

DOI: [10.46943/VIII.CONEDU.2022.GT19.049](https://doi.org/10.46943/VIII.CONEDU.2022.GT19.049)

ALFABETIZAR LETRANDO COM JOGOS DIGITAIS: UMA ANÁLISE DO JOGO ALBA THE WILD OF LIFE

Alexandre Ribeiro da Silva

Doutorando do Programa de Pós Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN. Mestre em Inovação e Tecnologias Educacionais – IMD/UFRN, aleribeirosilva@outlook.com.

Raissa Mikaelly Souza da Silva

Pós-graduanda do Curso de Psicopedagogia e Educação Infantil – FAVENI – RN, rais-samikaelly013@gmail.com.

RESUMO

A Educação Brasileira encontra-se com o grande desafio de recuperar a aprendizagem dos educandos em consequência dos diversos problemas sociais, formativos e organizacionais do ensino remoto emergencial. Transformar a prática educativa é um caminho essencial na busca por estratégias que corroborem ao desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita das crianças em idade escolar. é a utilização da aprendizagem baseada em jogos digitais para alfabetizar em contexto de letramento, torna-se uma possibilidade importante nesse contexto. Dessa forma, o referido trabalho tem por objetivo apresentar e discutir a análise do Jogo Digital as características dos *Alba the wild of life* que possibilitam a sua utilização no processo de alfabetizar letrando com jogos digitais. Trata-se de um estudo de caso, dividido em três etapas, a análise bibliográfica das referências, a aplicação do instrumento elaborado por Silva A.R. e Petry (2019), para análise do jogo e a sistematização dos resultados a partir da interpretação e reflexão dos dados. Baseados nos estudos de Alves (2016), Petry (2016) Soares (2016), constatou-se que o jogo analisado apresentou inúmeras

potencialidades e características que corroboram para o desenvolvimento de habilidades das crianças em processo de alfabetização de forma ativa lúdica, imersiva, transformadora e cativante mediados pela atuação do professor. Estimular o professor a analisar os jogos digitais, lhes permite pensar e construir estratégias que colaborem na resolução de problemas e colabora no seu desenvolvimento, no qual a reflexão, a pesquisa e a crítica, levaram a profissionalização docente e a inovação da prática educativa.

Palavras-chave: Jogos Digitais, Alfabetização, Letramento, Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

No atual contexto, a Educação Brasileira encontra-se com o grande desafio de recuperar a aprendizagem dos educandos em consequência dos diversos problemas sociais, formativos e organizacionais do ensino remoto emergencial definidos a partir do parecer do 005/2020 do Conselho Nacional de Educação.

Os obstáculos encontrados nesse período que se estendeu até o segundo semestre de 2021 nas escolas públicas, ocasionaram um desafio ainda mais preocupante para as crianças no ciclo de alfabetização, os dados apresentados pela nota técnica do Todos Pela Educação ainda em 2021 já apresentavam que entre 2019 e 2021, houve um aumento de 66,3% no número de crianças de 6 e 7 anos de idade que, segundo seus responsáveis, não sabiam ler e escrever.

Ao todo, 2,4 milhões de crianças brasileiras não estão alfabetizadas nesta faixa etária. O número corresponde a quase metade (40,8%) do grupo inteiro, os efeitos são graves e profundos sendo imprescindível ações articuladas com políticas públicas sistematizadas para possibilitar o desenvolvimento das habilidades e competências essenciais.

O não desenvolvimento das habilidades inerentes ao processo de alfabetização em Língua Portuguesa causam grandes prejuízos aos educandos na etapa do Ensino Fundamental Anos Iniciais, em 2019 apenas 37% das crianças terminaram o ensino fundamental com o aprendizado adequado em Língua Portuguesa, sendo que apenas 11% estavam em um nível avançado.

Nota-se, que na pandemia da COVID-19, houve o agravamento das dificuldades em alfabetizar as crianças dentro do ciclo de alfabetização, cooperando ainda mais para a exclusão de inúmeros educandos do processo de ensino e aprendizagem

No artigo publicado pela autora Lynn Alves (2020, p. 359):

As práticas docentes que vêm sendo realizadas reproduzem o que tem de pior nas aulas presenciais, utilizando um modelo de interação broadcasting, no qual os professores transmitem informações e orientações para um grupo de alunos que nem sempre consegue acompanhar o que está acontecendo

nesses encontros virtuais e participar. Esse é um clássico exemplo de uma perspectiva instrumental da tecnologia.

Em um contexto educacional que preza pela melhoria da qualidade do ensino recuperação da aprendizagem, transformar a prática educativa é um caminho essencial na busca por estratégias que corroborem na superação dos problemas de aprendizagem relacionados ao desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita das crianças em idade escolar.

