pelo menos, em teoria, todos deveriam estar alfabetizados nesse período. Contudo, sabemos que a realidade é outra, muitas crianças saem dos anos iniciais sem saber ler e escrever, e as vertentes desse problema são múltiplas. Devido a isso, acreditamos que o primeiro passo para superarmos essa barreira que enfrentamos há anos é realizar uma boa formação inicial, a qual forneça referências sólidas acerca desse processo complexo e necessário para o desenvolvimento de qualquer um que precise exercer sua cidadania, sendo um cidadão autônomo, crítico e independente.

Dito isso, vamos entender melhor o que significa alfabetização, segundo Soares (2005, p.15) esse termo nos indica um “[...] processo de aquisição do código escrito, das habilidades de leitura e escrita.” Isso significa que para a alfabetização ocorrer é necessário que a criança conheça o sistema de escrita alfabética, compreenda como ele funciona e aprenda a utilizá-lo na forma de leitura e escrita. Para que fique ainda mais claro apresentamos a seguinte definição, onde, Soares (2020, p.27), conceitua a alfabetização como um:

Processo de apropriação da “tecnologia da escrita”, isto é, do conjunto de técnicas - procedimentos, habilidades - necessárias para a prática da leitura e da escrita: domínio do sistema de representação que é a escrita alfabética e das normas ortográficas; habilidades motoras de uso de instrumentos de escrita (lápiz, caneta, borracha...); aquisição de modos de escrever e ler - aprendizagem de uma certa postura corporal adequada para escrever ou para ler; habilidades de escrever ou ler, seguindo convenções da escrita, tais como: a direção correta da escrita na página (de cima para baixo, da esquerda para direita); a organização espacial do texto na página; a

manipulação correta e adequada dos suportes em que se escreve e nos quais se lê - livro, revista, jornal, papel etc.

Nesta definição podemos perceber que a criança, para ser alfabetizada precisa de algumas habilidades fundamentais, que darão a ela a possibilidade de utilizar a língua escrita a favor da comunicação social. Este processo, em primeira análise, parece um tanto sistemático, ou seja, há um padrão. Contudo, por mais que as habilidades citadas pela autora sejam fundamentais para a alfabetização do educando, é necessário salientar que esse processo pode ocorrer de diversas formas, pois há concepções, métodos e estratégias distintas, e cada educador utiliza-se da sua formação inicial, continuada e experiência em sala de aula, para encontrar o melhor meio de alfabetizar seus alunos.

Pensamos, que neste momento, você esteja se perguntando, mas onde o processo de letramento entra? Primeiramente, é importante frisar que alfabetizar e letrar são processos distintos, mas que devem estar interligados, pois um complementa ao outro. Segundo Soares (2020, p.27), letramento significa:

Capacidades de uso da escrita para inserir-se nas práticas sociais e pessoais que envolvem a língua escrita, o que implica habilidades várias, tais como: capacidade de ler ou escrever para atingir diferentes objetivos - para informar ou informar-se, para interagir com outros, para imergir no imaginário, no estético, para ampliar conhecimentos, para seduzir ou induzir, para divertir-se, para orientar-se, para dar apoio à memória etc.; habilidades de interpretar e produzir diferentes tipos e gêneros de textos; habilidade de orientar-se pelas convenções de leitura que marcam o texto ou de lançar mão dessas convenções, ao escrever, atitudes de inserção efetiva no mundo da escrita, tendo interesse e prazer em ler e escrever, sabendo utilizar a escrita para encontrar ou fornecer informações e conhecimentos, escrevendo ou lendo de forma diferenciada, segundo as circunstâncias, os objetivos, o interlocutor.

Percebemos então, que o letramento caminha junto com a alfabetização, mas ele tem uma característica mais ampla, que busca o uso social da língua de maneira emancipatória, na qual o indivíduo por si só consiga interagir com o meio no qual ele está inserido de maneira crítica, sabendo interpretar e expressar-se de maneira compreensível, o letramento vai além de apenas saber ler e escrever, é algo mais complexo, pois como é um conceito aplicado ao uso social é evidente que existem vários tipos de letramento, como por exemplo, letramento digital, musical, científico, literário, entre muitos outros. E para desenvolver todas essas habilidades é necessário proporcionar aos alunos meios nos quais eles consigam, tanto na teoria como na prática, desenvolvê-las.

Em suma, alfabetização e letramento são processos distintos, com significados diferentes, mas que caminham juntos, se complementando e contribuindo para um aprendizado significativo. Magda Soares (2020, p.27) nos traz a relação desses dois processos:

Alfabetização e letramento são processos cognitivos e linguísticos distintos, portanto, a aprendizagem e o ensino de um e de outro é de natureza essencialmente diferente; entretanto, as ciências em que se baseiam esses processos e a pedagogia por elas sugeridas evidenciam que são processos simultâneos e interdependentes. A alfabetização - a aquisição da tecnologia da escrita - não precede nem é pré-requisito para o letramento, ao contrário, a criança aprende a ler e escrever envolvendo-se em atividades de letramento, isto é, de leitura e produção de textos reais, de práticas sociais de leitura e de escrita.

Por muito tempo o processo de letramento foi deixado de lado, o foco era a alfabetização, deste modo, eram utilizadas cartilhas com o famoso ba-be-bi-bo-bu, e o mais perto do texto que chegavam, eram frases soltas, sem função social alguma, e isso acarretou em dificuldades de interpretação e comunicação. Os sujeitos eram alfabetizados, ou seja, sabiam ler e escrever, mas não sabiam utilizar esses aprendizados em suas práticas sociais de maneira satisfatória, assim surge um novo termo, analfabeto funcional, o qual se refere a pessoa que compreende o sistema de leitura e escrita, mas não consegue interpretar textos curtos. Certamente nem todas as pessoas que foram somente alfabetizadas são analfabetas funcionais, mas a falta do processo de letramento atrelado ao da alfabetização é um fator que contribui diretamente para o surgimento dessa dificuldade para algumas pessoas.

1.2 MÉTODOS DE ALFABETIZAÇÃO

Agora que já sabemos o que significa alfabetizar e letrar, surge uma nova dúvida: Como realizar o processo de alfabetização e letramento? Para isso, há alguns métodos que surgiram ao longo da história e podem nos orientar nesse processo, mas é necessário que sejamos educadores críticos e analisemos com cautela qual o melhor método para o nosso aluno. Acreditamos que não existe um método certo, ou que devemos escolher somente um, pois cada aluno é singular e aprende de uma maneira diferente, então é importante que a escolha do método seja feita de maneira reflexiva e crítica, buscando sempre o melhor meio de ensinar nossos educandos, auxiliando na superação das dificuldades, tendo como objetivo a aprendizagem significativa de cada um.

Método, no sentido pedagógico significa “[...] um conjunto de procedimentos sistemáticos que possibilitam o ensino e a aprendizagem da leitura e da escrita” (GALVÃO; LEAL, 2005, p.17). No Brasil há três métodos de alfabetização que são mais utilizados, os métodos sintéticos, os métodos analíticos e os métodos analíticos-sintéticos. Tendo como base as considerações de Galvão e Leal (2005) e Soares (2016) temos:

1.2.1 Métodos sintéticos

Os métodos sintéticos, os mais antigos, apontam que o processo de alfabetização deve começar pelas estruturas mais simples, ou seja, letras, fonemas e sílabas, para então aprender as estruturas mais complexas, como as frases e os textos.

Propostas de ensino baseadas nesses métodos partem do pressuposto de que a aprendizagem é mais fácil quando se parte das unidades mais elementares e simples (em geral sem sentido), para, em seguida, apresentar unidades inteiras e significativas. Ou seja, acredita-se que as coisas mais simples do ponto de vista lógico devem ser, também, mais simples do ponto de vista psicológico. (GALVÃO; LEAL, 2005, p.18)

Deste modo, segundo este método, é inviável iniciar o processo de alfabetização por meio de um texto, pois ele é visto como sendo algo muito extenso e complexo para ser compreendido por uma criança que ainda não está alfabetizada, sendo necessário entender o funcionamento das unidades menores antes de partir para um texto completo.

Dentre os métodos sintéticos é possível citar os métodos alfabético/soletração, fônico e silábico. O método alfabético/soletração prioriza a aprendizagem do alfabeto, ou seja, primeiramente aprende-se as letras, depois as consoantes e as vogais, em seguida a junção delas que formam as sílabas, até chegar nas palavras que são formadas pelas sílabas aprendidas anteriormente, partindo então, para as frases e só depois para o texto. Este método faz o uso de cartilhas, para melhor entendimento, conforme ilustra a Figura 1:

FIGURA 1 – Página da Cartilha Caminho Suave



FONTE: Imagem retirada da internet.

https://ichef.bbci.co.uk/news/640/cpsprodpb/0453/production/110470110_screenshot_20200110-173538_drive.jpg

A cartilha é um instrumento de alfabetização antigo e que foi muito utilizado, mas ela caiu em desuso, contudo, atividades iguais a essa da imagem, ainda são utilizadas na alfabetização. Mas é preciso ter atenção, pois este método gera “uma aprendizagem centrada na grafia, ignorando relações oralidade-escrita, fonemas-grafemas, como se as letras fossem os sons da língua, quando, na verdade, representam os sons da língua” (SOARES, 2016, p.17).

Dessa maneira a criança passa a ter uma dificuldade em relacionar a escrita com o som, pois este método frisa muito no som das letras no início do processo, o que pode gerar uma certa confusão no entendimento da criança.

O método da soletração evoluiu para os métodos fônicos e silábicos. O método fônico parte do som das letras e não do nome delas em si, como era o caso do método alfabético. O método silábico também segue a mesma lógica, com a diferença que o foco é no som da união das letras, ou seja, o som das sílabas. Deste modo, a dificuldade da criança relacionar o grafema (escrita) com o fonema (som) foi amenizada, contudo, estes métodos ainda fazem parte dos métodos sintéticos, ou seja, ainda partem da menor unidade para a maior, a criança não é posta em contato com textos antes que ela conheça as letras, consiga formar sílabas, depois palavras, e assim sucessivamente.

[...] as abordagens sintéticas parecem ignorar, definitivamente, o caráter significativo da escrita no seu processo de aquisição, o que provavelmente implica uma desmotivação para tal aprendizagem, além de não contribuir para auxiliar a criança a perceber a funcionalidade desse objeto para o cotidiano. (GALVÃO; LEAL, 2005, p. 20)

Os métodos sintéticos geram uma aprendizagem por meio da decoração, a criança decora como o sistema de escrita funciona, não há reflexão sobre ele. Ao utilizar esses métodos dificilmente iremos despertar o interesse de nossos educandos, trabalhar com palavras/frases soltas não prendem a atenção, pois não fazem sentido, não geram curiosidade, por que ler algo só por ler? Com este questionamento em mente, vamos analisar o próximo grupo de métodos, os analíticos.

1.2.2 Métodos analíticos

Após as dificuldades na aprendizagem geradas pelos métodos sintéticos, "passou-se a considerar a realidade psicológica da criança, a necessidade de tornar a aprendizagem significativa, e para isso, partir da compreensão da palavra escrita, para dela chegar ao valor sonoro de sílabas e grafemas” (SOARES, 2016, p.18). Então, os métodos analíticos, partem de

unidades maiores, como palavras, frases ou pequenos textos, para unidades menores, ou seja, as sílabas e as letras.

Entre os métodos analíticos, podemos citar o da palavrção, o da sentencição e o global. O método da palavrção, como o próprio nome já diz, parte das palavras, a criança é posta em contato com um pequeno grupo de palavras, onde ela utiliza-se da memorização, pois ela aprenderá a reconhecer as palavras em diferentes combinações de sentenças. Só depois dela ter aprendido as palavras de forma estável será frisado que as palavras são formadas por um conjunto de símbolos, ou seja, as letras, e por meio delas é possível formar as sílabas, as quais possuem sons específicos (fonemas). Durante o processo a criança aprenderá quais são os fonemas existentes e como podem combiná-los para escrever diferentes palavras.

O método da sentencição, segue a mesma lógica do método abordado anteriormente, a diferença é que o ponto de partida será a sentença (frase), dessa forma as crianças, também por meio da memorização, devem conseguir realizar uma leitura total da frase, até chegar ao ponto de reconhecer parte destas sentenças em outras sentenças, neste momento as crianças devem ser estimuladas a analisar mais atentamente em como as sentenças são formadas, analisando as palavras que as compõem, para então analisar os fonemas e sílabas. Por meio deste exercício a criança conseguirá compreender como o processo de escrita e leitura funciona, sendo capaz de criar novas combinações de forma espontânea.

E por fim, o método global, o qual parte de pequenos textos, como contos e histórias, sendo que o princípio deste método é a leitura, uma leitura reflexiva, a fim de que as crianças compreendam como a tecnologia da escrita funciona, sendo um método analítico, o método global inicia pela leitura do texto até chegar na análise dos fonemas e sílabas, nessa perspectiva a criança terá uma aprendizagem total e significativa acerca do processo de alfabetização.

1.2.3 Métodos analítico-sintéticos

Este grupo de métodos é a junção dos analíticos e sintéticos, sendo assim, eles “[...] partem de um processo que começa em um estágio de conhecimento global (palavras, frases, textos), para, logo em seguida, passar a um estágio analítico-sintético, caracterizado pela decomposição das palavras em letras ou em sílabas.” (GALVÃO; LEAL, 2005, p.23). Estes métodos visam suprir as dificuldades de aprendizagem que surgem ao utilizar somente um deles, é uma maneira de facilitar o entendimento do mecanismo da escrita e leitura pela criança.

Outro ponto importante é que os pequenos textos, frases e até mesmo as palavras são escolhidas com intencionalidade, buscando trazer elementos do cotidiano dos alunos, pois dessa

forma eles terão a atenção melhor fixada, já que para eles fará mais sentido estudar acerca de um texto que eles gostam e tenham curiosidade para aprenderem a ler sozinhos.

Em síntese, podemos afirmar que existem vários métodos de alfabetização e acreditamos que não exista nenhum totalmente errado ou totalmente certo, cada um tem suas limitações e proveitos, devido a isso, caso o professor considere necessário, poderá fazer o uso de mais de um método, de maneira que as suas escolhas contribuam para o desenvolvimento da criança em seu processo de alfabetização, auxiliando-a superar suas dificuldades.

[...] O professor necessita trilhar um caminho em que ele seja capaz de compreender que a maioria das situações de produção do discurso oral e escrito é nova e estranha aos alunos na fase inicial da alfabetização e exige novas construções e organização do professor e da professora em sala de aula. Exigem, portanto, o domínio de práticas e métodos pedagogicamente ajustados aos contextos em que, para que e por que se aplicam. Exige ainda a capacidade de organizar sequências didáticas específicas à apropriação do sistema de escrita alfabética, buscando, sempre que possível, incluir as práticas e usos sociais da nossa língua. Nunca é demais lembrar que a apropriação do sistema de escrita alfabética comporta especificidades que demandam um professor com capacidade de entender que a aprendizagem da leitura e da escrita se faz, por exemplo, se o aluno reconhecer as relações entre fonemas e grafemas. (GALVÃO; LEAL, 2005, p.26)

O educador precisa conhecer bem, os métodos, as práticas e as estratégias que possam auxiliar os educandos no processo de alfabetização e letramento, mas antes de tudo é preciso conhecer o perfil da turma, observando suas facilidades e dificuldades, além dos pontos de interesse, ou seja, temas pelos quais eles se interessam, pois quando a aula acontece em torno de um texto significativo para os educandos, certamente ela fluirá melhor, retendo a atenção das crianças, e possibilitando uma melhor participação e aprendizagem.

