

DO PONTO AO CONTO COM O JOGO DIGITAL FIN & ANCIENT MYSTERY .

Alexandre Ribeiro da Silva ¹

RESUMO

No Brasil observamos em diversos indicadores a necessidade de superar as dificuldades no processo de alfabetização dos nossos educandos. O MEC, apresentando o projeto de inovação educação conectada demonstra no uso de recursos tecnológicos um dos caminhos para a superação das dificuldades vividas no processo de alfabetização para uma geração imersa em tecnologias digitais. Dessa forma, o trabalho tem por objetivo apresentar uma proposta de ensino que, utilizando o jogo digital *Fin & Ancient Mystery* possibilitou emprega-lo para o estudo do gênero textual conto em um contexto de alfabetização e letramento. Trata-se de um relato de experiência a partir da estratégia desenvolvida por Silva e Petry (2018), no qual a criaram para alfabetizar em contexto de letramento utilizando jogos digitais. Tivemos o intuito de verificar se a estratégia também se tornaria eficaz com outro gênero textual, com inspirações em Soares(2002), Ferreiro e Teberosky (1989) Sóle (1998), Petry (2014), Alves (2016) e Vygotsky (1998) Almeida e Valente (2011), desenvolvemos uma sequência didática e aplicamos na turma do 3º Ano do Ensino Fundamental, da Escola Estadual Fabrício Maranhão localizada no Município de Pedro Velho – RN. Com o estudo observou-se que a estratégia pode ser utilizada para possibilitar atividades de alfabetizar letrando com o uso dos jogos digitais com outro gênero narrativo, que culminou na produção de contos construídos a partir do elementos presentes no jogo digital, apresentando mais um caminho que poderá colaborar para a superação das dificuldades vivenciadas no processo de alfabetização.

Palavras-chave: Alfabetização, Letramento, Jogos Digitais.

INTRODUÇÃO

A busca por oportunidades e caminhos que colaborem na melhoria da qualidade da educação pública no nosso país tem sido algo constante nos últimos anos. Uma das possibilidades discutidas de maneira contundente é o uso das tecnologias digitais como uma forma de proporcionar novos procedimentos que possibilitem a resolução dos problemas que colaboram para o baixo índice de aprendizagens dos nossos educandos, constatados nas avaliações realizada nos últimos² anos, pelo Ministério da Educação/MEC.

O MEC (2017), concentrando suas atenções na busca por grandes avanços na educação brasileira, através do Governo Federal, criou o Programa de Inovação Educação Conectada, que teve seu lançamento em novembro de 2017, almejando oferecer uma educação inovadora e conectada com as novas tecnologias.

¹ Professor do Ciclo de Alfabetização da Rede Estadual de Ensino do Rio Grande do Norte - Mestre em Inovações em Tecnologias Educaionais – IMD-UFRN, aleribeirosilva@outlook.com;

Dessa maneira, o Programa, de acordo com o MEC (2017), nos próximos anos, além de fornecer internet e fomentar o uso pedagógico nas tecnologias digitais da educação básica, possibilitará formação, recursos educacionais digitais e infraestrutura adequada, para que a visão de estimular o planejamento da inovação como elemento transformador promova a equidade, qualidade e a gestão mais eficiente das nossas escolas.

A busca por essa inovação nos levou a repensar a forma como a tecnologia digital tem sido usada nas nossas escolas, entre elas o computador. Dessa forma, Valente (1999, p. 46) afirma que:

As aplicações do computador na Educação não estão mais simplesmente tentando ensinar habilidades tradicionais de modo mais rápido, eficiente e com um menor custo. Em vez disso, estão tentando participar de um processo de mudança dos métodos de ensino e aprendizagem redefinindo os objetivos e resultados desejáveis desses processos.

Nesse sentido, atualmente, novos recursos fazem parte da nossa sociedade. *Smart tvs*, computadores, *tablets* e *smartphones* estão presentes nas nossas vidas e de uma geração que já nasce imersa em uma sociedade na qual as tecnologias digitais, com o advento da Internet 2.0, estão de forma consistente transformando as maneiras como nos relacionamos, compramos, educamos, deixando-nos diante de uma grande quantidade de informação em velocidade antes nunca vista, corroborando com o pensamento de Souza (2008, p.3) quando refere que:

O mundo de hoje é marcado pelo grande avanço da tecnologia, principalmente no que diz respeito à informática. Em todo o mundo a informática passou a ser um instrumento de trabalho e uma fonte metodológica para ensino. A sociedade vive visualmente dirigida, onde se torna notório que as novas tecnologias têm influenciado o comportamento das crianças e jovens que se encontram na idade escolar.