Para uma sociedade em constante transformação, é a utilização da aprendizagem baseada em jogos digitais para alfabetizar em contexto de letramento, torna-se uma possibilidade importante, Petry L. (2016, p 18) cita que “os jogos digitais são tomados como novos objetos de uma cultura e uma sociedade designada como pós-moderna”.

De acordo com a pesquisa Games Brasil (2020) em um país com 220 milhões de smartphones, segundo dados da FGV (Fundação Getúlio Vargas), o celular é a plataforma mais utilizada pelo brasileiro para jogar, com 86,7% da preferência, sendo que 3 a cada 4 brasileiros utilizam algum jogo digital.

Assim, com todo o avanço das tecnologias digitais e com a grande quantidade de jogos desenvolvidos anualmente e com as crianças interagindo utilizando-os de maneira constante em diversos contextos, a escola não pode deixar de trazer esse universo para a instituição.

Deve-se utilizá-lo no ensino e discutir sobre esse “novo” fenômeno da sociedade, pois, como destaca Petry A. (2016, p.57): “[com os jogos digitais] se aprende mesmo quando essa não é a intenção e que às vezes aprende-se mais ou algo diferente do que foi pretendido ensinar”.

Em livro organizado por Alves e Coutinho (2016), apresentam evidências de que a aprendizagem baseada em jogos digitais é uma possibilidade promissora, embora ainda tenhamos a necessidade de investigar e construir propostas de como usar esse recurso de maneira adequada para uma geração que pensa tão rapidamente.

Nesse cenário desde a sua criação na década de 80 o vídeo game tornou-se um produto de grande consumo atraindo adultos que cresceram com essa mídia e muitos jovens e crianças que se

tornam ativos no processo de relação com o jogo digital. Segundo Gros (s.d., p. 86), “O jogo é uma atividade rica e de grande efeito que responde às necessidades lúdicas, intelectuais e afetivas, estimulando a vida social e representando, assim, importante contribuição na aprendizagem”.

A aprendizagem baseada em jogos digitais já foi defendida e comprovada por vários autores no qual podemos destacar Prensky (2012) Alves (2016) Petry (2014) o que se tem pesquisado cada vez mais são as estratégias para expandir a sua utilização em diversos momentos no processo de ensino aprendizagem assim como identificar ou produzir jogos digitais que proporcionem essa transformação.

Na busca por essas possibilidades de utilização, formulou-se a seguinte questão O jogo *Alba* pode ser utilizado no processo de alfabetizar letrando com jogos Digitais? O jogo em questão tem as características necessárias para ser utilizado no processo de ensino aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental?

Como objetivo geral da presente pesquisa, buscamos identificar as potencialidades do jogo *Alba a Wild Life* para utilização no processo de alfabetizar letrando com jogos digitais. Além disso, como objetivos específicos, procuramos aplicar o instrumento para análise de jogos digitais; analisar o jogo de acordo com os critérios estabelecidos no instrumento; descrever os elementos e características do jogo analisado e refletir acerca das possibilidades didáticos pedagógicos para utilização no processo de alfabetizar letrando e transformação da prática educativa.

Para tal realizou-se uma pesquisa de caráter descritivo de cunho qualitativo baseados nas definições de Godoy (1995) Gil (1999, 2010) e Mattar, (1996) no qual a partir de um estudo de caso, buscou-se compreender um fenômeno como um todo, buscou-se analisar de forma rigorosa e sistemática o objeto em questão de modo a compreendê-lo e propor alternativas para a sua utilização para o desenvolvimento de habilidades inerentes ao processo de alfabetização.

Para buscar soluções e estratégias que possibilitem a transformação da prática educativa com jogos digitais Mattar, devemos salientar citando Arthur Schopenhauer (1851) “O importante não

é ver o que ninguém nunca viu, mas, sim, pensar o que ninguém nunca pensou sobre algo que todo mundo vê”.

Destarte constatou-se que o jogo analisado apesar de não ter sido desenvolvido com propósito educativo, apresenta características e potencialidade para ser utilizado como ferramenta utilizado em estratégias que permitem o desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita.

Petry (2016) nos mostra que já no século XVIII Rousseau escreveu, em Emílio ou da Educação, que “por meio do jogo a criança realiza com vontade aquilo que não gostaria de realizar”. Assim, tendo em vista o contexto atual no qual o avanço da tecnologia digital e, conseqüentemente, os jogos virtuais ganharam cada vez mais espaço, é necessário que o professor enxergue além do tradicional e tenha a possibilidade de conhecer possibilidades e compreender por que a aprendizagem escolar mediada pelos games é tão importante para a transformação da escola do Século XXI.