O professor precisa estar constantemente observando como seus alunos estão caminhando, caso haja dificuldades, ele poderá tentar outros métodos e estratégias. Cada aluno é diferente, uns podem ter mais dificuldades e outros menos, mas uma coisa é certa, todos são capazes de aprender, basta sabermos explorar suas potencialidades até que as dificuldades sejam superadas.

1.3 NÍVEIS DE ESCRITA OU PSICOGÊNESE DA LÍNGUA ESCRITA

Sabemos então do que se trata a alfabetização e o letramento e também conhecemos os principais métodos utilizados, cabe ainda conhecer, de forma sintetizada, os estudos realizados pelas autoras Emillia Ferreiro e Ana Teberosky, apresentados no livro *Psicogênese da Língua escrita* (FERREIRO; TEBEROSKY, 1985), quanto aos níveis pelos quais a criança

passa até estar de fato alfabetizada. Para auxiliar essa discussão as contribuições de Coutinho (2005) se fazem pertinentes, pois o professor poderá ter uma base melhor para realizar o processo de alfabetização e letramento, sabendo em qual etapa seus alunos estão e como intervir para que eles evoluam.

1.3.1 Nível pré-silábico

Segundo Coutinho (2005) neste nível a criança já sabe a finalidade da escrita, mas ela ainda pode confundir a escrita com o desenho, além de utilizar garatujas (primeiros rabiscos na tentativa de escrever), é possível que ela também tente utilizar números e pseudoletas para escrever, além de pensar que somente objetos podem ser representados na forma de escrita. Neste nível a criança ainda não percebeu a relação de grafema e fonema, outro fator que pode ocorrer é o realismo nominal, ou seja, relaciona o tamanho do objeto com o tamanho da escrita, quanto maior o objeto mais letras ela utilizará.

O professor ao perceber que seus alunos se encontram neste nível, deverá auxiliá-los a avançar, para isso ele deverá explorar a maior dificuldade, a de relacionar o fonema com o grafema, e para desenvolver esta consciência nos alunos o professor poderá realizar

Atividades de análise fonológica, em que os alunos serão desafiados a perceber que palavras que começam (aliteração) ou terminam com o mesmo som (rima) têm a tendência a ser escritas com o mesmo grupo de sílabas ou letras. A exploração oral, mas, sobretudo, escrita de poemas, trava-línguas, parlendas e outros textos que possibilitem a exploração de sons iniciais e finais são bastante interessantes nesta fase. (COUTINHO, 2005, p.54)

Com base nestas atividades e em outras que poderão ter o mesmo sentido, o professor fará com que seus alunos avancem de nível, evoluindo cada vez mais no processo de escrita.

1.3.2 Nível silábico

Segundo Coutinho (2005) neste nível as crianças passam a perceber que a escrita está relacionada com o som, e numa tentativa de escrever elas grafam uma letra para cada sílaba.

Nesta fase, os alunos podem, inicialmente, preocupar-se apenas com o aspecto quantitativo, marcando uma letra qualquer para representar cada sílaba da palavra, o que corresponde a um estágio silábico de quantidade. À medida que começam a utilizar, na escrita das sílabas das palavras, letras que possuem uma correspondência com os sons representados, eles entram na fase silábica de qualidade. (COUTINHO, 2005, p.55)

Após passar por essas duas fases o aluno pode se deparar com alguns conflitos e ter várias hipóteses de como a escrita funciona, dessa forma o professor precisa auxiliar sua evolução, neste nível são interessantes atividades de escrita espontânea, a qual possibilitará explorar as próprias hipóteses dos alunos, bem como ditados, os quais devem ser problematizados para que a criança perceba o possível erro e entenda o motivo dele, atividades de cruzadinhas também poderão auxiliar o processo, pois elas delimitaram a quantidade de letras que cada palavra possui.

Nesse processo, o aluno irá perceber que as sílabas possuem partes menores, as letras, e logo começará a escrever mais de um grafema por sílaba, nesse estágio o aluno entra em transição para a próxima fase.

1.3.3 Nível silábico-alfabético

De acordo com Coutinho (2005) neste nível os alunos já possuem suas hipóteses muito próximas da escrita alfabética, já há relação entre grafemas e fonemas, por exemplo utilizando a palavra “ca-va-lo” o aluno poderá escrever algo como “cvalo”, já outras palavras, ele poderá escrever de forma correta, ele está a um passo de ser alfabetizado, as atividades que auxiliarão sua evolução serão as mesmas do nível alfabético.

1.3.4 Nível alfabético

Segundo Coutinho (2005) nesta fase o aluno começa a compreender como a escrita representa o som, ele é capaz de fazer a relação entre grafema e fonema, porém, ainda há alguns erros ortográficos, o aluno tende a escrever como fala, como por exemplo a palavra “rã” ele tenderá a escrever “ran”.

O aluno deixa a preocupação de perceber o som e grafá-lo e passa a se preocupar com escrever de forma ortograficamente correta, quando isto ocorre o trabalho de reflexão ortográfica deve se iniciar, ele não pode ser memorizado, o aluno precisa perceber que a escrita não é uma transcrição direta da fala. Nesta fase o trabalho com a letra cursiva também poderá ser iniciado.

Assim como em todas as fases o professor precisa auxiliar seus alunos com atividades, agora o objetivo é uma maior fluência nas leituras e uma melhor correspondência grafofônicas, as cruzadinhas ainda podem ser utilizadas, elas farão o aluno perceber melhor essa

correspondência, as palavras estáveis devem continuar, leituras de textos devem ser muito utilizadas, além das produções textuais com autocorreção e caça palavras.

Após estes quatro níveis o aluno está alfabetizado, porém é preciso ter consciência, que eles não são um critério fechado, podem haver algumas divergências quando vistos na prática, pelo fato que o aluno é um ser ativo e capaz de evoluir por si próprio, além de que cada um é diferente e poderá aprender de uma maneira diferente, lembrando ainda, que cada aluno tem seu tempo, o professor precisa ser paciente e respeitá-lo, contudo, deverá sempre mediar o ensino, buscando proporcionar ao aluno maneiras de evoluir e superar suas dificuldades.

1.4 REFLEXÕES SOBRE A LEITURA E A ESCRITA

No decorrer de toda esta discussão acerca do processo de alfabetização e letramento, foram apresentados alguns métodos, e também os níveis de escrita, contudo, precisamos ir além disso, pois se o foco fosse somente aprender a ler e a escrever estaríamos desconsiderando o processo de letramento, o qual como já mencionado no início deste capítulo, é extremamente importante e não deve ser dissociado do processo de alfabetização, eles precisam ocorrer juntos. “É bom lembrar que viver em um mundo letrado, mediado por situações de leitura e escrita, não é o mesmo que dominar esses processos com autonomia. Se assim fosse, não teríamos adultos não alfabetizados” (SILVA, 2005, p.136)

Para isso, como educadores precisamos realizar atividades significativas que envolvam a leitura e a escrita, buscando explorar todos os contextos sociais, com a finalidade de alavancar a autonomia de nossos educandos, objetivando o sucesso na inserção social de maneira crítica, criativa e comunicativa.

Deste modo o ensino da leitura e da escrita deve ultrapassar os muros das escolas. “Como a escrita não é uma especialidade escolar, propomo-nos a evitar certas práticas ‘tipicamente escolares’. Em substituição, sugerimos que se dê mais importância à utilização social adulta da língua” (TEBEROSKY, 1990, p.34). Pois dessa maneira estaremos proporcionando um ensino mais significativo para nossos alunos, ou seja, haverá uma finalidade, e quando os educandos percebem o motivo pelo qual eles estão aprendendo tal conteúdo eles acabam por prestar mais atenção e participar mais, pois eles conseguem relacionar o que estão vendo em sala com o mundo fora dela. Mas como podemos caminhar para esse objetivo?

Desta proposta, o incentivo para a aprendizagem é a imitação e a participação em atividades próprias dos adultos. Assim, por exemplo, incitamos as crianças a produzir textos escritos diferentes dos típicos da tradição escolar (notícias, anúncios), ainda que não descuidemos de outros tipos de textos, hoje em dia frequentes em muitas escolas (contos, receitas, cartas). (TEBEROSKY, 1990, p.34)

Dessa forma faz-se necessário explorarmos todos os gêneros textuais, mas de maneira sistematizada, com objetivos claros e variadas estratégias que visem alcançá-los, é importante ter um planejamento bem organizado, com começo, meio e fim, para que os alunos aprendam de maneira leve e não se frustrem por não estarem compreendendo o conteúdo.

Acreditamos que para facilitar esse processo de exploração de diferentes gêneros, devemos investir nas sequências didáticas, elaborando o planejamento que por meio de várias aulas possamos esmiuçar todos os pontos do gênero escolhido, podendo, no final, abrir espaço para a mudança de conteúdo de maneira que o sentido continue, e os aprendizados se relacionem, gerando uma teia de conhecimentos que poderão ser utilizados, pelos alunos, em diversos contextos sociais.

Se quisermos formar comunidades de leitores e motivar as crianças a aprender como se escreve, precisamos não perder de vista a necessidade de garantir tempo pedagógico para leitura de textos literários (leitura deleite), leitura de diversos gêneros textuais em jornais, revistas, entre outros portadores, e participação em situações em que elas irão interagir com outras pessoas através da escrita. (SILVA, 2005, p.145)

A chave para um ensino de sucesso é saber abordar e utilizar a diversidade de conteúdos, materiais, contextos, estratégias e tudo mais que o professor considerar válido para fazer com que seus alunos avancem cada vez mais.

Neste sentido, no próximo capítulo, apresentaremos uma ferramenta que pode colaborar com o professor, e certamente, com o aprendizado do aluno, durante o processo de alfabetização e letramento. Caminhando para a área da tecnologia, estamos falando dos jogos digitais. Uma ferramenta criativa, interativa, considerando a era digital, o interesse das crianças e que se bem utilizada poderá contribuir para o ensino.

CAPÍTULO II

OS JOGOS DIGITAIS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Neste capítulo discutiremos sobre a tecnologia na educação, apontando as contribuições de seu uso para o processo de ensino-aprendizagem, será exposto também a importância do jogo no processo educacional, bem como será apresentado as contribuições dos jogos digitais como uma ferramenta pedagógica auxiliar do processo de alfabetização e letramento. Para fundamentar esta discussão, destacaremos as contribuições de Pierre Lévy sobre a tecnologia, Kishimoto sobre os jogos, e as contribuições sobre a aprendizagem de Lev Vygotsky, entre outros.

2.1 TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO

Estamos contextualizados na era da tecnologia, quase tudo o que fazemos gira em torno do universo digital, as crianças já nascem nessa imersão tecnológica, torna-se difícil imaginar um mundo sem que haja a tecnologia, essa questão com certeza é um significativo avanço para a humanidade e seu retrocesso é algo inimaginável.

O mundo já não é mais o mesmo de algumas décadas atrás, já evoluímos em muitos aspectos e a tecnologia possui grande relevância nesse processo. Há uma gama de objetos tecnológicos que vieram para facilitar nossas vidas, um exemplo disso é o celular, um aparelho móvel, compacto que armazena uma infinidade de informações, disponibiliza diversas ferramentas que auxiliam o nosso dia a dia e nos mantêm conectados com o mundo todo. A cada dia, a tecnologia evolui mais, e com isso evoluímos nosso jeito de viver, passamos por uma constante readaptação ao meio no qual estamos inseridos.

De maneira análoga, diversos sistemas de registro e de transmissão (tradição oral, escrita, registro audiovisual, redes digitais) constroem ritmos, velocidades ou qualidades de história diferentes. Cada novo agenciamento, cada "máquina" tecnossociais acrescenta um espaço-tempo, uma cartografia especial, uma música singular a uma espécie de trama elástica e complicada em que as extensões se recobrem, se deformam e se conectam, em que as durações se opõem, interferem e se respondem. A multiplicação contemporânea dos espaços faz de nós nômades de um novo estilo: em vez de seguirmos linhas de errância e de migração dentro de uma extensão dada, espaços se metamorfoseiam e se bifurcam a nossos pés, forçando-nos à heterogênesse. (LÉVY, 1996, p.22-23)

A cada evolução que ocorre na sociedade somos conduzidos a modificar nosso estilo de vida, o mundo se torna um emaranhado de caminhos distintos pelos quais podemos nos aventurar, alguns podem pensar que a complexidade da vida aumentou, estes são resistentes às

mudanças, principalmente as que envolvem a tecnologia, contudo, essa resistência não basta, pois, uma hora ou outra eles serão obrigados a se reinventarem, tudo é questão de tempo.

Entretanto, não devemos utilizar as tecnologias de forma indiscriminada, é necessário refletir e ter uma posição crítica referente ao seu uso, pois “uma técnica não é boa, nem má (isto depende dos contextos, dos usos e dos pontos de vista), tampouco neutra (já que é condicionante ou restritiva, já que de um lado abre e de outro fecha o espectro de possibilidades)” (LÉVY, 1999, p.26). Uma técnica, um modo novo de fazer algo, um avanço tecnológico pode ser algo positivo que abre um mar de novas possibilidades, bem como pode ser algo que restringirá determinadas ações, trazendo consequências negativas devido ao seu uso. Tudo deve ser averiguado antes de ser utilizado, pois queremos usufruir dos benefícios da tecnologia e não o contrário.

É evidente que a tecnologia permeia todos os ambientes sociais. “A cada minuto que passa, novas pessoas passam a acessar a internet, novos computadores são interconectados, novas informações são injetadas na rede.” (LÉVY, 1999, p.111), então é fato que a tecnologia também está dentro das escolas, porém, a sua utilização nas salas de aula ainda deixa a desejar.

Nesse âmbito, a prática docente configura-se de modo conservador ao uso das TICs, pois muitos são os profissionais da educação que encontram obstáculos para trabalhar com as interfaces. E, apesar de terem um dispositivo em sala de aula, por diversos motivos, muitos ainda estão às voltas com a utilização do computador da sala de informática que, em alguns casos, está sem utilidade e, ademais, desconhecem os potenciais do celular (FEITOZA; PIMENTEL, 2017, p. 130).

Há várias questões que podem impedir que os professores utilizem as tecnologias digitais em suas práticas pedagógicas, como questões de formação, tanto inicial quanto continuada, pois é nestes momentos que aprendemos novas teorias e práticas que subsidiam o ensino, questões de infraestrutura, relativo a falta de investimentos na escola, dificultando o acesso a ferramentas digitais, como celulares, computadores, *tablets* entre outros, questões profissionais, referentes ao apoio da direção e coordenação para com as práticas inovadoras, bem como questões pessoais dos próprios educadores, que resistem a tecnologia, por medo de sair do conhecido e adentrar em algo novo, acabam por manter o tradicional, quadro negro, giz, caderno e lápis.

Contudo, na medida do possível, precisamos fazer o que está ao nosso alcance para superar estas dificuldades e evoluir como educadores, tendo o mundo digital como nosso aliado.

[...] Não se trata aqui de usar as tecnologias a qualquer custo, mas sim de acompanhar consciente e deliberadamente uma mudança de civilização que questiona profundamente as formas institucionais, as mentalidades e a cultura dos sistemas educacionais tradicionais e sobretudo os papéis de professor e de aluno (LÉVY, 1999, p.172).