Como toda essa informação se tornará conhecimento é o grande desafio para as nossas escolas, sendo elas as instituições responsáveis em proporcionar a construção do conhecimento de maneira consciente e sistemática.

Na busca por caminhos que possibilitem o uso da tecnologia para alfabetizar em contexto de letramento, buscamos com o trabalho baseado da estratégia elaborada por Silva e Petry (2018) para alfabetizar letrando com o uso de jogos digitais, onde na sua pesquisa a estratégia foi desenvolvida utilizando o jogo Animal Jam para possibilitar a construção de fábulas por educandos no 2º ano do ciclo de alfabetização.

Dessa maneira respeitando a trilha metodológica definida pelos autores que consistia em apresentar o conceito, utilizar o jogo digital e construção das narrativas funcionaria utilizando um outro gênero textual associado a um jogo digital diferente do que foi usado na estratégia elaborada pelos mesmos.

Dessa maneira realizamos uma Pesquisa-ação, respeitando a trilha metodológica seguida pelos autores realizando a substituição mencionada, foi constatado resultados satisfatórios, no qual as atividades utilizando jogos digitais se apresentaram imersivas e contagiantes para os educandos, e toda a aventura vivida no jogo assim como os elementos presentes no seu ambiente, foram utilizados para a construção de narrativas do gênero textual conto que foram socializadas com as demais turmas que compõe o ciclo de alfabetização e fará parte do E-book do ponto ao conto.

Dessa maneira possibilitamos apresentar um novo olhar para os jogos digitais, que mesmo produzidos para o entretenimento, podem ser instrumentos importantes na busca por novos caminhos para alfabetizar letrando com o uso das tecnologias digitais.

METODOLOGIA

A pesquisa foi aplicada na turma do 3º ano da Escola Estadual Fabrício Maranhão, Localizada no Município de Pedro Velho, Rio Grande do Norte, com um público de 26 educandos entre 8 e 9 anos de idade que foram autorizados pelos pais e aceitaram realizar e participar das atividades sendo registrado em um TCLE assinados pelos pais e um TALE assinado pelas crianças. Trata-se de uma pesquisa-ação ancorada no conceito construído por Thiollent (1986, p.14), segundo o qual:

A Pesquisa-ação é um tipo de pesquisa social com base empírica, que é conceituada e realizada em estreita associação com uma ação ou resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo.

Para sistematizarmos as atividades nos baseamos em Dubeux e Souza (2012, p. 27), “a sequência didática consiste em um procedimento de ensino, em que o conteúdo específico é focalizado em passos ou etapas encadeadas, tornando mais eficiente o processo de aprendizagem”.

Dessa maneira após a realização da fase exploratória da Pesquisa-ação, utilizamos o instrumento elaborado por Silva e Petry (2018) para a análise do jogo digital a ser utilizado a aplicação da estratégia.

Durante o processo de aplicação da estratégia os dados foram registrados pelos educandos e pelo professor no portfólio que para dando o mesmo sentido, Gelfer e Perkins (1998, p.44) afirmam que

Portfólios são mais que simples arquivos ou uma coleção de performances dos alunos. Um portfólio pode ser considerado como um arquivo em expansão dos trabalhos do

estudante. Pode ser estruturado de acordo com a área de interesse, conhecimento, habilidades, temas e progressos portfólios.

A avaliação foi realizada usando como critérios avaliativos habilidades definidas para Língua Portuguesa na Base Nacional Comum Curricular para o 3º Ano do Ensino Fundamental conforme descrito na tabela 1:

Tabela 1 – habilidades definidas na Base Nacional Comum Curricular para Língua Portuguesa 3ª ano

UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES
Oralidade vida pública	Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.
Estratégia de leitura	Inferir informações implícitas nos textos lidos.
	Inferir o sentido de palavras ou expressões desconhecidas em textos, com base no contexto da frase ou do texto.
	Estabelecer expectativas em relação ao texto que vai ler (pressuposições antecipadoras dos sentidos, da forma e da função social do texto), apoiando-se em seus conhecimentos prévios sobre as condições de produção e recepção desse texto, o gênero, o suporte e o universo temático, bem como sobre saliências textuais, recursos gráficos, imagens, dados da própria obra (índice, prefácio etc.), confirmando antecipações e inferências realizadas antes e durante a leitura de textos, checando a adequação das hipóteses realizadas.
Construção do sistema alfabético convenções da escrita	Utilizar, ao produzir um texto, conhecimentos linguísticos e gramaticais, tais como ortografia, regras básicas de concordância nominal e verbal, pontuação (ponto final, ponto de exclamação, ponto de interrogação, vírgulas em enumerações) e pontuação do discurso direto, quando for o caso.
Planejamento de texto Progressão temática e paragrafação/	Organizar o texto em unidades de sentido, dividindo-o em parágrafos segundo as normas gráficas e de acordo com as características do gênero textual.
Revisão de textos	Rer e revisar o texto produzido com a ajuda do professor e a colaboração dos colegas, para corrigi-lo e aprimorá-lo, fazendo cortes, acréscimos, reformulações, correções de ortografia e pontuação.
Análise Linguística	Editar a versão final do texto, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, ilustrando, quando for o caso, em suporte adequado, manual ou digital.
Análise Linguística	Ler e escrever palavras com correspondências regulares contextuais entre grafemas e fonemas – C/QU; G/GU; R/RR; O(e não U) e E (e não I) em sílaba átona e final de palavra – e com marcas de nasalidade.

Fonte: acervo do autor, 2019

DESENVOLVIMENTO

Almeida e Valente (2011) discutem que nossos alunos interagem e convivem de maneira harmoniosa com as tecnologias digitais, às vezes, mais do que muitos professores, gestores e especialistas em educação, os quais, em grande parte, ainda se mostram inseguros em relação

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

às novas tecnologias e demonstram pouco interesse ou não identificam eficácia em sua utilização na prática pedagógica.

Ainda para Almeida e Valente (2011, p.30), “É importante [...] considerar que as mídias e tecnologias interferem nos modos de se expressar, se relacionar, ser e estar no mundo, produzir cultura, transformar a vida e desenvolver o currículo”. Destarte, precisamos analisar e refletir sobre esse contexto no qual a educação está inserida, analisando dados que nos proporcionem fazer as perguntas certas, para procurarmos as respostas que nos permitam contribuir para novas propostas de ensino em que as tecnologias digitais estejam aliadas em busca da aprendizagem dos nossos educandos.

Nesse contexto tecnológico, os jogos digitais são mais uma opção de uso das tecnologias digitais para o processo de alfabetizar letrando. Soares (2002) já apontava caminhos para a reflexão com outras possibilidades de alfabetização e letramento com o uso das tecnologias digitais, Ferreira (2013), em entrevista à revista Nova Escola, discute em um dos blocos o quanto a tecnologia colabora para novas formas de produção da escrita e práticas de leitura.

Dessa maneira no trabalho desenvolvido, seguimos o conceito definido por Soares (2000, p. 23) que enfatiza a relação pertinente entre os processos de alfabetização e letramento, citando que:

A alfabetização é o processo de compreensão e aquisição do Sistema de Escrita Alfabética e o letramento é o estado em que vive o indivíduo que não só sabe ler e escrever, mas exerce as práticas sociais de leitura e escrita que circulam na sociedade em que vive.

Entendemos que ao entrar em contato com os jogos digitais com a estratégias desenvolvidas na pesquisa, ao fazer uso da escrita e da leitura com o objetivo de jogar, interagindo com um objeto tecnológico que é altamente atrativo e desafiador, o educando passará pelo processo de alfabetizar letrando. Segundo Soares (2003), letrar é mais que alfabetizar, é ensinar a ler e escrever dentro de um contexto no qual a escrita e a leitura tenham sentido e façam parte da vida do educando.