METODOLOGIA

O campo metodológico da pesquisa busca definir a utilização correta dos métodos e técnicas de investigação. Assim, a pesquisa relacionada a este estudo ancora-se em uma abordagem descritiva onde se pretende descrever as características do objeto investigado. (GIL, 2010).

A pesquisa descritiva tem por objetivo traçar as características de determinada população ou fenômeno, ou o estabelecimento de relações entre variáveis, mediante a utilização de técnica de coleta de dados padronizada. pode-se inferir que quanto aos fins irá caracterizar-se por ser descritivo de caráter qualitativo; e quanto aos meios de investigação um estudo de caso. (GIL, 1999)

Segundo, Godoy (1995, p. 63) quando um estudo “é de caráter descritivo e o que se procura é o entendimento do fenômeno como um todo, na sua complexidade, é possível que uma análise qualitativa seja a mais indicada”.

Outras características marcantes da pesquisa descritiva, salientadas por Mattar (1996), referem-se à definição clara de objetivos, à adoção de procedimentos formais, o rigor na sua

estruturação e serem muito utilizadas para a solução de problemas ou para análise de alternativas.

De acordo com Yin (2001, p. 21):

(...) O estudo de caso contribui, de forma inigualável, para a compreensão que temos dos fenômenos individuais, organizacionais, sociais e políticos. (...) a clara necessidade pelos estudos de caso surge do desejo de se compreender fenômenos sociais complexos.

Por último foi um estudo qualitativo, visto que os métodos qualitativos (fenomenológicos) serão descritos como “uma série de técnicas interpretativas que procuram descrever, decodificar, traduzir e de outro modo entender o significado, não a frequência, de certos fenômenos que ocorrem com relativa naturalidade no mundo social” (VAN MAANEN, 1983, p. 9).

Assim, a pesquisa foi dividida em três momentos, a análise bibliográfica das referências que embasam o estudo, a aplicação do instrumento para análise do jogo e a sistematização dos resultados a partir da interpretação e reflexão dos dados.

Na análise dos jogos digitais educacionais, utilizamos o instrumento elaborado por Silva A.R. e Petry (2019), que inspirados na ferramenta de Vilarinho e Leite (2015), que, por sua vez, com o intuito de auxiliar professores que almejam a utilização de jogos digitais na sua prática docente, utilizando alguns critérios da metodologia *LORI* e alguns critérios de *GameFlow*, propuseram um instrumento de avaliação a ser utilizado por professores.¹

REFERENCIAL TEÓRICO

Petry A. (2014), a partir da leitura e reflexão de pensadores como Blaise Pascal (1623 – 1662), Immanuel Kant (1724 – 1804), Friedrich Schiller (1759 – 1805), Ludwig Wittgenstein (1889 – 1951) e Heidegger (1889 – 1976), realizou uma pesquisa no qual se buscava

1 Instrumento desenvolvido por **Alexandre Ribeiro da Silva** – IMD/UFRN sob a orientação da **Prof.ª Dr.ª Arlete dos Santos Petry** – DEART/IMD/UFRN a partir de instrumento elaborado por **Lúcia Regina Goulart Vilarinho e Mariana Pinho Leite** – FUNDAÇÃO CESGRANRIO. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/28457>

por um conceito amplo de jogo. Na pesquisa, a autora conclui que uma definição abrangente de jogo implica na presença de que algo se coloque em movimento, em um caminho de evitar a estagnação. Para Petry A. (2014, p.83), o jogo é “[...] antes de qualquer coisa, a possibilidade de, relacionando no mínimo dois pontos, elementos ou posições, coloca[r]mos algo em movimento”.

Com essa definição, entende que, se o jogo é movimento, o simples fato de desafiar, de articular pensamentos que irão auxiliar na tomada de decisões, nos torna participantes de um jogo, pois estamos nos movendo dentro de um círculo mágico de critérios e regras.

Nesse sentido, o jogo se torna necessário para os seres humanos, pois estimula a pensar, agir e desafiar, e esse desafio motiva a alcançar o objetivo. Para Wilson (2006), 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.

O uso de jogos na educação é encorajado por autores como Huizinga (2009) e Dohme (2008), afirmando que além de serem fontes de diversão, os jogos podem ser utilizados para vários fins educativos e como instrumentos de desenvolvimento de crianças e jovens

Para que os jogos digitais possam ser tratados como educativos, eles “devem possuir objetivos pedagógicos e sua utilização deve estar inserida em um contexto e em uma situação de ensino baseados em uma metodologia que oriente o processo, através da interação, da motivação e da descoberta, facilitando a aprendizagem de um conteúdo”. (PRIETO; TREVISAN, 2005, p. 10).