Como toda prática “inovadora”, digo inovadora entre aspas, pois a tecnologia a favor da educação está em nosso meio a um certo tempo, só não está sendo utilizada com frequência e em toda a sua potencialidade, sendo assim, precisa ser estudada a fim de ser utilizada com consciência e criticidade, visando a contribuição para com o processo de ensino-aprendizagem.

A tecnologia nos trouxe importantes ferramentas, as quais podem ser utilizadas a favor da educação, como exemplo, o celular, que atualmente é um mecanismo indispensável ao convívio social. Esse dispositivo, dentro do ambiente escolar, apresenta poder transformador no processo de ensino e aprendizagem. “Com o uso dos dispositivos móveis em sala de aula, as práticas pedagógicas favorecerão o trabalho do professor, porém, a formação adequada desses profissionais é o fator determinante para esse sucesso, sem ela, não será possível obter um patamar de qualidade” (FEITOZA; PIMENTEL, 2017, p.132).

Não podemos negar que a tecnologia como uma ferramenta pedagógica é capaz de gerar grandes contribuições para o processo de ensino-aprendizagem, mas para isso é importante que os professores estejam preparados para tal uso. Ser professor é estar em constante processo de estudo e aprimoramento, pois “[...] hoje, a maioria dos saberes adquiridos no início de uma carreira ficam obsoletos no final de um percurso profissional, ou mesmo antes.” (LÉVY, 1999, p.173), neste sentido não podemos nos estagnar em nossa carreira profissional, precisamos evoluir juntamente com o mundo.

É fundamental que as instituições de ensino se abram para o mundo e tragam o mundo para dentro delas. Esse processo pode ser feito com o auxílio da tecnologia e por meio de diferentes caminhos. O mais simples e com menor impacto é a manutenção do currículo atual, com as diversas disciplinas, e a utilização de metodologias ativas, como forma de priorizar o envolvimento do aluno, tornando-o protagonista no processo de aprendizagem. [...] É preciso que a tecnologia seja considerada sob uma perspectiva integradora entre as disciplinas, como uma estratégia de ensino, evitando-se que seja adotada somente em algumas disciplinas como resultado de características e habilidades de professores específicos. (HINO, 2019, p.131-132)

É fundamental que a evolução parta de todos os participantes do processo de ensino e não somente de um único professor. Pois é fato, a tecnologia contribui para com a educação. Com ela tornamos o ambiente educacional mais habitual e acolhedor para os alunos, há diversas ferramentas e conteúdos disponíveis na internet, como sites educativos, vídeos, jogos digitais

entre outros, cabe ao educador ter o objetivo em mente e encontrar a que mais o favorece no processo de ensino.

Nos próximos tópicos aprofundaremos a discussão acerca da importância dos jogos na educação, e as contribuições dos jogos digitais para o processo de alfabetização e letramento.

2.2 OS JOGOS E A IMPORTÂNCIA NO PROCESSO EDUCACIONAL

O jogo é um conceito de difícil definição, mas pode-se dizer que “enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que nos mostra por que, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas.” (KISHIMOTO, 2011, p.17). Há vários tipos de jogos, pois cada cultura ao redor do mundo possui o seu próprio entendimento acerca deste conceito.

Por muito tempo o jogo foi visto somente como algo recreativo, “os paradigmas sobre o jogo infantil parecem equiparar o jogo ao espontâneo, ‘não sério’, à futilidade ou reivindicar o sério e associá-lo à utilidade educativa, em sua grande maioria, referenciais dos tempos do Romantismo” (KISHIMOTO, 2011, p.35). Com o passar do tempo, estudiosos como Vygotsky, apresentaram a utilidade do jogo para o processo educacional sem retirar dele seu caráter lúdico.

Antes de prosseguirmos nessa discussão, faz-se necessário abordarmos o conceito de ludicidade, já que ele está estritamente ligado ao jogo, segundo Luckesi:

[...] ludicidade é um estado interno, que pode advir das mais simples às mais complexas atividades e experiências humanas. Não necessariamente a ludicidade provém do entretenimento ou das “brincadeiras”. Pode advir de qualquer atividade que faça os nossos olhos brilharem (LUCKESI, 2014, p.18).

Deste modo uma atividade lúdica é relativa, então cada pessoa possui sua própria percepção em relação a isso, algo que pode ser lúdico para uma pessoa não necessariamente será lúdico para outra. Muitas vezes cometemos o equívoco de considerar os jogos como uma atividade lúdica para qualquer pessoa, pois a ludicidade é relativa, além do mais ela não está somente associada ao jogo, ela permeia todas as atividades humanas que possam causar prazer para quem a realiza.

Embora predomine, na maioria das situações, o prazer como distintivo do jogo, há casos em que o desprazer é o elemento que o caracteriza. Vygotsky é um dos que afirmam que nem sempre o jogo possui essa característica, porque, em certos casos, há esforço e desprazer na busca do objetivo da brincadeira (KISHIMOTO, 2011, p.23)

Todo jogo possui um objetivo, e quando atribuímos a ele um ato educativo, corremos o risco da não aceitação por parte de algumas crianças, pelo simples fato de não gostarem do jogo, ou se sentirem inseguras para jogá-lo, causando assim, um certo desprazer pela atividade proposta. Como educadores e mediadores do processo de ensino é necessário que saibamos lidar com esse tipo de situação, pois ela pode ocorrer e não deve ser vista como um empecilho para tal prática. Podemos incentivar os alunos a dar uma chance para o jogo, podendo também organizá-los em duplas para que haja mais interação onde um poderá auxiliar o outro. É preciso ter um olhar investigativo, buscando os melhores meios de utilizar os jogos a favor do aprendizado dos educandos.

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la. (KISHIMOTO, 2011, p. 36)

Desde a mais tenra idade, os jogos podem contribuir para o desenvolvimento de uma criança, muitas habilidades podem ser desenvolvidas por meio deles. Ramos, Lorenset e Petri (2016) apresentam algumas contribuições dos jogos para com a aprendizagem, tendo como fonte, os estudos de Vygotsky, os autores apontam a importância da mediação durante o processo educativo, como sendo um vetor, auxiliando e possibilitando o avanço do aluno em seu aprendizado. Além do conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZPD):

[...] o qual considera que o aprendiz em cada momento de seu desenvolvimento, tem um nível de desenvolvimento real e um nível de desenvolvimento potencial. O primeiro representa a capacidade que a criança tem de realizar tarefas de forma independente, enquanto que o segundo seria sua capacidade de desempenhar tarefas com ajuda de outro indivíduo mais competente, e a distância entre esses dois níveis é a ZPD. (RAMOS; LORENSET; PETRI, 2016, p.8)

É na ZPD que o educador precisa realizar a sua mediação, dessa forma ele “[...] estará contribuindo para aprimorar os processos de desenvolvimento das funções mentais complexas da criança, o que pode ser interferência transformadora” (RAMOS; LORENSET; PETRI, 2016, p.8). O professor precisa ser um sujeito observador, procedendo em função do avanço dos alunos, encontrando brechas que possibilitem exercer a mediação, buscando auxiliar no desenvolvimento de uma nova habilidade do aluno, bem como novos conhecimentos que darão subsídios para novos avanços na aprendizagem.

Nesse sentido, o jogo pode ser utilizado no contexto educacional para aprimorar as habilidades cognitivas ou abordar de forma lúdica os conteúdos escolares. No universo dos jogos, como seus cenários, narrativas e feedbacks, o jogador pode aproximar a teoria e a prática, fazendo uso de experiências anteriores para tornar a aprendizagem mais pessoal, atrativa e interessante. Além disso, ao fazer uso de seus conhecimentos prévios sobre estratégias do jogo, um jogador mais *expert* pode assumir o papel do professor e fazer uso da ZDP para auxiliar um colega jogador que está tendo dificuldades em passar de nível, cumprir missões ou resolver um problema no jogo. (RAMOS; LORENSET; PETRI, 2016, p.8)

Os jogos possuem um grande potencial para estimular o desenvolvimento das crianças, eles podem colaborar com todas as áreas de conhecimento possíveis, basta traçar um objetivo e realizar uma busca pelo jogo que possa melhor atendê-lo. No processo educacional, os jogos, são vistos como uma metodologia ativa de aprendizagem, ou seja, o aluno se torna o protagonista de seu aprendizado, o que contribui para o desenvolvimento da autonomia e da autoconfiança, a figura do professor não deixa de ser importante, ele realizará o planejamento e a mediação de todo o processo, contudo, dará uma abertura maior para o aluno. Além disso, os jogos são atrativos e interativos, possibilitando a imersão do aluno na atividade e também a interação e comunicação acentuada para com o professor, e principalmente com seus colegas de turma.

Há diversos tipos de jogos, mas se tratarmos dos jogos digitais, a diversificação é ainda maior, e assim como os jogos não-virtuais, eles trazem muitas contribuições para o processo educacional, conforme abordaremos no próximo tópico.

2.3 OS JOGOS DIGITAIS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Ser professor não é uma tarefa simples, devemos estar constantemente estudando, aprimorando nossas práticas de ensino a fim de favorecer cada vez mais a aprendizagem dos alunos. No processo de alfabetização e letramento não é diferente, como já vimos há vários conceitos fundamentais que precisamos saber acerca desse processo, bem como conhecer os métodos, ferramentas e estratégias de ensino, além de sempre buscar novas metodologias e recursos que possam favorecer a aprendizagem dos educandos.

Com o intuito de contribuir para a aprimoramento das práticas pedagógicas, bem como apresentar um recurso alternativo que irá auxiliar no processo de alfabetização e letramento, neste tópico abordaremos sobre o jogo digital como uma ferramenta pedagógica.

Os jogos digitais podem contribuir para todas as áreas de ensino e também no processo de alfabetização e letramento. Este processo já foi discutido anteriormente, sendo assim, vamos

dedicar nossa atenção sobre como podemos utilizar os jogos digitais e quais as suas contribuições.

Cabe diferenciarmos atividade digital de jogo digital.

Os Jogos são lúdicos, embora possam ser usados com finalidades didáticas sem que sua ludicidade seja diminuída. O fato de eles terem desafios que estimulam a permanência dos jogadores diante da tela faz com que estes queiram jogar mais e mais vezes um mesmo jogo. Já as atividades digitais cumprem na escola um papel mais didático do que lúdico, embora não se possa negar que possam ser lúdicas também. O objetivo delas, em geral, é ensinar um conteúdo ou desenvolver uma habilidade específica julgada importante pela escola. A maioria das atividades digitais disponíveis hoje retoma atividades que há muito são usadas na escola com o mesmo fim didático: cruzadinhas, forca, caça palavras, entre outras (FRADE *et al.* 2018, p.13)

Os jogos digitais são vistos como uma atividade de lazer, há uma variedade extensa, contudo, além do lazer, alguns jogos são didáticos, mas seguem a mesma lógica dos que não são, possuem uma história, um objetivo, é algo que leva mais tempo para ser concluído e não desconsidera a questão lúdica do jogo e durante a experiência de jogar a criança vai aprendendo. E é nestes pontos que o jogo se diferencia da atividade, desse modo a atividade digital, muitas vezes, é uma transposição do papel para a tela, são atividades mais simples, o objetivo não traz um contexto envolvente.

Entretanto, consideramos que também trazem contribuições para a aprendizagem, além de trazer a facilidade para o professor montar as atividades, então, devemos fazer uso delas também. O ponto é que muitos professores já fazem uso delas, pois não é algo tão distante das atividades impressas, não há tanto receio em usá-las. Deste modo, cabe destacar os potenciais e as possibilidades do uso dos jogos digitais.

Estamos vivenciando a era da tecnologia, e os jogos digitais são uma expressão dessa evolução. As crianças estão envolvidas pela tecnologia, e cabe a nós, educadores, nos envolver também, trazendo-a para nossas salas de aula.

Os jogos fazem parte da vida da criança, em conformidade ao desenvolvimento dos fatores cognitivos, sociais, emocionais e físicos. Assim, torna-se produtor o uso de jogos pedagógicos em sala de aula como estímulo e fonte de conhecimento no processo de ensino e de aprendizagem. (SANTOS; SILVA, 2022, p.3)

Os jogos tornam o aprendizado mais lúdico e envolvente, as crianças possuem o anseio de alcançar o objetivo final, ou como, dizem os jogadores “fechar o jogo”. E na medida em que elas jogam, também aprendem. Quanto processo de alfabetização e letramento, os jogos podem auxiliar no entendimento da criança sobre o Sistema de Escrita Alfabética - SEA, reconhecendo as letras, percebendo as combinações de sílabas a fim de formar palavras, frases e textos, bem

como há a possibilidade do desenvolvimento da consciência fonológica e da leitura, já que os jogos possuem a questão sonora.

Por meio deles as crianças também podem trabalhar em suas hipóteses, pois há a possibilidade de *feedbacks*, os quais auxiliam que a própria criança se corrija, possibilitando uma maior autonomia na aprendizagem. Além disso, há a questão da interação, tanto com o professor quanto com os colegas, deste modo há a possibilidade de uma aprendizagem ainda maior, visto que os alunos também podem desempenhar o papel de mediadores.

E ainda, os jogos digitais também contribuem para o letramento digital, pois a criança precisa aprender a lidar com a tecnologia para conseguir jogar, então...

Além de desenvolverem suas habilidades com o sistema de escrita, através de atividades e jogos digitais as crianças também têm a oportunidade de aprender a lidar com aspectos que envolvem a usabilidade com o suporte digital, ou seja, facilidade com que o usuário aprende a lidar com ferramentas da tecnologia digital (mouse, teclado, entre outros), sua agilidade e autonomia em utilizar essas ferramentas, memorizando gestos e comportamentos que precisa mobilizar quando está diante da tela. (FRADE *et al.* 2018, p.24)

Entretanto, para que a aprendizagem se efetive por meio dos jogos digitais é preciso que haja a mediação, “[...] o professor deve orientar as ações dos alunos e sugerir diversos desafios, a fim de promover avanços na aprendizagem.” (SANTOS; SILVA, 2022, p.5). É importante lembrar da individualidade de cada aluno, seja em estar em um ponto diferente no processo de alfabetização, ou de possuir dificuldades/habilidades distintas, o professor precisa saber lidar com essas situações, extraindo delas oportunidades de aprendizagem, como dissemos anteriormente, os alunos também podem atuar como mediadores, auxiliando os colegas a evoluírem.

Outro ponto importante na hora de utilizar os jogos digitais é realizar um bom planejamento e uma boa seleção do jogo a ser utilizado. Há infinitas possibilidades e para isso é interessante:

Fazer um levantamento desses jogos/atividades para reconhecer sua viabilidade de uso pode ser uma tarefa realizada sob a forma de compartilhamento de informações entre os (as) professores (as) que trabalham com crianças em fase alfabetização na escola. Uma sugestão é a de que se crie na escola um banco de dados com uma descrição do material digital encontrado e uma testagem de seu potencial para ser usado por todos que desejarem. Isso pode dar aos professores a oportunidade de trabalhar com um amplo repertório. (FRADE *et al.* 2018, p.46)

O trabalho conjunto sempre é mais vantajoso de modo que, seria estimulante se houvessem momentos de formação entre os professores acerca desse assunto, pois além das

contribuições que cada professor poderia fornecer, haveria também o apoio da coordenação da escola.