De acordo com Soares (2004) alguns equívocos foram vivenciados ao pensarmos sobre os dois conceitos citados anteriormente, em algumas situações as atividades desenvolvidas com os educandos priorizavam a aquisição e compreensão do Sistema de Escrita Alfabética sem associar ao seu uso social, ocasionando uma falta de atratividade para os educandos, em outras priorizavam o uso de diversos gêneros textuais sem os educandos ainda terem compreendido o SEA.³

Tal fato explica por que é conveniente a distinção entre os dois processos. Por outro

³ Sistema de Escrita Alfabética.

lado, também é necessário reconhecer que, embora distintos, alfabetização e letramento são interdependentes e indissociáveis: a alfabetização só tem sentido quando desenvolvida no contexto de práticas sociais de leitura e de escrita e por meio dessas práticas, ou seja, em um contexto de letramento e por meio de atividades de letramento; este, por sua vez, só pode desenvolver-se na dependência da e por meio da aprendizagem do sistema de escrita. (SOARES, 2004, p.96)

Os jogos digitais aparecem com um grande potencial para colaborar no processo de aquisição da leitura e escrita em consonância com o seu uso social, dessa maneira, esperamos apresentar possibilidades de uso desse recurso digital, não apenas de forma efêmera, e sim como um instrumento que, utilizado com procedimentos metodológicos sistemáticos e conscientes pelos docentes, fornecerá um caminho para o processo de alfabetizar letrando.

Compreendemos os jogos digitais inspirados em Wilson (2006), para o autor os jogos digitais podem ser definidos como ambientes atraentes e interativos que capturam a atenção do jogador ao oferecer desafios que exigem níveis crescentes de destreza e habilidades.

Todo o trabalho com o gênero textual foi compreendido como instrumentos culturais que se vinculam às práticas sociais e aos processos de apropriação da linguagem (BAKHTIN, 1986) Além de “Fenômenos históricos, profundamente vinculados à vida cultural e social que contribuem para ordenar e estabilizar as atividades comunicativas do dia-a-dia.” (MARCUSCHI, 2003, p. 19).

O gênero conto é definido por Fiorussi (2003, p.103) “Como uma narrativa curta que não faz rodeios; vai direto ao assunto, no conto tudo importa, cada palavra é uma pista”. Como narrativa o seu foco como afirma Duarte (2016) são elementos que constituem esse gênero o foco narrativo, tempo, espaço, personagens enredo e clímax.

Tais elementos também fazem parte do mundo dos jogos digitais, ao vivenciar uma aventura em mundo virtual os educandos, como apresentou Silva e Petry (2018) terão os elementos necessários para construir as narrativas com engajamentos e inspiração.

A partir desse momento, discutindo conceitos como aprendizagem, leitura, gêneros textuais, jogos, bem como os objetivos, hipóteses e resultados, poderemos pensar e refletir como essa tecnologia pode ser usada e em quais condições ela se tornou aliada para repensar e transformar as práticas educativas nas nossas escolas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

No trabalho de alfabetizar letrando com jogos digitais de acordo com Silva e Petry (2018) iniciamos definindo que habilidades queremos desenvolver, uma vez definido onde queremos chegar precisamos descobrir que jogo digital poderá nos auxiliar nesse processo.

Ao buscarmos na Play Store usando os descritores “Jogos Contos” encontramos alguns *apps* de contos de fadas e alguns jogos de objetos escondidos inspirados em contos de fadas como João e Maria, Cinderela e Branca de Neve, porém não são jogos desafiadores nem tão pouco se fazem presentes em seus ambientes os elementos do gênero conto citados por Duarte (2016).

Passamos a pensar nos jogos de entretenimento que tivessem presente esses elementos, na busca por jogos de aventura adequados a faixa etária dos educandos da turma, chegamos ao jogo *Fin & Anciente Mystery*, o mesmo é um jogo de aventuras criado pela *FenechGames* para o entretenimento contudo apresenta elementos que podem ser utilizados para fins educacionais

Ao começar pelo enredo, uma vez que sua história possibilita a construção de narrativas, junto com os personagens, podem ser usados como estímulo para essa construção. No jogo *Fin* o personagem principal tem que investigar o misterio do clã para proteger o mundo de um vilão chamado o destruidor, dessa maneira vilões, heróis e narrativas que inspiraram os educandos ao produzirem os contos.

O jogo ainda estimula operações mentais que extrapolam a automação e a memorização além de propiciar no seu ambiente o uso da leitura e escrita para resolver problemas e acompanhar a narrativa conforme apresentado nas figuras 3 e 4.

Figura 3– Escrita usada na narrativa.



Fonte: acervo do autor, 2019

Figura 4– Herói e desafios do jogo.



Fonte: acervo do autor, 2019

O jogo em questão é altamente imersivo e desafiador, com uma mecânica intuitiva e interface atrativo que possibilita uma navegação sem erros, bugs e outros problemas técnicos que atrapalhem a experiencia.