A utilização de jogos digitais enquanto instrumento educacional é mais uma possibilidade de tornarmos os nossos alunos ativos no processo de aprendizagem e transformarmos a prática educativa. Essa utilização é definida como Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais (Digital Game-Based Learning).

Ao utilizar a Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais, podemos aprender por meio de jogos, quando os jogos são construídos especificamente para atender um objetivo educacional ou instrucional. Podemos aprender com jogos comerciais, realizando adaptações estratégicas a partir da identificação das características

que permitem a sua aplicação e por fim aprender fazendo jogos. (Egenfild e Nielsem 2003, Prensky 2012).

Ao utilizarmos jogos comerciais no ensino, utilizamos da aprendizagem tangencial, outra característica relevante dos Jogos Digitais. Segundo Mattar (2017, p.17

O conceito de aprendizagem tangencial sugere que podemos aprender indiretamente (pela tangente) e ativamente ao sermos expostos a uma experiência rica que nos desperte o prazer da pesquisa sobre temas diversos. Procura, assim, construir uma ponte entre o design de games e o design educacional, estabelecendo um equilíbrio entre dois extremos: o uso de games para diversão (que não sejam educativos) e o uso de games para educação (que não sejam divertidos).

Segundo Gros (s.d., p. 86), “O jogo é uma atividade rica e de grande efeito que responde às necessidades lúdicas, intelectuais e afetivas, estimulando a vida social e representando, assim, importante contribuição na aprendizagem”.

Moran (2015, p.4) ainda complementa esta assertiva quando esse afirma que:

Os jogos e as aulas roteirizadas com a linguagem de jogos cada vez estão mais presentes no cotidiano escolar. Para gerações acostumadas a jogar, a linguagem de desafios, recompensas, de competição e cooperação é atraente e fácil de perceber. Os jogos colaborativos e individuais, de competição e colaboração, de estratégia, com etapas e habilidades bem definidas se tornam cada vez mais presentes nas diversas áreas de conhecimento e níveis de ensino.

Para alfabetizar é necessário ter uma didática que ajuste situações desafiadoras, significativas e reais do uso da linguagem, colocando os aprendizes como autores de bons textos e, ao mesmo tempo, permitindo-os construir conhecimentos sobre o sistema alfabético de escrita.

No trabalho desenvolvido, seguiremos o conceito de Alfabetização e Letramento definido por Soares (2000), que enfatiza a relação pertinente entre os processos de alfabetização e

letramento. O autor coloca (SOARES, 2000, p. 23): “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.”.

A motivação para o uso da leitura varia de acordo com Solé (1998, p.41) a qual afirma que “Nossa atividade leitora está ligada pelos objetivos que pretendemos diante dela”.

É preciso ter um motivo para ler, assim a motivação se tornaria importante para determinar as estratégias responsáveis para compreensão daquilo que se lê e para o docente compreender como motivar o educando a participar, de maneira ativa, de situações de leitura e escrita. O jogo digital no processo de alfabetização colabora para este fato.

O jogo é um elemento da cultura que contribui para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo dos sujeitos, se constituindo assim, em uma atividade universal, com características singulares que permitem a ressignificação de diferentes conceitos. Portanto, os diferentes jogos e em especial os jogos eletrônicos, podem ser denominados como tecnologias intelectuais (ALVES, 2007, p. 63).

Por fim, é através dessa educação de movimento e das oportunidades e da descoberta e inovação da prática educativa que teremos alunos capazes de produzir e interpretar textos orais e escritos e que tenham oportunidades de conviver com situações reais e de uso social da leitura e escrita em diversos ambientes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

ALBA DE WILD OF LIFE: UM JOGO COMERCIAL COM CARACTERÍSTICAS EDUCACIONAIS

Será que nossas ações podem ajudar a inspirar e transformar o mundo a nossa volta? Educar-se pelo exemplo algo apontado por Bandura (1986) uma teoria que ressalta o quanto as pessoas aprendem novos conhecimentos e são motivados ao observar as ações do outro, seja de forma positiva ou de forma negativa.

Cabe ainda destacar as colaborações de Vigotsky (1987) ao destacar que somos sujeitos interativos que construímos nossas aprendizagens em um processo mediado pelos outro, no qual a gênese do conhecimento ocorre nas relações sociais sendo produzido na intersubjetividade de cada um e marcado pelas condições culturais, sociais e históricas.