Em suma, podemos perceber que os jogos digitais podem contribuir para o processo de alfabetização e letramento, contudo, é preciso que haja preparo, há diversas pesquisas que abordam acerca deste tema. Uma possibilidade seria ler a perspectiva de alguns autores, a fim de compreender melhor e também obter novas inspirações que favoreçam no trabalho pedagógico, pois os jogos possuem muitas vantagens e seria um desperdício não utilizá-las. Sola (2019), em sua dissertação, apresentou um protótipo de um jogo digital para a alfabetização e em suas considerações, ela pode concluir que:

O protótipo do jogo digital “Pirata Pirado” traz em seu âmago as vantagens dos jogos digitais como: desafio, motivação, construção de hipóteses e estratégias, personagens, competição, regras e aquisição de conhecimentos e, por estar ambientado no imaginário infantil, cria um elo entre o lúdico, faz de conta e os processos educativos que pode transitar entre o virtual e a fantasia possibilitando a exploração do tema na sala de aula com propostas pedagógicas variadas, diversificadas e inovadoras. “Pirata Pirado” pode propiciar um ambiente de aprendizagem rico e desafiador por oferecer um mundo imaginário a ser explorado que desperta interesse, curiosidade no qual as crianças podem aprender de forma lúdica, dinâmica, ativa, motivadora, tranquila, sem pressão, na tentativa e erro, na relação com o outro de forma colaborativa e socialmente e com a mediação do professor. (SOLA, 2019, p.127)

Percebemos então, que de fato, os jogos digitais contribuem para o processo de alfabetização e letramento, contudo, ressaltamos que não são todos os jogos que trarão possibilidades de aprendizagem, e destacamos novamente a importância do planejamento e da mediação.

Portanto, o jogo digital é mais uma das muitas tecnologias que podemos utilizar durante o ensino, é muito importante que seu uso não seja exagerado, deve-se mesclar com outras ferramentas e metodologias, pois seu uso excessivo pode tornar a prática monótona, deixando de ser atrativa, precisa haver um certo equilíbrio. Além disso, não serão todos os alunos que se beneficiaram dessa prática, para alguns será algo estimulador e potencializador da aprendizagem, mas para outros poderá ser uma prática que não irá favorecer tanto na aprendizagem, pois as crianças são diferentes e também aprendem por meios diferentes, esta questão é normal e por isso devemos diferenciar as práticas pedagógicas, a fim de atingir todos os alunos.

No próximo capítulo seguiremos a discussão dos jogos digitais, destacando aspectos relacionados a criação dos jogos e não somente a sua utilização, para isso, apresentaremos um protótipo de jogo digital para o processo de alfabetização e letramento.

CAPÍTULO III UM JOGO PARA A ALFABETIZAÇÃO

Neste capítulo apresentaremos um protótipo de jogo digital para a alfabetização, objetivando contribuir para um ensino mais dinâmico, lúdico e significativo. Para melhor entendimento, abordaremos sobre o processo criativo desde o início de seu desenvolvimento, até a etapa atual, bem como explicaremos todo seu funcionamento e teceremos reflexões sobre as contribuições do jogo para o processo de alfabetização e letramento.

3.1 DESCRIÇÃO DA PESQUISA

A pesquisa em torno dos jogos digitais, como sendo uma ferramenta a favor do processo de alfabetização e letramento se iniciou no ano de 2020, durante a participação da acadêmica pesquisadora no projeto de extensão - LALUPE (Laboratório Lúdico Pedagógico), na UEPG. Neste período foi possível compreender o que um jogo precisava ter para ser significativo. Após, foi dedicado esforços para pensar e desenhar esboços de um jogo que poderia auxiliar nesse processo, então foi dado início ao processo de produção, contando com ajuda de Gustavo Turra Perandré², um desenvolvedor de software egresso da Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG). A fim de fundamentar teoricamente o jogo que estava sendo produzido, durante a iniciação científica, no período de 2021 a 2022, foram realizados estudos para a fundamentação teórica sobre a produção de jogos digitais.

Por meio desta monografia buscamos sistematizar e ampliar todo o conhecimento acerca dos jogos digitais no processo de alfabetização e letramento. Para isso, a pesquisa inicial foi bibliográfica, visando realizar um levantamento de autores que tratam sobre os principais conceitos abordados na pesquisa, bem como suas contribuições para o desenvolvimento do jogo digital. A pesquisa bibliográfica é a base do processo da pesquisa científica em si, pois:

A pesquisa científica é iniciada por meio da pesquisa bibliográfica, em que o pesquisador busca obras já publicadas relevantes para conhecer e analisar o tema problema da pesquisa a ser realizada. Ela nos auxilia desde o início, pois é feita com o intuito de identificar se já existe um trabalho científico sobre o assunto da pesquisa a ser realizada, colaborando na escolha do problema e de um método adequado, tudo isso é possível baseando-se nos trabalhos já publicados. A pesquisa bibliográfica é primordial na construção da pesquisa científica, uma vez que nos permite conhecer melhor o fenômeno em estudo. Os instrumentos que são utilizados na realização da pesquisa bibliográfica são: livros, artigos científicos, teses, dissertações, anuários, revistas, leis e outros tipos de fontes escritas que já foram publicados. (SOUZA; OLIVEIRA; ALVES, 2021, p.65-66)

² Colaborador Voluntário no desenvolvimento do jogo. Desenvolvedor. E-mail: gustavo1190.gt@gmail.com.

Deste modo, em primeiro momento foi pesquisado acerca dos conceitos de alfabetização e letramento, além de questões que norteiam estes processos, Depois a pesquisa foi relacionada aos jogos digitais como uma ferramenta auxiliadora do processo de alfabetização e letramento.

A pesquisa configura-se como de cunho qualitativo, pois, “compreende um conjunto de diferentes técnicas interpretativas que visam a descrever e a decodificar os componentes de um sistema complexo de significados” (NEVES, 1996, p.1). Neste sentido, a pesquisa não levantou dados numéricos, mas sim significados distintos e interpretáveis.

Na sequência a pesquisa aplicada foi adotada, pois, “tem como objetivo a utilização de toda informação disponível para a criação de novas tecnologias e métodos, transformando a sociedade atual em que vivemos. Esse tipo de pesquisa possui resultados mais palpáveis, muitas vezes percebidos pela população também.” (SANT’ANA, 2017), e este é o objetivo do próximo capítulo, onde apresentaremos e avaliaremos o jogo digital que está sendo desenvolvido e que no futuro estará disponível para o público em geral.

Na etapa seguinte, foi desenvolvido todo o processo de criação do jogo – protótipo e para verificar sua usabilidade e proposta educacional, ele foi submetido a avaliação por especialistas técnicos e especialistas pedagógicos.

Para a avaliação, foram utilizados para a coleta de dados dois questionários, um adaptado, a partir Coutinho e Alves (2016), pela pesquisadora, destinado para a avaliação de questões técnicas (apêndice 1), e outro tendo por fundamento Frade *et al.* (2018), destinado para a avaliação de questões pedagógicas (apêndice 2). Para a avaliação, contamos com 5 profissionais da área da tecnologia e 5 profissionais da área da educação, especificamente professores alfabetizadores.

Os questionários foram enviados por meio do *link* do *Google Forms*, juntamente com o *link* do jogo digital para a análise e um documento orientador que explica o contexto geral do jogo.

E por fim, os dados recebidos foram analisados a luz do referencial teórico, sendo apresentados no quarto capítulo.

3.2 PROCESSO CRIATIVO

É evidente o uso dos jogos digitais pelos educadores, contudo, ainda há uma fraca participação destes no processo de idealização e desenvolvimento de um jogo.

Os professores passaram a utilizar a tecnologia dos jogos digitais educacionais em seu planejamento nos laboratórios de informática como uma outra possibilidade para além dos já existentes recursos tecnológicos analógicos - livro, caderno, lousa e jogos pedagógicos. Mas a formação docente inicial e continuada para essa mídia ainda é incipiente. Os games são ainda percebidos como produtos prontos que podem ser utilizados por professores inovadores e não como mais um espaço de autoria docente e discente. (PRADO; MISSEL; CRUZ, 2020, p.286-287)

A formação inicial no curso de Licenciatura em Pedagogia ainda não discute acerca do desenvolvimento de jogos digitais, sendo assim a construção deste conhecimento recai sobre a formação continuada, mas não aquela imposta pelas redes de ensino, e sim a que o próprio educador se propõe a realizar, ou seja, uma formação que envolva o desenvolvimento de jogos digitais deve partir da vontade do próprio educador, ao menos por enquanto.

Percebendo esta questão, decidimos nos arriscar na tarefa de desenvolver um jogo digital que contribuísse para com o processo de alfabetização e letramento. De antemão, destacamos que o desenvolvimento de um jogo digital requer estudo, criatividade, recursos e tempo flexível, é uma tarefa complexa e cheia de imprevistos.

O início do processo ocorreu por meio de leituras variadas que tratavam da construção de um jogo digital significativo, que atendesse a necessidade do professor, mas que também fosse de interesse do aluno. E para atingir este objetivo há questões que devemos levar em conta.

Um importante aliado nesse processo foi o livro “Tecnologias digitais na alfabetização: o trabalho com jogos e atividades digitais para aquisição do sistema alfabético e ortográfico de escrita” (FRADE *et al.* 2018). Ao realizar a leitura observamos uma série de pontos que seriam essenciais para um jogo educativo envolvente e lúdico.

Segundo Frade *et al.* (2018) um jogo precisa ter uma boa jogabilidade, sendo de fácil execução, tendo fases e níveis diferenciados, uma interface intuitiva para que o aluno consiga exercer sua autonomia. Além disso, o jogo também deve ser desafiante, podendo ter tempo, limite de vidas e pontuação, bem como também a necessidade de haver um objetivo maior para dar sentido a toda ação que será realizada.

Após traçar os pontos que estariam presentes no jogo, decidimos que o modelo de jogo que melhor atenderia nossas expectativas seria um jogo de plataforma, estilo *Mario Bros*³. Após

³ Mario Bros é um jogo eletrônico de plataforma para arcades criado por Shigeru Miyamoto, desenvolvido pela Nintendo Research & Development 1 e publicado pela Nintendo em 1983. Foi colocado como um mini jogo na série Super Mario Advance e em vários outros jogos da franquia. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Mario_Bros.

essa definição começamos a refletir como tornaríamos um jogo de plataforma em um jogo educacional voltado para a alfabetização.

Julgamos que o melhor seria criar fases tendo o objetivo de completar palavras com sílabas faltantes, para isso uma ou duas palavras seriam selecionadas e apareceriam no topo da tela do jogo, e no cenário estariam espalhadas cinco sílabas, o objetivo seria selecionar a certa e avançar para a próxima fase.

Posteriormente compartilhamos a ideia com o programador que deu início a construção técnica do jogo, o qual utilizou a *Unity* (UNITY, 2022) um Ambiente de Desenvolvimento Integrado (IDE) para executar esta tarefa. Inicialmente foi realizado todo o desenvolvimento da estética do jogo, bem como sua dinâmica e objetivos.

Em seguida, para dar um maior sentido ao jogo, gerando envolvimento por parte do aluno e uma melhor exploração dos objetivos do processo de alfabetização e letramento, foi selecionado um conto de fadas: Cachinhos Dourados e os Três Ursos (SOUTHEY, 2021), como enredo central do jogo. Desta forma as palavras que deveriam ser completadas durante o jogo seriam retiradas da história, deixando de serem meras palavras soltas e passando a serem palavras contextualizadas, que farão parte do objetivo final do jogo que será completar a história da Cachinhos Dourados e os Três Ursos.

Com o objetivo foi determinado, era necessário pensar em como fazer a mediação da criança para que ela o compreendesse. Diante a este questionamento surgiu a ideia de criar uma sequência de imagens que contarão a história, aparecendo entre as fases na medida em que a criança for avançando.

Mas e se estivermos falando de crianças que estão no início do processo de alfabetização? Bom, pensando no desenvolvimento da consciência fonológica acrescentamos uma nova funcionalidade no jogo, o som, a história será narrada, e em cada fase a criança terá a opção de reproduzir o som da palavra a ser completada e das sílabas dispostas pelo cenário.

Consideramos que esse trabalho foi complexo, criar um jogo do zero, a partir de leituras e experiências anteriores com jogos de plataforma, então pensar em cada detalhe, visando suprir as lacunas que surgiram no decorrer do desenvolvimento exige tempo, criatividade e estudo, além de conversas com outros educadores que poderiam dar sugestões de melhorias.

O jogo ainda se encontra em fase de teste e avaliação, há questões técnicas que ainda precisam ser inseridas, como efeitos sonoros, a inserção das imagens da história entre as fases e também a correção de *bugs*, que são erros técnicos que acontecem e precisam ser solucionados.

Consideramos que o protótipo está criado, e se intitula “A História Perdida”. No próximo tópico explicaremos o funcionamento do jogo em detalhes e imagens.

3.3 A HISTÓRIA PERDIDA

A História Perdida, é um jogo de plataforma que se passa em uma floresta tendo como personagem-narradora a mascote do Projeto LALUPE, a famosa corujinha azul, que apelidamos carinhosamente de Lalupita. Ela irá realizar a mediação de toda a história do jogo, sendo a personagem central das imagens.

Esta foi a maneira que encontramos de homenagear o projeto de extensão que desencadeou a criação deste jogo, a seguir na Figura 2, o logo do projeto com destaque para nossa amada coruja.

FIGURA 2 – Logo do projeto de extensão: LALUPE



FONTE: <http://eventos.uepg.br/lalupe/owl/#principal>

Logo ao iniciar o jogo, os jogadores encontram um menu, ou seja, a tela inicial do jogo, que disponibiliza três opções: Jogar, Personagem e Controles.

FIGURA 3 – Tela inicial do jogo



FONTE: Elaborada pela autora.

- ❖ **Jogar:** Ao clicar nessa opção o jogador poderá iniciar um novo jogo ou continuar um já existente.
- ❖ **Personagem:** Ao clicar nessa opção será selecionado o personagem que irá percorrer o percurso todo do jogo.
- ❖ **Controles:** Ao clicar nessa opção há o acesso às teclas de comando de ação do jogo, como andar, correr, pular... (as ações serão realizadas no teclado e no *mouse*).

Ao iniciar o jogo, aparecerá uma sequência de imagens que darão a introdução, traçando o seu objetivo, dessa forma o jogo será contextualizado e a criança terá um motivo para desempenhar as próximas ações.

Para melhor compreensão explicaremos brevemente a história geral do jogo:

No início Lalupita, nossa narradora-personagem, estará caminhando por uma floresta, então encontrará um livro “Cachinhos Dourados e os Três Ursos”, contudo, este livro não terá páginas, então a coruja continuará o caminho em busca das páginas, porém, ao encontrá-las, notará que algumas palavras estão borradas então ela pedirá ajuda para o jogador.

Na Figura 4 está a primeira sequência de imagens introdutórias.