Organizados com 7 mundos mágicos que traz cenários perfeitos para uma aventura mantém o jogador concentrado para superar diversas situações – problemas nessa sua jornada, que se torna ainda mais prazerosa ao jogar com diversos amigos de classe, o game não estimula

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

a interação social dentro do seu ambiente do jogo, porém os desafios complexos na sua jornada proporcionaram o diálogo com os educandos. Podemos visualizar essa mecânica e aventura conforme apresentado na figura 5.

Figura 5 – Interface do jogo Fin & Anciente Mistery



Fonte: Fin & Anciente Mistery, 2019.

Dessa forma tínhamos um jogo ideal para utilizarmos na sequência didática, que além de todas as características mencionadas funcionava perfeitamente nos *tablets* disponíveis na escola para a utilização do jogo.

O próximo passo foi organizar a sequência didática de modo que de acordo com Antunes (2003) a sistematização das etapas contemplassem a fase de planejamento, no qual tivemos a apresentação do conceito e foram apresentados elementos que servissem como referência e inspiração, a fase de escrita e por fim a fase de reescrita e socialização das produções.

Dessa forma iniciamos a primeira etapa da sequência didática apresentando inicialmente o que faríamos e qual era o objetivo da realização das atividades, nesse momento foi feita uma breve apresentação do jogo que iríamos utilizar, como participantes da pesquisa-ação caso o jogo não atraísse os educandos não faria sentido utilizá-lo.

Uma vez sendo aceito e os educandos cientes de onde queríamos chegar e que caminho iríamos trilhar, iniciamos com uma aula expositiva dialógica partindo da questão o que é um texto narrativo? Partindo desse questionamento apresentamos as características do gênero conto, seus elementos e estrutura de modo que pudéssemos caracterizar o gênero em questão.

Uma vez apresentados os conceitos utilizamos o conto João e o Pé de Feijão para identificarmos os elementos presentes no conto, a ideia inicial era posteriormente passarmos a animação do conto para fazermos a comparação partindo da máxima popular “ quem conta um conto aumenta um ponto”, para observarmos a releitura da história contudo, os educandos já haviam assistido e pulamos essa etapa partindo para as devidas comparações.

Tivemos outras atividades com o conto João e o Pé de feijão, usamos o texto fatiado, contamos a história através de imagens e outras atividades de interpretação que os levou a três dias de contato com o conceito e as características do gênero conto.

Sempre ouvíamos dos educandos a pergunta e o jogo? Quando vamos jogar? E apesar de já ter sido definido que essa etapa aconteceria após três dias, a ansiedade era imensa, os jogos digitais trazem um enorme fascínio para essa geração.

Ao chegarmos ao terceiro dia, enfim o momento de utilização do jogo, todo processo de pesquisa e instalação foi feito pelos próprios educandos, uma vez que nesse processo também se usa a leitura e a escrita, sendo mais um momento para que os educandos percebam a importância de ambas.

Como foi esperado a imersão foi geral, o professor passou apenas a ser chamado para tirar dúvidas que surgiam, ou quando algo era descoberto no jogo e os educandos queriam apresentar. A interação social foi algo marcante na utilização do jogo, pois cada educando queria exibir para o outro as suas descobertas, conforme podemos perceber nas figuras 6 e 6.

Figura 6 – educandos jogando Fin



Fonte: acervo do autor, 2019.

Figura 7 – Imersão dos educandos no jogo.



Fonte: acervo do autor, 2019.

Após as 1h:30 minutos de utilização do jogo, no segundo momento realizamos uma atividade escrita de análise e interpretação da narrativa do jogo, evidenciando os personagens, os cenários, vilões e a história que estava sendo vivida pelo personagem.

Ao realizarmos a atividade os educandos que ainda estão em processo de alfabetização ao formular suas respostas, eram estimulados a pensar sobre o sistema de escrita alfabética, assim como eram desafiados a pensar no jogo e buscavam estratégias para superar os desafios, essa independência e proatividade também foi vista na realização das atividades.

Encerramos o dia com mais um desafio, no qual foi elaborado situações problemas utilizando os diamantes que são conquistados no jogo para melhorar o personagem e comprar itens, a atividade de casa intitulada o problema dos diamantes: somo, subtraio, multiplico ou divido? Foi elaborado com o objetivo de retomar conceitos já apresentados e também permitir o uso da leitura e escrita.