FIGURA 4 – Sequência de imagens introdutórias

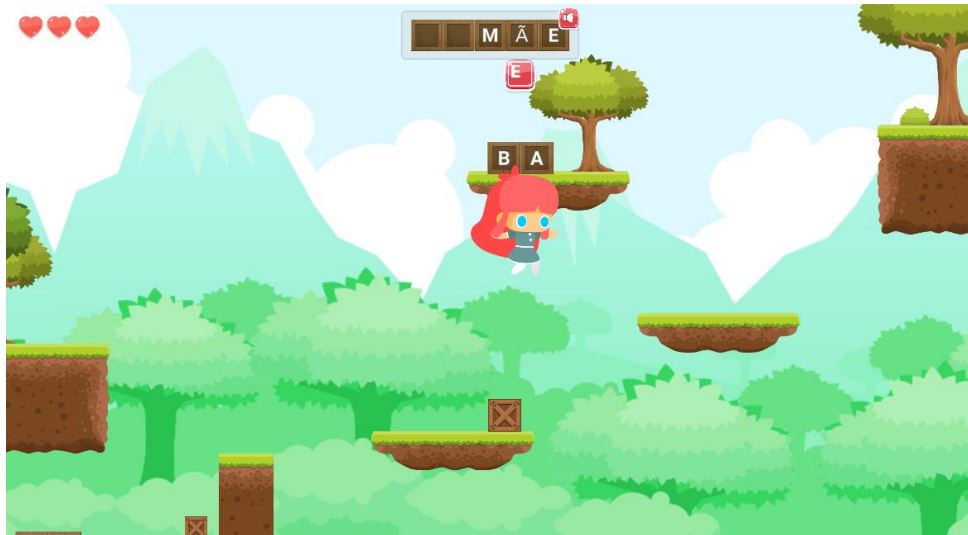




FONTE: Elaborada pela autora.

Após este momento aparecerá a tela de ação, o jogo em si, onde terá no topo da tela uma palavra faltando uma sílaba, e pelo cenário estarão espalhadas cinco sílabas, só uma será a correta e deverá ser selecionada (para selecionar a sílaba o jogador deverá chegar perto dela e clicar na tecla “E” do teclado), o cenário contém obstáculos e se não tomar cuidado o jogador poderá acabar caindo em um buraco ou na água e terá que recomeçar a fase.

FIGURA 5 – Procurando a sílaba correta pelo cenário



FONTE: Elaborada pela autora.

Caso a sílaba incorreta seja selecionada o jogador perderá uma vida, há três vidas e caso todas sejam perdidas o jogador deverá iniciar a fase novamente. Se a sílaba correta for selecionada irá abrir um portal para o jogador avançar para o próximo cenário, terá uma flecha apontando para onde estará o portal. Cada fase irá depender de quantas palavras estão borradas na página que a Lalupita encontrou, se forem três palavras borradas serão três cenários a serem explorados, pois cada cenário terá uma palavra, com exceção dos cenários finais que poderão ter mais de uma palavra para ser completada.

FIGURA 6 – Mudança de cenário



FONTE: Elaborada pela autora.

Os cenários são exploráveis, o jogador poderá ir e voltar à vontade, não há delimitação de tempo, apenas a perda de vidas, pois assim o jogo será mais desafiante e evitará que o jogador selecione as sílabas aleatoriamente até acertar. Outra questão é que o jogador poderá selecionar o ícone de som, ao lado da palavra que deverá ser completada, para escutar a pronúncia, e ao passar pelas sílabas espalhadas no cenário também será emitido o som delas.

Entre as fases do jogo, as sequências de imagens voltarão a aparecer, dando continuidade na busca da Lalupita pela História Perdida, o jogo seguirá dessa maneira até a história estar completa. Ao final, a Lalupita irá agradecer ao jogador pela ajuda e como recompensa irá ler a história completa.

FIGURA 7 – Tela para recomençar a fase



FONTE: Elaborada pela autora

Após apresentarmos o protótipo do jogo, no próximo tópico teceremos algumas reflexões acerca das contribuições do jogo digital - A História Perdida - para o processo de alfabetização e letramento.

3.4 AS CONTRIBUIÇÕES DO JOGO: A HISTÓRIA PERDIDA

O jogo - A História Perdida - foi desenhado e desenvolvido para ser uma ferramenta pedagógica dinâmica, envolvente e lúdica, mas significativa no quesito aprendizagem. Ele poderá gerar várias contribuições para com o processo de alfabetização e letramento.

O jogo é contextualizado, possui um enredo que gira em torno da história da Cachinhos Dourados e os Três Ursos, pensando no processo de alfabetização o jogo é construído seguindo

a lógica do método global, o qual parte de pequenos textos, contudo, também envolve a construção das palavras partindo das sílabas, sendo assim podemos dizer que o jogo segue o método analítico-sintético. Pois, o jogo inicia com uma história, mas ela é dividida em trechos menores, e destes trechos são retiradas palavras que devem ser completadas com as sílabas faltantes, ou seja, há uma mesclagem entre os métodos que proporcionará uma reflexão em torno do Sistema de Escrita Alfabética (SEA).

O jogo também estimula a consciência fonológica, pois há a questão sonora, a criança poderá ouvir o som da palavra que deve ser completada refletindo sobre qual é a sílaba que está faltando, em seguida ela também poderá ouvir o som das sílabas que estão espalhadas no cenário. Como o jogo não possui tempo determinado, ela poderá pensar com calma e ouvir os sons quantas vezes quiser, contudo, há a perda de vidas, então ela não poderá escolher as sílabas aleatoriamente até acertar, pois ela estará sujeita a perder todas as vidas e ter que recomeçar a fase novamente.

A criança também tem sua leitura estimulada, pois dentro de uma sequência de imagens, que se assemelha a uma história em quadrinhos, há outro gênero textual, o conto de fadas, então a criança estará o tempo todo envolvida por gêneros textuais distintos dando um sentido para toda a ação que ela irá realizar durante o jogo.

O jogo é uma ferramenta digital então ele gera um impacto positivo para o letramento digital, pois a criança terá que aprender a utilizar o suporte digital, interagindo com os acessórios que compõem o dispositivo tecnológico, como o *mouse* e teclado, além é claro de saber interagir com a tela.

Ademais, o jogo estimula a criatividade, a curiosidade, a paciência, a lógica e a coordenação motora, entre outras habilidades que poderão ser desenvolvidas, além das questões que envolvem o processo de alfabetização e letramento.

Em suma, o jogo traz reflexões acerca do SEA, estimula a leitura além de gerar contribuições para o letramento digital e para o desenvolvimento de habilidades distintas citadas anteriormente. Entretanto, reiteramos que o jogo é uma ferramenta alfabetizadora auxiliar, nenhuma criança será alfabetizada por meio dele, o professor deve ser o mediador do processo, apresentando o jogo como uma das atividades que farão parte do processo de alfabetização e letramento, também salientamos que nem todas as crianças terão o mesmo aproveitamento, e isto é completamente normal, cada um aprende de um jeito, alguns terão um significativo avanço, enquanto outros não terão os mesmos resultados.

No próximo capítulo apresentaremos os resultados da avaliação inicial realizada sobre o jogo.

CAPÍTULO IV ANÁLISE DE DADOS

Neste capítulo apresentaremos e analisaremos os dados obtidos por meio dos questionários da primeira avaliação realizada sobre o jogo: A História Perdida. Esta avaliação foi dividida em dois aspectos, técnico e pedagógico, e por consequência será analisada da mesma forma. Em primeiro momento apresentaremos questões técnicas referentes ao jogo e em segundo momento as questões pedagógicas. Para as análises utilizamos três eixos: a) Características do jogo, b) Percepções do jogo e c) Considerações sobre o jogo.

4.1 VISÃO TÉCNICA

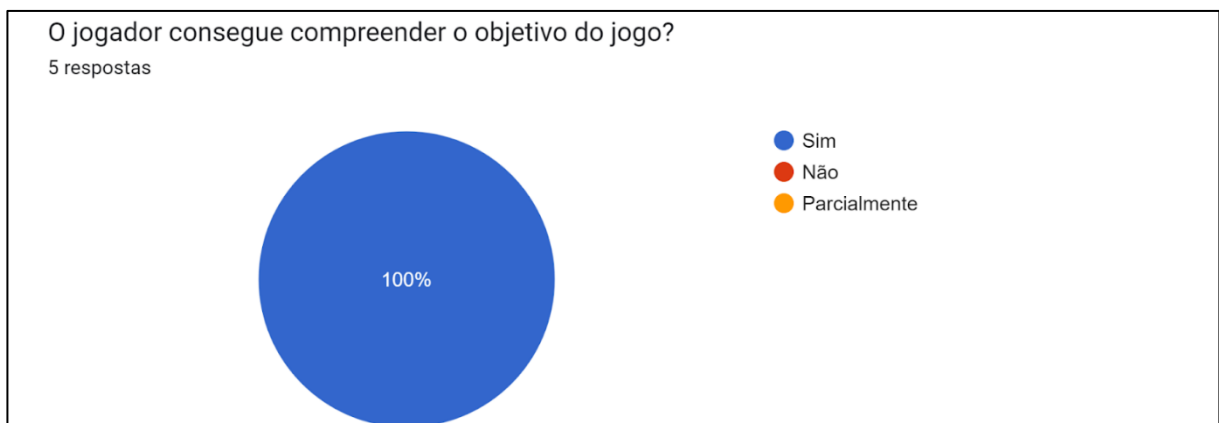
Para realizar a avaliação técnica do jogo, questões como jogabilidade, controles, elementos visuais entre outros, foi encaminhado para cinco pessoas da área da tecnologia, sendo três participantes de um grupo de WhatsApp de programadores do município de Ponta Grossa, e dois acadêmicos do curso de engenharia da computação da Universidade Estadual de Ponta Grossa, o questionário juntamente com o *link* do jogo e também um documento orientador que descreve o contexto geral do jogo (o qual se refere ao tópico 3.3 do capítulo 3). Dentre as áreas dos respondentes estão: Engenharia da Computação, Engenharia de *Software* e Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Dois ainda são estudantes e três já atuam na área. Para análise das respostas, as perguntas foram agrupadas por eixos.

Eixo 1 - Características do jogo:

a) Objetivo:

Dentre todos os respondentes, 100% (5) avaliaram positivamente em relação ao jogador conseguir compreender o objetivo do jogo.

GRÁFICO 1 – Objetivo

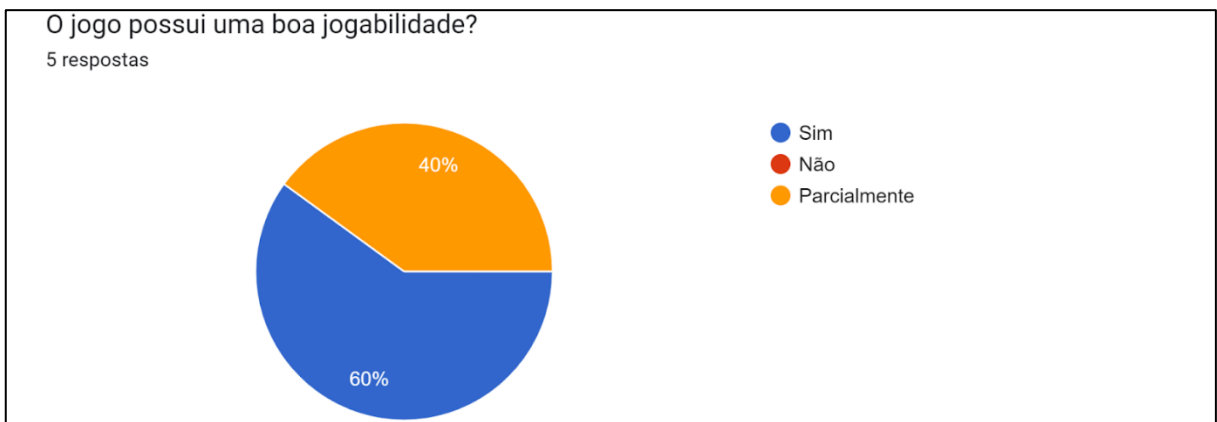


FONTE: Questionário formulado pela autora.

b) Jogabilidade:

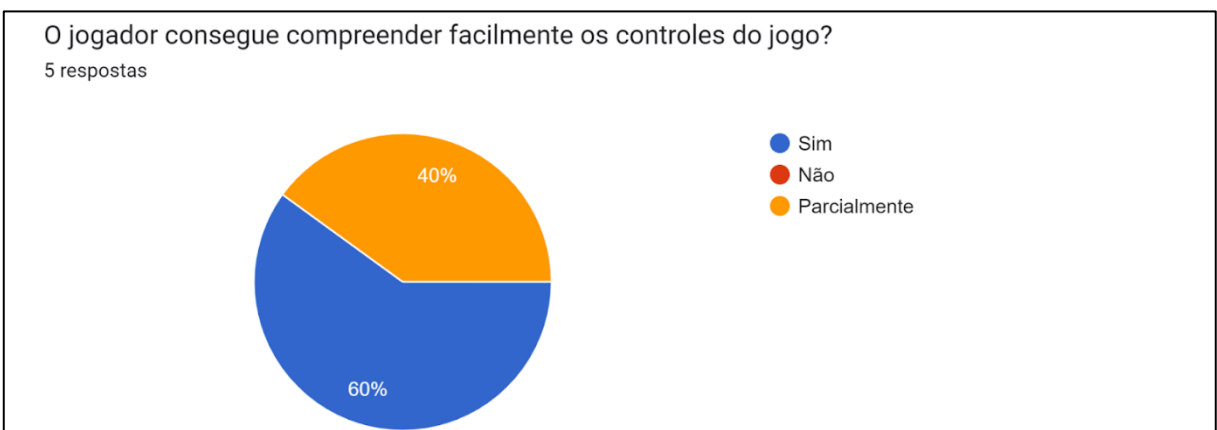
A jogabilidade diz respeito a facilidade que o jogador possui em jogar o jogo, há uma série de elementos técnicos que contribuem para essa característica, como por exemplo, os controles de ação do jogo, eles podem favorecer para que o jogador tenha uma boa experiência, isto se eles forem demonstrados de forma clara e sejam intuitivos. Em duas questões foram perguntadas sobre a jogabilidade e controles dos jogos, ambos resultados foram que: 40% (2) apontaram que o jogo possui a jogabilidade e a clareza dos controles de forma parcial, enquanto 60% (3) sugerem que sim, o jogo possui uma boa jogabilidade e controles de fácil compreensão.

GRÁFICO 2 – Jogabilidade



FONTE: Questionário formulado pela autora.

GRÁFICO 3 – Controles

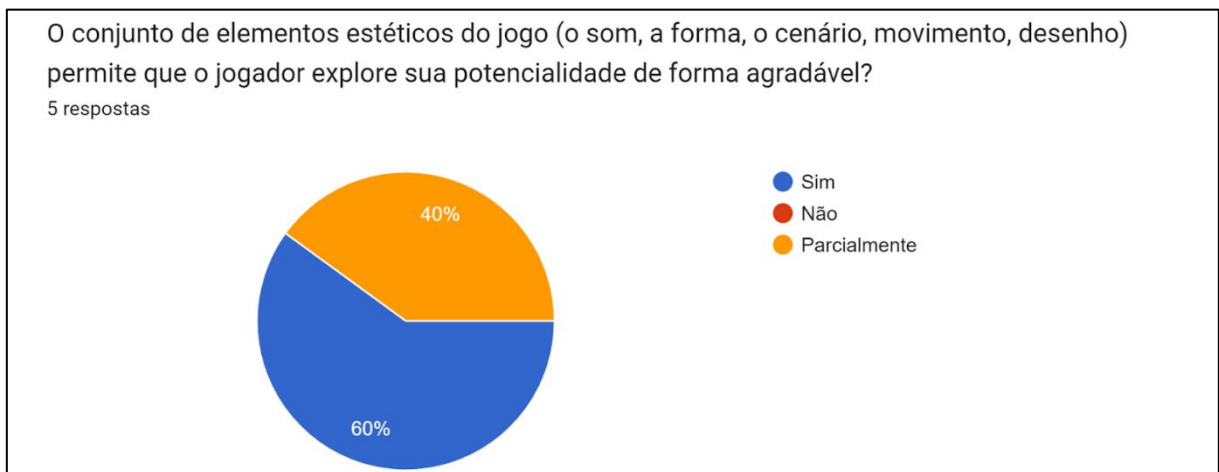


FONTE: Questionário formulado pela autora.

c) Estética:

A estética do jogo se refere aos elementos gráficos, como cenários, personagem, forma, entre outras questões visuais, na característica estética também entra os sons que são emitidos durante o jogo. Sobre os resultados, 40% (2) selecionaram a opção “parcialmente”, e 60% (3) selecionaram a opção “sim”, afirmando que o conjunto de elementos estéticos permite que o jogador explore a potencialidade do jogo de forma agradável.

GRÁFICO 4 – Estética



FONTE: Questionário formulado pela autora.

Análise do eixo 1:

O eixo 1 se refere ao objetivo, jogabilidade e estética do jogo, estes elementos são a base do jogo, é importante que a qualidade esteja aceitável para tornar a experiência do jogador mais divertida e envolvente.

Por meio dos gráficos é possível perceber que o objetivo do jogo é de fácil compreensão, as questões de jogabilidade ainda deixam a desejar, alguns avaliadores citaram a possível inserção de um tutorial sobre os controles do jogo. Frade *et al.* (2018) aponta que se as instruções fossem adicionadas de forma sonora, permitiria ao aluno uma maior autonomia, desta forma acreditamos que seja interessante a inserção desta sugestão. Outra questão abordada foi sobre o movimento da personagem, como sendo lento ao caminhar pelo cenário, a qual será melhorada na revisão do jogo.

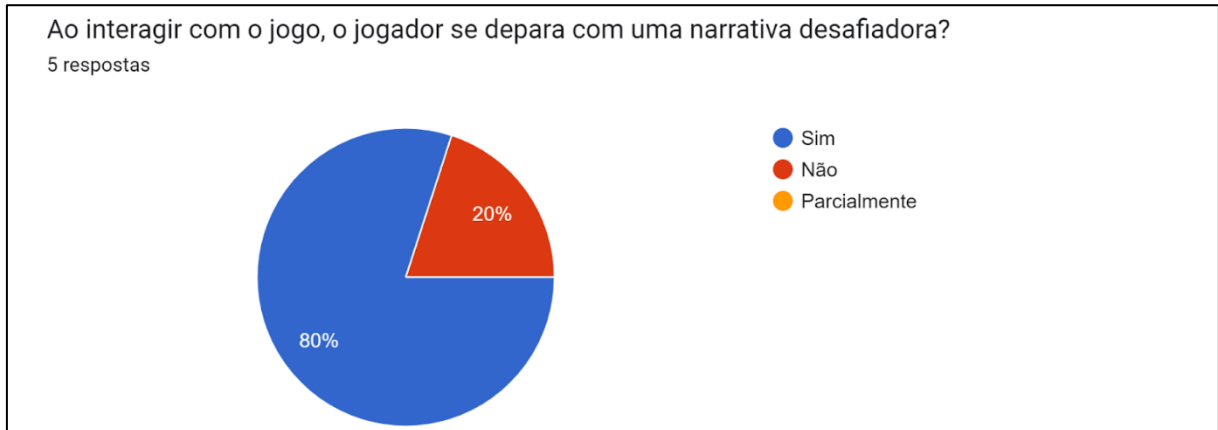
E por fim a estética, o ponto negativo foi o som, porém, ainda não foram adicionados os efeitos sonoros, fundo musical, e a voz correta no pronunciamento das sílabas e palavras, pois tomamos como uma das etapas finais.

Eixo 2 - Percepção do jogo

a) Narrativa:

A narrativa do jogo possui relação com o enredo, ou seja, a história que se passa pelo jogo, por meio dela é traçado o objetivo final, a pergunta feita para os respondentes foi acerca da narrativa ser desafiadora, 20% (1) acredita que não, enquanto 80% (4) acreditam que sim.

GRÁFICO 5 – Narrativa

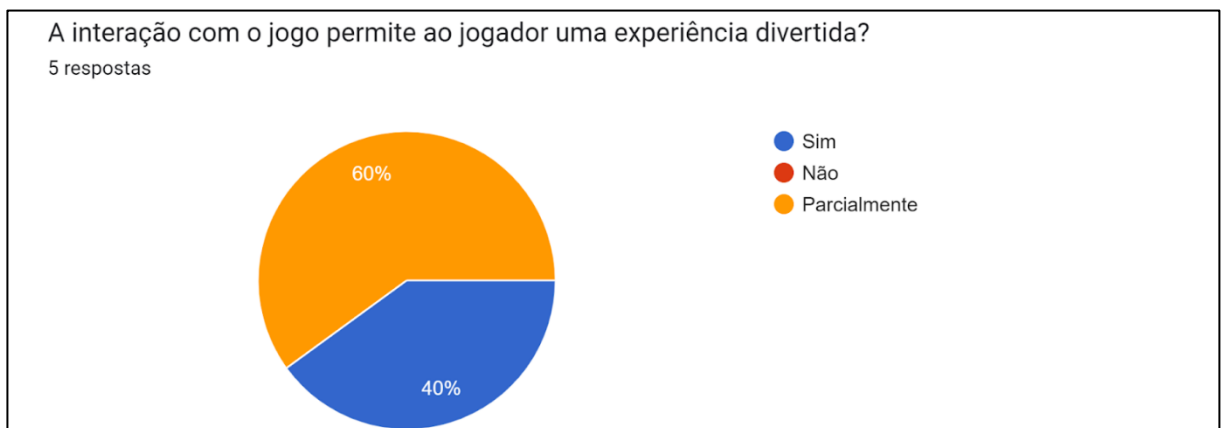


FONTE: Questionário formulado pela autora.

b) Experiência:

A experiência que o jogo proporciona ao jogador é uma questão individual, as pessoas possuem gostos diferentes e isso pode afetar na hora de avaliar se um jogo é divertido, envolvente ou não. Sobre o jogo avaliado, 40% (2) acreditam que ele possibilita uma experiência divertida, enquanto 60% (3) apontam que o jogo proporciona uma experiência parcialmente divertida.

GRÁFICO 6 – Experiência

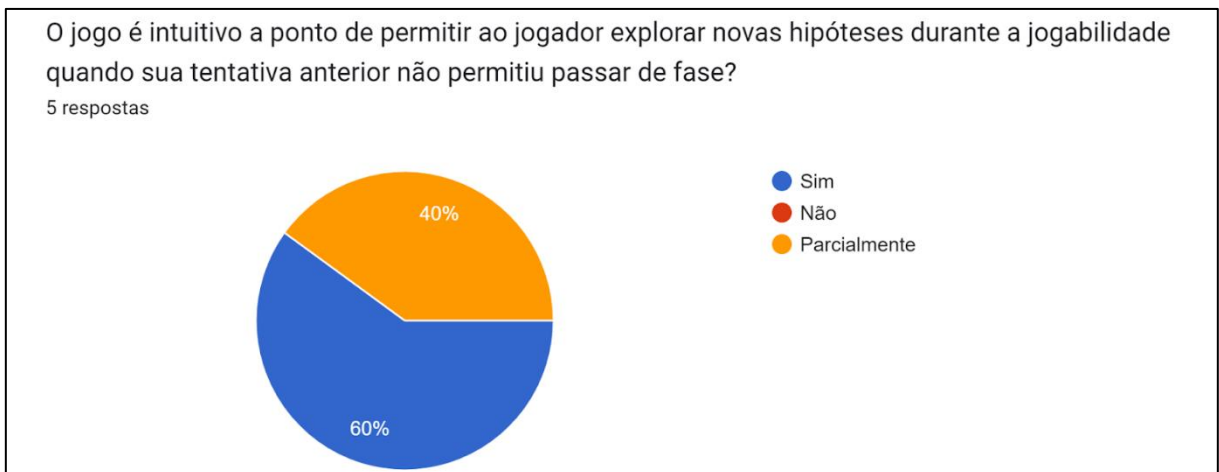


FONTE: Questionário formulado pela autora.

c) Interação:

A interação é a relação estabelecida entre o jogador e o jogo, envolve a questão da jogabilidade e dos objetivos. Foi questionado aos respondentes se o jogo é intuitivo e permite ao jogador testar novas hipóteses para passar de fase, 40% (2) responderam que o jogo permite essa questão de forma parcial, enquanto 60% (3) afirmaram que o jogo é intuitivo e permite a exploração de novas hipóteses.

GRÁFICO 7 – Interação



FONTE: Questionário formulado pela autora.

Análise do eixo 2:

O eixo 2 se refere a narrativa, experiência e interação e estas questões fazem parte da percepção que o jogador possui do jogo. Estes itens podem ser considerados individuais de cada pessoa, pois como já apontamos anteriormente, as pessoas possuem gostos distintos. Deste modo, para avaliar estes pontos em um jogo, o avaliador precisa deixar seu juízo de valor de lado, para que a avaliação seja de fato coerente e contribua para a melhoria do jogo. Não podemos afirmar que os respondentes avaliaram da forma correta, ou deixaram suas opiniões pessoais influenciarem.

Desta forma ao analisarmos os resultados percebemos que no gráfico 5, onde apenas 1 respondente apontou que a narrativa não era considerada desafiadora, foi o mesmo que em suas considerações disse que as fases não possuíam ligação entre elas. Realmente, até o ponto em que o jogo foi desenvolvido, as fases não possuem ligação, contudo, no documento encaminhado junto, está descrito como irá ocorrer toda a narrativa do jogo quando ele estiver concluído, deste modo, acreditamos que este avaliador em específico não se atentou a este detalhe e acabou avaliando este item de forma negativa.

No gráfico 6, correspondente a questão da experiência, como sendo divertida ou não, foi possível perceber que a maioria acredita que é parcialmente divertida. Em nossa análise pudemos elaborar duas possibilidades acerca do resultado, a primeira, pode ser que os avaliadores deixaram seu juízo de valor influenciar, pois o jogo é destinado para crianças, as quais possuem critérios diferentes acerca da diversão, comparada aos adultos. A segunda hipótese se refere ao fato do jogo estar em desenvolvimento, há vários detalhes a serem adicionados e também corrigidos, como alguns *bugs* que podem gerar estresse no jogador, acreditamos que a segunda hipótese seja a mais válida, contudo, só poderá ser validada quando uma segunda versão do jogo, mais completa, for testada.

O gráfico 7, se remete a interação do jogador com o jogo, ela foi avaliada positivamente, contudo, acreditamos que a segunda hipótese, também influencia nessa questão, pois a falta da inserção de algumas questões e os *bugs* encontrados durante o jogo, podem acarretar uma interação negativa do jogador para com o jogo.

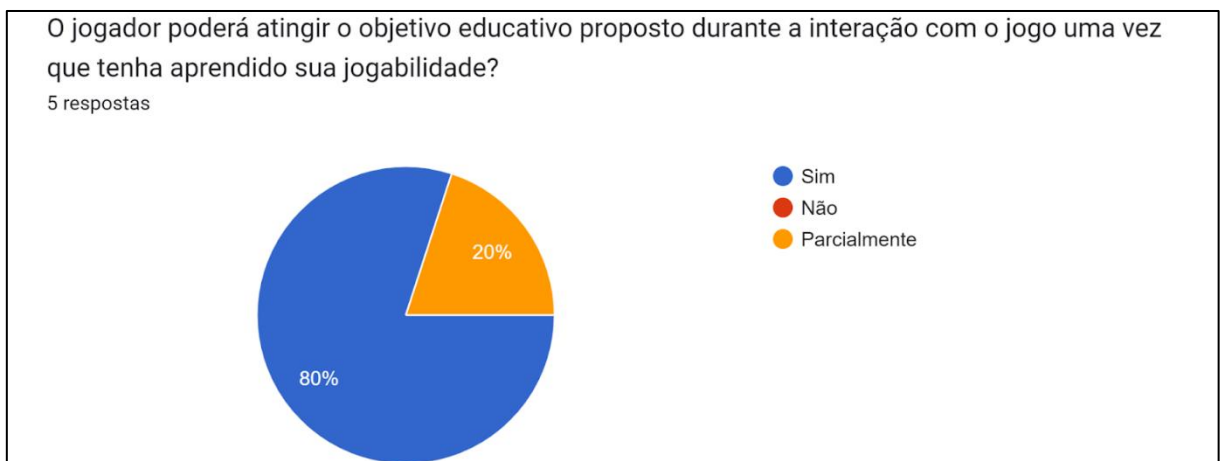
Acreditamos que para uma avaliação inicial, o jogo atendeu as expectativas, e com as devidas melhorias poderá superá-las.

Eixo 3 – Considerações sobre o Jogo

a) Potencialidade:

A potencialidade diz respeito, ao jogo ser capaz cumprir com o seu objetivo principal, ou seja, desempenhar um papel educativo, contribuído com o processo de alfabetização e letramento. Dentre os avaliadores, 20% (1) julgou que o objetivo seria atingido parcialmente, enquanto 80% (4) demonstraram uma resposta positiva.

GRÁFICO 8 – Potencialidade



FONTE: Questionário formulado pela autora.

b) Contribuições:

Nesta questão perguntamos aos avaliadores se havia alguma contribuição que gostariam de compartilhar a respeito do jogo.

- ❖ “Vendo que o público alvo seriam crianças em alfabetização (4-7 anos), sinto que acaba possuindo muitos controles diferentes e geralmente eles acabam utilizando as duas mãos apenas no movimento do personagem (setas), então uma boa possibilidade seria alterar o pulo para a seta.” (avaliador A)
- ❖ “A interação com o jogo é muito boa, mas com o passar das fases parece que falta algum desafio adicional, o que pode até não desengajar as crianças, mas pode ficar um pouco monótono. Algo que poderia ser adicionado para poder ajudar nisso, seriam alguns inimigos simples.” (avaliador B)
- ❖ “Acredito que uma música leve de fundo durante o jogo possa o tornar mais atrativo.... mas não sei se seria viável, visando que o foco do jogo seria ouvir as sílabas e palavras.” (avaliador C)
- ❖ “A desproporção de velocidade de movimento horizontal e vertical tá muito alta. O personagem se move muito devagar horizontalmente e muito rápido verticalmente, isso melhora quando corre.” (avaliador D)

Análise do eixo 3:

Este eixo traz as considerações sobre o jogo pelos avaliadores , no gráfico 8 é possível observar que 4 dos 5 avaliadores acreditam no potencial educativo. Quanto a questão aberta, os avaliadores assim se posicionaram:

O avaliador A sugeriu que a tecla de ação para pular fosse alterada para as “setas”, pois assim a criança terá no mesmo conjunto de teclas a ação de andar e pular, contudo, analisando ainda parece interessante manter a ação de pular na tecla “espaço” e adicionar a mesma ação nas “setas”, desta maneira a criança poderá escolher a maneira mais confortável de jogar.

O avaliador B sugeriu a inserção de alguns “inimigos” no jogo, para o tornar mais desafiador e interessante, acreditamos que é uma questão a ser adicionada no jogo, eles podem vir a aparecer nas fases do meio até o final, para que no início o jogador possa se adaptar aos controles, e quando isso ocorrer um novo desafio será adicionado, os “inimigos”.