Passado essa etapa tivemos mais dois momentos de interação com o jogo no qual avançamos ao seu final, e quem não conseguiu realizar os desafios (apenas 5 educandos), tiveram a ajuda dos outros educandos que revezando, transmitiram a tela do seu jogo com a utilização do *Chromecast* e colaboraram para que os demais educandos pudessem assim finalizar o jogo e chegarmos ao final da nossa história, por fim registramos no portfólio uma avaliação escrita do jogo, que foi avaliado positivamente pelos educandos, questionando o fato de ter poucas fases e que poderia ser on-line para que pudesse jogar junto com o amigo para ser mais fácil passar os desafios.

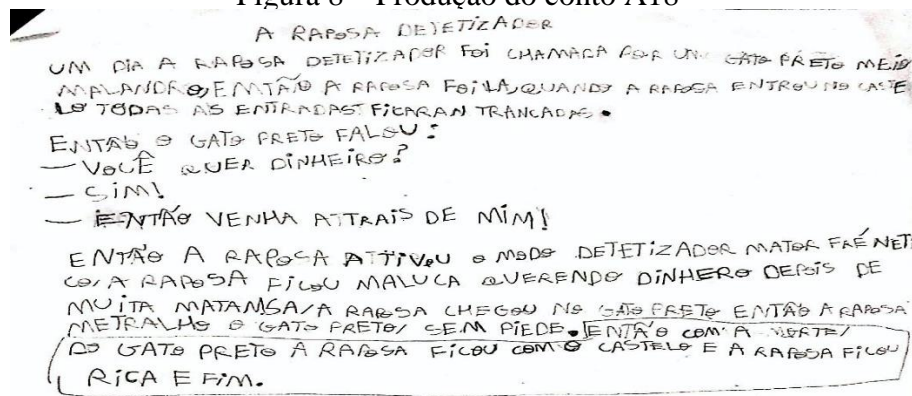
Para Vygotsky (2005), é participando na coletividade, partilhando das relações entre pessoas que o sujeito se apropria da linguagem e dos objetos físicos disponíveis em sua cultura, o que promove seu desenvolvimento, dessa forma começamos pensar na construção do nosso conto com um conto coletivo, depois em um grupo menor e por fim a produção individual que culminaria no E-book.

O que percebemos foi o fato de ao terminamos a utilização do jogo, os educandos tinham histórias para contar, pensavam na travessia, encontro, conquista e na celebração partes estruturantes do gênero conto.

Vale ainda ressaltar que não apresentaram resistência para realizar a reescrita de palavras quando necessário, uma vez que foram convencidos que precisávamos realizar essa ação, pois quando alguém fosse ler poderia não entender caso a palavra estivesse escrita de maneira equivocada e o autor não estaria próximo para explicar.

Destarte podemos apreciar a primeira versão das produções dos educandos com elementos que estavam presentes nos jogos e que agora faziam parte dos contos apresentados pelos educandos. Durante todo o processo de utilização do jogo digital percebemos o quanto o jogo foi motivador e influenciou na produção das narrativas como podemos observar na figura 8.

Figura 8 – Produção do conto A18



A RAPOSA DETETIZADOR
UM DIA A RAPOSA DETETIZADOR FOI CHAMADA POR UM GATO PRETO MEIO MALANDRO. ENTÃO A RAPOSA FOI LA QUANDO A RAPOSA ENTROU NO CASTELO TODAS AS ENTRADAS FICARAM TRANCADAS.
ENTÃO O GATO PRETO FALSO:
— VOU QUER DINHEIRO?
— SIM!
— ENTÃO VENHA ATRÁS DE MIM!
ENTÃO A RAPOSA ATIVOU O MODO DETETIZADOR MAIOR FÁRENETO COM A RAPOSA FILHO MALUCA QUERENDO DINHEIRO DEPSIS DE MUITA MATANGA A RAPOSA CHEGOU NO GATO PRETO ENTÃO A RAPOSA METRALHO O GATO PRETO SEM PIEDE. ENTÃO COM A AJUDA DO GATO PRETO A RAPOSA FICOU COM O CASTELO E A RAPOSA FICOU RICA E FIM.

Fonte:acervo do autor, 2019.