O avaliador C apontou a ideia de inserir um fundo musical, essa questão já está no roteiro de desenvolvimento, certamente tornará a experiência mais divertida, e não influenciará de forma negativa ao ouvir o som das palavras e sílabas.

Por fim, o avaliador D relatou questões acerca do movimento da personagem, ela de fato está muito lenta, e isso será corrigido na próxima versão.

Houve outras sugestões dos avaliadores, não citadas anteriormente, pois já estão no roteiro de tarefas a serem realizadas para a melhoria do jogo, como a inserção das imagens entre as fases, para que o jogador entenda o enredo, a correção da voz que pronuncia as palavras e sílabas, que atualmente é uma voz mecanizada, mas que temos a intenção de colocar a voz da pesquisadora para que o som fique mais fluido e não gere confusão no entendimento da criança. Outra questão se refere a troca de personagens na tela inicial, até o momento ainda não foi possível realizar esta ação. Um último ponto citado se refere a quantidade de vidas e onde o personagem reinicia ao perder todas elas, é uma questão que deverá ser repensada a fim de evitar causar estresse e frustração na criança.

Além disso, houveram críticas construtivas, pontos a serem melhorados e/ou adicionados, o jogo ainda está em processo de desenvolvimento, mas a partir desta avaliação inicial e da análise dos dados, percebemos que o jogo está sendo elaborado de maneira correta, seguindo as características que um jogo precisa ter para ser atraente, envolvente, divertido e que também possibilite a aprendizagem.

4.2 VISÃO PEDAGÓGICA

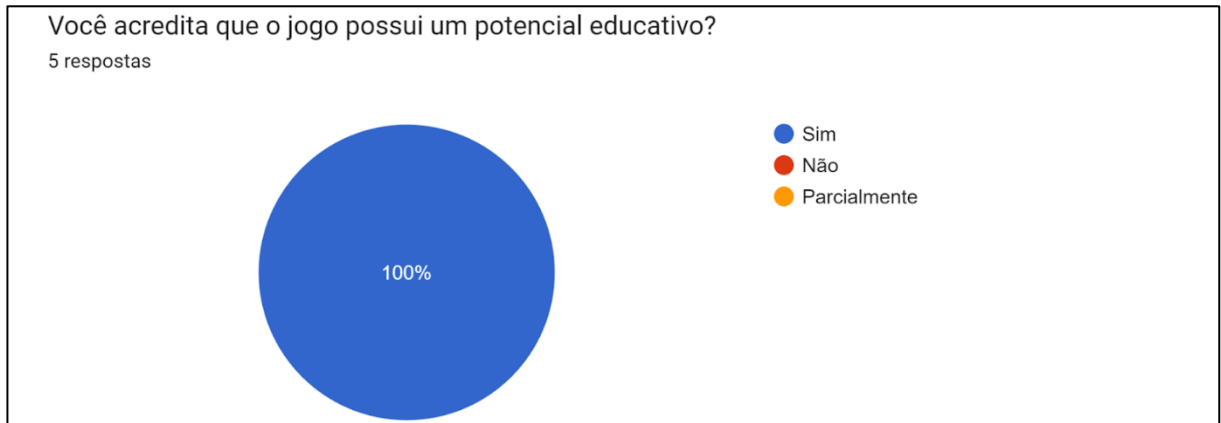
Para realizar a avaliação da parte pedagógica, isto é, questões educativas a respeito do processo de alfabetização e letramento, como leitura, escrita, método, letramento digital entre outras, foi encaminhado para cinco pessoas da área da educação, o questionário juntamente com o link do jogo e também um documento orientador que descreve o contexto geral do jogo, assim como foi feito para a avaliação técnica. Dentre as respondentes estão professoras do ensino fundamental, sendo quatro atuantes na área, uma delas possuindo especialização em neuropsicopedagogia e uma estudante do 4º ano do curso de Licenciatura em Pedagogia, a qual esteve envolvida em pesquisas acerca do processo de alfabetização e letramento.

Eixo 1 - Características do jogo:

a) Potencial educativo:

Dentre todas as respondentes, 100% (5) avaliaram positivamente em relação ao jogo possuir potencial educativo.

GRÁFICO 9 – Potencial educativo



FONTE: Questionário formulado pela autora.

b) Reflexão da leitura e escrita:

Buscamos saber a opinião das professoras a respeito do jogo possibilitar a reflexão acerca da leitura e da escrita, estimulando os alunos a perceberem a função social delas, por meio de gêneros textuais e suportes distintos, contribuindo para um melhor uso da língua em situações reais. Dentre as respondentes, 20% (1) afirmou que essa questão seria parcialmente atendida, enquanto 80% (4) afirmaram que há a possibilidade da reflexão da leitura e da escrita.

GRÁFICO 10 – Reflexão da leitura e escrita



FONTE: Questionário formulado pela autora.

c) Método de alfabetização:

Esta questão foi realizada a fim de perceber qual método de alfabetização faz parte da proposta do jogo. Entre os métodos sintético, analítico e analítico-sintético, 100% (5) responderam que o método percebido no jogo foi o analítico-sintético.

GRÁFICO 11 – Método de alfabetização



FONTE: Questionário formulado pela autora.

Análise do eixo 1:

Este eixo é composto pelo potencial educativo, possibilidade de reflexão da leitura e escrita e método de alfabetização.

O jogo possui uma proposta educativa e de acordo com o gráfico 9 as avaliadoras acreditam no potencial educativo.

Acerca da reflexão da leitura e da escrita, Silva (2005) sugere a necessidade de utilizar vários gêneros textuais para que a criança possa refletir sobre as questões de leitura e escrita. O jogo apresenta uma sequência de imagens, que se assemelha a uma história em quadrinhos, e dentro desse gênero, há outro gênero textual, o conto de fadas.

Quanto ao método de alfabetização validamos a proposição de uso do método analítico-sintético. Obtemos resultados positivos acerca destes aspectos, e certamente, no final do desenvolvimento todas estas questões serão aprimoradas, proporcionando um aprendizado ainda mais significativo.

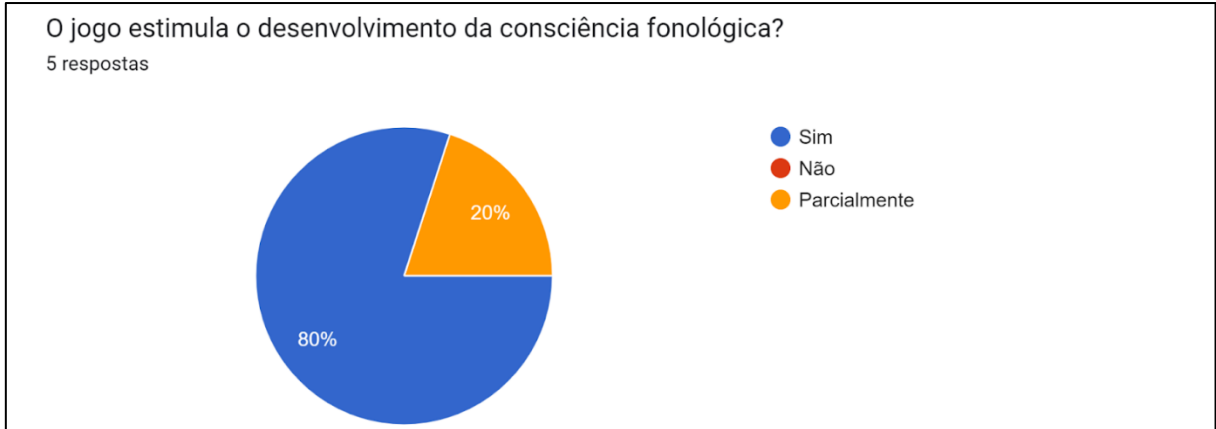
Eixo 2 - Percepção:

a) Consciência fonológica:

Nesta questão buscamos saber se o jogo pode contribuir com o desenvolvimento da consciência fonológica, ou seja, estimular a criança a refletir sobre como o som é representado na forma de escrita. Dentre as respondentes apenas 20% (1) apontou que este objetivo seria

atingido de forma parcial, enquanto 80% (4) afirmaram que o jogo possibilita o desenvolvimento da consciência fonológica.

GRÁFICO 12 – Consciência fonológica

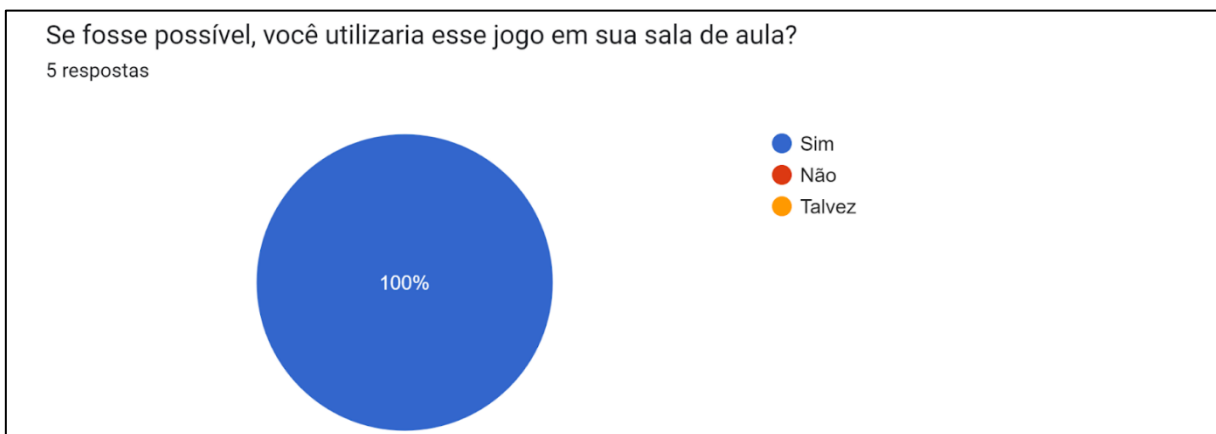


FONTE: Questionário formulado pela autora.

b) Ludicidade:

A ludicidade diz respeito a uma atividade que gere prazer na pessoa que está desenvolvendo, esta questão é relativa, pois uma atividade pode ser lúdica para uma pessoa, mas para outra pessoa não, dessa forma buscamos saber se as avaliadoras consideravam o jogo como sendo lúdico. A resposta foi 100% positiva.

GRÁFICO 13 – Ludicidade

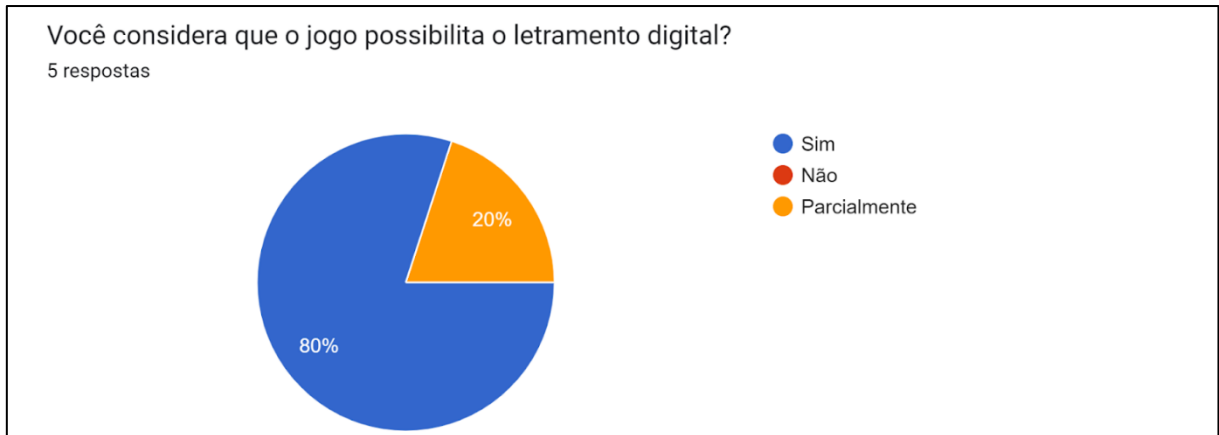


FONTE: Questionário formulado pela autora.

c) Letramento digital:

Esta questão buscou saber se o jogo contribui para o letramento digital, ou seja, se por meio do jogo a criança aprenderá a lidar com a tecnologia. Dentre as avaliadoras, 20% (1) julgou que essa habilidade seria desenvolvida parcialmente e 80% (4) apontaram que sim, o jogo desenvolve o letramento digital.

GRÁFICO 14 – Letramento Digital



FONTE: Questionário formulado pela autora.

Análise do eixo 2:

Neste eixo foram avaliados os aspectos relacionados à consciência fonológica, ludicidade e letramento digital. As respostas foram positivas, o jogo possibilita o desenvolvimento destas questões.

A consciência fonológica pode ser considerada como a “habilidade de identificar semelhanças sonoras entre as palavras ou parte das palavras, e ser capaz de segmentar e manipular sílabas e sons” (FRADE *et al.* 2018, p.59). Essa habilidade será desenvolvida por meio do *feedback* sonoro das palavras que precisam ser completadas e também das sílabas espalhadas no cenário, a criança poderá ouvir quantas vezes quiser, e como o jogo não possui tempo ela poderá refletir sem pressa.

A ludicidade é definida por Luckesi (2014) como sendo um estado interno da pessoa, qualquer atividade pode vir a ser lúdica. O jogo foi planejado para ser educativo, mas ao mesmo tempo lúdico, buscamos trazer elementos interativos, que se assemelham aos jogos que não possuem um objetivo educativo, contudo, mesmo que as respostas das professoras avaliadoras demonstrem que o jogo seja lúdico, será um estado interno de cada criança, há o risco de algumas discordarem dessa opinião.

Quanto ao letramento digital, de acordo com Frade *et al.* (2018) os jogos digitais focados na alfabetização, ao mesmo tempo que desenvolvem as habilidades envolvendo a

leitura e a escrita também geram a oportunidade da criança aprender a utilizar aspectos que envolvem a usabilidade com o suporte digital.

Eixo 3 – Considerações sobre o jogo:

a) Habilidades:

As respostas a seguir têm como base a seguinte questão apresentada no questionário:

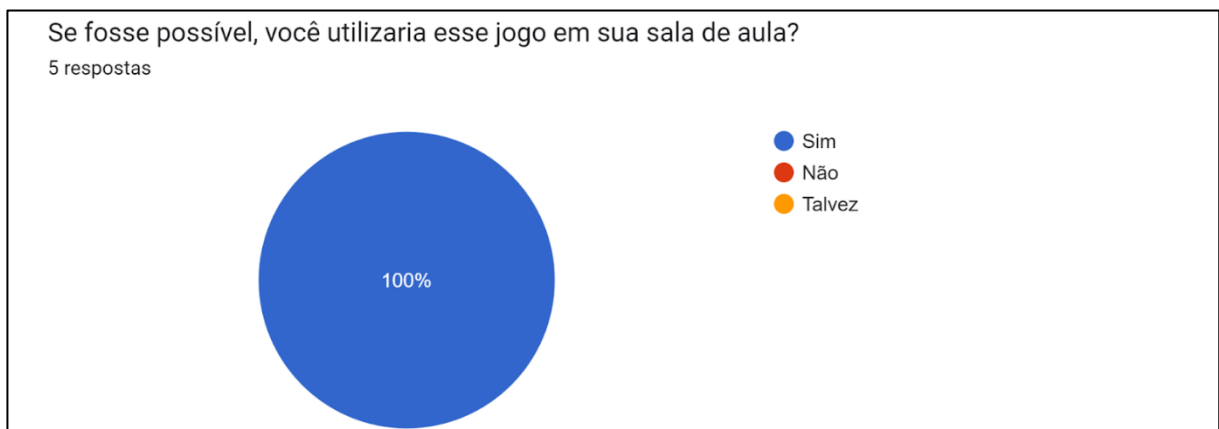
“Quais habilidades você acredita que o jogo poderá desenvolver na criança?”

- ❖ “Estratégia, utilizar unidades menores (sílabas) para completar unidades maiores (palavras), além de estimular a leitura.” (Avaliadora A)
- ❖ “Habilidades motoras/coordenação, raciocínio, atenção.” (Avaliadora B)
- ❖ “A resolução do problema instigado pela história, atenção, memória, consciência fonológica, separação silábica, leitura, escrita...” (Avaliadora C)
- ❖ “Leitura, atenção, concentração, identificação de letras e sílabas, entre outras”. (Avaliadora D)
- ❖ “Aprender brincando que é o que a criança mais gosta, assim não vai ficar só naquela de coisas escritas ou faladas.” (Avaliadora E)

b) Usabilidade:

Foi questionado às avaliadoras se elas utilizariam o jogo e suas aulas, e 100% (5) afirmaram que sim.

GRÁFICO 15 – Usabilidade



FONTE: Questionário formulado pela autora.

c) Contribuições:

Nesta questão perguntamos aos avaliadores se havia alguma contribuição que gostariam de compartilhar a respeito do jogo.

- ❖ “Na medida que as fases vão passando, poderiam aparecer palavras completas e frases para que as crianças pudessem completar.” (avaliadora A)
- ❖ “O jogo pode se tornar um pouco cansativo por ter que ficar voltando no início da fase em casos de erro, talvez poderia voltar para a parte que o jogador não conseguiu finalizar corretamente. Dependendo da idade da criança que for jogar, ela pode acabar não querendo terminar por ter que ficar recomeçando a fase várias vezes, principalmente em casos de crianças que tenham mais dificuldades ou que não estão habituadas com jogos em formatos digitais.” (Avaliadora B)
- ❖ “Creio que seria interessante inserir imagens correspondentes às palavras que devem ser completadas. Além disso, acho que seria muito legal dividir o jogo em níveis, no nível "fácil" seria ótimo se a Lalupita interagisse com a criança falando qual sílaba ela deve encontrar, pois quando a criança ainda está iniciando o processo de leitura e escrita é necessário repetir os sons das sílabas várias vezes e se a Lalupita fizesse isso acredito que a criança ficaria encantada. Já no nível "difícil" a criança poderia achar as sílabas, e até mesmo palavras inteiras, sozinha sem a Lalupita ajudar. De modo geral, o jogo é muito interessante e chamaria muito a atenção de crianças, principalmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, além disso o jogo tem muito potencial e poderia ser ampliado para ajudar nos aspectos referentes à interpretação de texto. Parabéns pela iniciativa e criatividade!” (Avaliadora C)

Análise do eixo 3:

As considerações das avaliadoras foram bem positivas, elas destacaram várias habilidades que a criança poderá desenvolver enquanto joga, e também houveram algumas contribuições.

A avaliadora A sugeriu que com o passar das fases poderiam aparecer palavras completas e frases, acreditamos que seja uma contribuição válida e poderá ser adicionada.

A avaliadora B sugeriu que a personagem deveria iniciar no local onde perdeu todas as vidas, esta questão foi apontada na avaliação técnica, e como já dito será preciso refletir e redefinir esta questão.

A avaliadora C sugeriu colocar imagens junto com as palavras que deverão ser completadas, inicialmente havíamos pensado sobre esta questão, mas algumas palavras não

tenham imagens tão boas para adicionar, então a ideia foi redirecionada, mas é algo que pode ser repensado. Outro ponto sugerido pela mesma avaliadora diz respeito a dividir o jogo em níveis, nos mais fáceis a Lalupita poderia ajudar a criança, fornecendo alguns comandos, enquanto nos mais difíceis a criança teria que jogar sozinha. Certamente essas sugestões serão consideradas na próxima versão.

Esta avaliação inicial apresentou sugestões técnicas que precisam ser melhoradas ou inseridas, e também sugestões pedagógicas que se adicionadas poderão contribuir de maneira mais significativa para com o processo de ensino-aprendizado. Todos os apontamentos, sugestões e considerações serão considerados na continuidade do desenvolvimento do jogo, tendo a finalidade de aprimorá-lo ainda mais, apresentando aos professores uma ferramenta instigadora para a construção de novos conhecimentos e habilidades.

O jogo demonstrou grande potencial educativo, acreditamos que com os devidos ajustes ele poderá ser uma ferramenta que irá de fato contribuir com o processo de alfabetização e letramento. Esta avaliação inicial foi fundamental para nortear e traçar as próximas ações.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho permitiu tecer reflexões sobre o uso das tecnologias digitais, em específico do jogo digital, como aliado no processo de alfabetização e letramento. Durante a pesquisa foi traçado um caminho desde questões da alfabetização até a apresentação e avaliação de um protótipo de jogo digital.

O primeiro capítulo apresentou um suporte teórico em relação ao processo de alfabetização, várias questões importantes foram apresentadas, como conceitos, métodos, níveis de escrita e a importância da reflexão da leitura e da escrita. O segundo capítulo uniu a educação à tecnologia, foi apresentado as contribuições dos jogos no processo de desenvolvimento, e especificamente as contribuições dos jogos digitais no processo de alfabetização. O terceiro capítulo apresentou o jogo digital – A história Perdida – além de suas contribuições para a educação. E por fim o quarto capítulo apresentou os dados da avaliação inicial realizada sobre o jogo.

Os objetivos foram atingidos, e de certa forma ampliados, pois inicialmente nos propusemos a apresentar os conceitos de alfabetização e letramento, trazer reflexões em torno das contribuições dos jogos digitais e ao final, apresentar e avaliar o protótipo de jogo digital. Contudo, buscamos realizar uma contextualização maior em torno do processo de alfabetização e do uso da tecnologia na educação, pois dessa forma, ao chegar no final da leitura desta monografia, o leitor terá conseguido perceber a relação entre todos os capítulos, construindo um conhecimento sistematizado em torno da temática deste trabalho.

Acreditamos que a pergunta norteadora foi respondida de maneira satisfatória, ao longo desta pesquisa foram apresentadas diversas contribuições dos jogos digitais para o processo de alfabetização e letramento, e esperamos ter despertado em você, leitor(a), o desejo de inovar, saindo da mesmice e sendo criativo(a).

De modo pessoal, esta pesquisa proporcionou grandes aprendizados, tanto em torno da temática, quanto em torno da pesquisa científica, foi uma importante trajetória para a formação acadêmica da pesquisadora

Contudo, como toda pesquisa, houve algumas limitações, inicialmente a ideia seria testar o jogo já concluído com crianças, mas devido ao tempo curto e a grande demanda de atividades neste último ano de graduação, o jogo não pôde ser finalizado a tempo, porém, acreditamos que ter realizado esta avaliação inicial antes da conclusão foi melhor, pois assim o jogo poderá ser lapidado e aplicado com as crianças posteriormente. Acreditamos que o jogo deverá passar por mais um teste entre profissionais da educação e da tecnologia, para que

detalhes finais possam ser adicionados e ajustados, para então ser testado com crianças em fase de alfabetização, o que certamente apresentará novas sugestões e correções. Dessa forma, temos como expectativas futuras realizar pesquisas, com o objetivo de sistematizar todos os resultados obtidos nesse processo de finalização do jogo.

Acreditamos que construímos novos conhecimentos, abrimos os olhos para novos horizontes e saímos inspirados. Somos seres humanos pertencentes a um mundo que está em constante evolução, cabe a nós evoluirmos no mesmo ritmo, nunca tendo medo de inovar, arriscar-se, sendo a transformação positiva que a educação precisa.

REFERÊNCIAS

- COUTINHO, Isa de Jesus; ALVES, Lynn R. G. Avaliação de jogos digitais com finalidade educativa: contribuição aos professores. **Hipertextus Revista Digital**, v.15, 2016.
- COUTINHO, Marília de Lucena. Psicogênese da língua escrita: O que é? Como intervir em cada uma das hipóteses? Uma conversa entre professores. In: GALVÃO, Andrea et al. **Alfabetização apropriação do sistema de escrita alfabética**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005. p. 47-69.
- FEITOZA, Maria Janaina dos Santos; PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante. O uso da tecnologia móvel (celular) no contexto educacional. **Revista EDaPECI**. v.17, n. 3, p. 129-139, 2017.
- FERREIRO, Emilia; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.
- FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva et al. **Tecnologias digitais na alfabetização: o trabalho com jogos e atividades digitais para aquisição do sistema alfabético e ortográfico de escrita**. Belo Horizonte: FaE/UFMG/Ceale, 2018. 136 p. Disponível em: <http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/files/uploads/Notícias/Tecnologias%20Digitais%20na%20Alfabetizacao.pdf>.
- GALVÃO, Andréa; LEAL, Telma Ferraz. Há lugar ainda para métodos de alfabetização? Conversa com professores(as). In: GALVÃO, Andrea et al. **Alfabetização apropriação do sistema de escrita alfabética**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005. p.11-28.
- HINO, Marcia Cassitas. Desafios da educação na era da tecnologia. **Trabalho & Educação** | v.28, n.1, p.127-139, 2019.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida O jogo e a educação infantil. In: BOMTEMPO, E. et al. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8ª ed. São Paulo: Cortez Editora, 2011.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 1º ed. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** 1º ed. São Paulo: Editora 34, 1996.
- LUCKESI, Carlos Cipriano. Ludicidade e formação do educador. **Revista Entreideias**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014.
- NEVES, José Luis. Pesquisa qualitativa - Características, usos e possibilidades. **Caderno de pesquisas em administração**, v.1, n.3, São Paulo, 1996.
- PRADO, Luciana Augusta Ribeiro do; MISSIL, Fabíola de Azeredo; CRUZ, Dulce Márcia. Game design e educação: formação docente e produção de jogos para alfabetização. **Revista Intersaberes**, Vol.15, 2020.
- RAMOS, Karine Daniela; LORENSET, Caroline Chioquetta; PETRI, Giani. Jogos educacionais: contribuições da neurociência à aprendizagem. **Revista X**, v.2, 2016.

SANT'ANA, Fabiano. Pesquisa básica e pesquisa aplicada: o que são e suas importâncias. **Galoá**. 2017. Disponível em: <https://galoa.com.br/blog/pesquisa-basica-e-pesquisa-aplicada-o-que-sao-e-suas-importancias/>. Acesso em: 02 de nov. de 2022.

SANTOS, Michelle Catherine Rocha Gomes Barros dos; SILVA, Givanildo da. O uso do jogo digital no processo de alfabetização: um relato de experiência. **Educação: Teoria e Prática**, Rio Claro, SP, v. 32, n.65, 2022.

SILVA, Roseane Pereira da. Leitura e escrita na alfabetização. In: GALVÃO, Andrea et al. **Alfabetização apropriação do sistema de escrita alfabética**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005. p. 133-146.

SOARES, Magda. **Alfabetização a questão dos métodos**. São Paulo: Contexto, 2016.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento**. 3 ed. São Paulo: Contexto, 2005.

SOARES, Magda. **Alfaetrar: toda criança pode aprender a ler e a escrever**. São Paulo: Contexto, 2020.

SOLA, Roseli Aparecida Perina. **Jogo digital: uma possibilidade pedagógica para a alfabetização e o letramento**. Docência para a Educação Básica (mestrado profissional) Universidade Estadual Paulista. São Paulo, p. 159. 2019.

SOUTHEY, Robert. **Cachinhos Dourados e os três ursos**. 1ªed. 2021. Disponível em: <https://www.baixelivros.com.br/infantil/cachinhos-dourados-e-os-tres-ursos> Acesso em: 02 nov. 2022.

SOUZA, Angélica Silva de; OLIVEIRA, Guilherme Saramago de; ALVES, Laís Hilário. A pesquisa bibliográfica: princípios e fundamentos. **Caderno da Fucamp**, v.20, n.43, 2021.

TEBEROSKY, Ana. Bases psicopedagógicas da aprendizagem da leitura e da escrita. Separata de: TEBEROSKY, Ana; CARDOSO, Beatriz. **Reflexões sobre o ensino da leitura e da escrita**. Campinas: Editora da Universidade Estadual de Campinas, 1990. p. 31-45.

UNITY Inc. **PLATAFORMA de Desenvolvimento em Tempo Real do Unity**, 2021. Página inicial. Disponível em <https://unity3d.com/pt>. Acesso em: 02 de nov. de 2022.

APÊNDICE A – Questionário de avaliação técnica

Qual é a sua área de formação/atuação?

O jogador consegue compreender o objetivo do jogo?

- Sim
- Não
- Parcialmente

O jogo possui uma boa jogabilidade?

- Sim
- Não
- Parcialmente

O jogador consegue compreender facilmente os controles do jogo?

- Sim
- Não
- Parcialmente

O conjunto de elementos estéticos do jogo (o som, a forma, o cenário, movimento, desenho) permite que o jogador explore sua potencialidade de forma agradável?

- Sim
- Não
- Parcialmente

Ao interagir com o jogo, o jogador se depara com uma narrativa desafiadora?

- Sim
- Não
- Parcialmente

A interação com o jogo permite ao jogador uma experiência divertida?

- Sim
- Não
- Parcialmente

O jogo é intuitivo a ponto de permitir ao jogador explorar novas hipóteses durante a jogabilidade quando sua tentativa anterior não permitiu passar de fase?

- Sim
- Não
- Parcialmente

O jogador poderá atingir o objetivo educativo proposto durante a interação com o jogo uma vez que tenha aprendido sua jogabilidade?

- Sim
- Não
- Parcialmente

Caso a resposta de alguma alternativa anterior tenha sido "não" ou "parcialmente", por favor, justifique sua resposta.

Você possui alguma contribuição que queira compartilhar a respeito do jogo?

APÊNDICE B – Questionário de avaliação pedagógica

Qual é a sua área de atuação?

Você acredita que o jogo possui um potencial educativo?

- Sim
- Não
- Parcialmente

Qual método de alfabetização você percebe no jogo?

- Sintético
- Analítico
- Analítico-sintético

O jogo possibilita a reflexão da leitura e da escrita?

- Sim
- Não
- Parcialmente

O jogo estimula o desenvolvimento da consciência fonológica?

- Sim
- Não
- Parcialmente

Você considera o jogo como uma ferramenta educativa lúdica?

- Sim
- Não
- Parcialmente

Você considera que o jogo possibilita o letramento digital?

- Sim
- Não
- Parcialmente

Pensando no processo de alfabetização e letramento, em quais aspectos o jogo poderá contribuir?

Quais habilidades você acredita que o jogo poderá desenvolver na criança?

Sim

Não

Talvez

Caso a resposta de alguma alternativa anterior tenha sido "não" ou "parcialmente", por favor, justifique sua resposta.

Você possui alguma contribuição que queira compartilhar a respeito do jogo?