Observando a primeira versão, já podemos perceber a estrutura básica do gênero conto composta da travessia, encontro, confronto ou climax e a celebração. Fato que se repetiu nos demais contos produzidos pelos outros educandos e que também tiveram elementos do jogo presente, mudando o cenário, o vilão e a narrativa das histórias.

Ao realizarmos a reescrita pensamos sobre o SEA fazendo as correções na escrita das palavras, refletimos sobre a composição do texto em parágrafos assim como no uso da pontuação, e destacando que, sem resistência por parte dos educandos, o que nos fez perceber que os mesmos haviam compreendido a necessidade de realizar uma leitura e posteriormente fazer as alterações necessárias para que os leitores pudessem realizar a leitura de forma agradável e compreensiva.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso das tecnologias digitais no ciclo de alfabetização tornam a prática pedagógica muito mais imersiva e contextualizada. A estratégia de Silva e Petry (2018) também pode ser utilizada com o gênero conto assim como outro jogo diferente do que foi utilizado originalmente, uma vez que tivemos os elementos do jogo influenciando e proporcionando referências para a utilização do gênero conto.

Podemos ainda perceber que durante a realização das atividades identificamos o desenvolvimento das habilidades utilizadas como critérios de avaliação, tivemos educandos que Escutaram, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.

Ainda podemos destacar a construção de inferências, utilização de concordância, pontuação, organização do texto em unidades de sentido, além da edição final do texto com ajuda do professor e colegas.

Nessa turma apenas dois educandos ainda estavam em processo de compreensão do SEA, ambos se encontravam na hipótese definida por Ferreiro e Teberosky (1989) Silábico alfabético, mas, mesmo assim, com a ajuda do professor e colegas também se sentiram motivados a produzir as narrativas.

De maneira criativa, como professores, podemos nos permitir enxergar nos jogos digitais para além do que está explícito, trazendo para a sala de aula o universo dos educandos, ouvindo suas opiniões e sugestões, e assim, utilizar esses instrumentos como mais uma possibilidade para superarmos as dificuldades de alfabetizar letrando os nossos educandos.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, M. E. B. de; VALENTE, J. A. **Tecnologias e currículo**: trajetórias convergentes ou divergentes? São Paulo: Paulus, 2011. Coleção Questões Fundamentais da Educação – 10.
- BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. Tradução: Maria Ermantina Galvão G. Pereira. 3.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- BRASIL, **Programa de Inovação Educação Conectada**. Brasília: MEC, SEB, 2017.
- DUARTE, Vânia Maria Do Nascimento. "O conto "; Brasil Escola, 2016.
- DUBEUX, M.H.S.; SOUZA, I. P.; **Organização do trabalho pedagógico por sequências didáticas**. In: BRASIL; Pacto nacional pela alfabetização na idade certa: planejando a alfabetização; integrando diferentes áreas do conhecimento: projetos didáticos e sequências didáticas. Ano 01, unidade 06. Brasília: MEC, SEB, 2012. p. 27-37.
- FERREIRO, Emília e TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artmed, 1989.
- FIORUSSI, André, In: Antônio de Alcântara Machado et alii. De conto em conto. São Paulo. Ática, 2003, p. 103.
- MARCUSCHI, L. A. **Gêneros Textuais**: definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO, Ângela P.; MACHADO, Anna R.; BEZERRA, Maria A. (Org.) Gêneros Textuais e Ensino. 2a ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2003.
- SILVA, A. R.; PETRY, A. **Jogos digitais no Ciclo de Alfabetização: um caminho para o Letramento na Alfabetização**, XVII SBGames – Foz do Iguaçu – PR – Brazil, October 29th – November 1st, 2018
- SOARES, Magda Becker. **Letramento, um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- SOUZA, I. R. L; MAGALHÃES, H. P. de. **Intersecções entre culturas midiáticas e cibercultura e game cultura**. Revista Cultura Midiática, ano 01, n. 01, julh/dez 2008.
- THIOLLENT, M. **Metodologia da Pesquisa-Ação**. São Paulo, Cortez, 1986.
- VALENTE, J. A. **O computador na sociedade do conhecimento**. Brasília: MEC, 1999.
- VIGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. Tradução: José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.191p.
- WILSON, Brent G. Games and Simulations. In: **Society for Information Technology and teacher Education International Conference**. 2006. Proceedings v.1. 2006. Disponível em: <http://site.aace.org/pubs/foresite/GamesAndSimulations1.pdf> . Acesso em: 23 ago. 2017.