Vygotsky, enfatizou o caráter transformador da atividade humana, reafirmando a ideia de que o homem, ao mesmo tempo em que age na natureza transformando-a, sofre os efeitos dessa transformação que ele mesmo promove. (OLIVEIRA; COSTA; MOREIRA, 2001).

Essa forma de compreender a aprendizagem para nos estimular a transformar o mundo a nossa volta a partir das nossas ações está presente de forma não intencional no Jogo *Alba de Wild of Life*.

O jogo foi criado pelo estúdio *UsTwoGames*, dos mesmos criadores de *Monument Valley* um jogo que conseguiu unir os conceitos de Ilusão de Óptica inspirados nos quadros de do artista M.C Escher em um processo de resolução de quebra cabeças que utilizam vários elementos da modelagem matemática. (SANTOS. 2020)

Alba, é um jogo do gênero aventura classificado utilizando a classificações propostas por Os autores Lecky-Thompson (2007), Crawford (1984) e Bates (2004) no qual, uma das principais características desse grupo é que devem fazer o jogador pensar a partir de um enredo no qual muitas vezes buscam a solução para um problema ao longo da ação.

Dessa forma, vivenciamos a história de Alba, uma garotinha Latina que quando pequena ao passar as férias em uma ilha no mediterrâneo com os avôs foi estimulada pela arte da Fotografia.

O tempo passa e já mais crescida, retorna a ilha para passar as férias na casa dos seus avôs, na Ilha de Pina Del Mar, ao conhecer uma garotinha da mesma idade chamada Inês e saírem para explorar a ilha, se deparam com um golfinho preso em uma praia enroscado em uma rede de pesca. As duas, destemidas saem para buscar ajuda e conseguem comover outras pessoas a ajudarem a colocá-lo de volta ao mar.

A ação foi um sucesso, e conseguiram salvar dali em diante resolvem que serão uma organização protetora do meio ambiente, e, acabam descobrindo que devido aos problemas provocados na

ilha pela ação humana, o que afastou os animais e os visitantes, o prefeito da cidade construirá um hotel de luxo e destruir a reserva natural do lugar.

O resultado da ação, estimulou as crianças a um senso de justiça, inspirando-as a terem a ideia de conseguir 50 assinaturas dos moradores para evitar a ação, então, elas partem para fazer a sua parte, levando o jogador a resolver inúmeros problemas ambientais na ilha como o lixo, agrotóxicos, fotografando espécies animais, para mostrar a riqueza da fauna da ilha e quão importante é a sua preservação.

Tendo em vista os desafios trazidos na busca pelo desenvolvimento sustentável, essa temática complexa é apresentada de uma maneira inspiradora e simples, o que permite ao professor abordar angulo complexo de forma lúdica e dinâmica com os alunos a partir da utilização do jogo digital como instrumento de aprendizagem.

Segundo Machado (2002), “é a forma como o sujeito é transportado para a trama digital, sendo fruto da relação que estabelece com a mídia. Imersos na ação dos personagens, os jogadores “adentram” de forma intensa o mundo digital e experimentam a sensação de imersão por meio de diversos recursos que vão da utilização dos controles e tomadas de câmera até o envolvimento com a trama do jogo”.

Dessa forma temos um jogo magnifico que além de conseguir inspirar através de sua inocência e da forma como aborda a amizade, consegue inspirar ações que podem colaborar para que a escola aborde de forma lúdica transforme o processo de ensino aprendizagem.

Como veremos a seguir mesmo não sendo um jogo produzido com os fins educacionais no âmbito do seu desenvolvimento, o estúdio tem uma grande capacidade de trazer elementos que podem colaborar na discussão de conceitos e elementos educativos para o processo de alfabetizar letrando que colaboram para uma aprendizagem no qual o educando é ativo no processo.

DIMENSÃO PEDAGÓGICA

A Adequação da linguagem é uma das marcas de Alba, com uma linguagem adequada ao perfil do público, além dos diálogos

estarem no Português brasileiro, o jogo com consegue abordar de forma sutil e harmônica temas relevantes como a degradação ambiental, como podemos identificar na Imagem 1.

Imagem 1 – Apresentação da temática ambiental e diálogos



Fonte: Alba, 2022

Assim possibilitamos o desenvolvimento das habilidades de (EF15LP11) Reconhecer características da conversação espontânea presencial, respeitando os turnos de fala, selecionando e utilizando, durante a conversação, formas de tratamento adequadas, de acordo com a situação e a posição do interlocutor. Aspectos não linguísticos (paralinguísticos) no ato da fala, além de (EF15LP12) Atribuir significado a aspectos não linguísticos (paralinguísticos) observados na fala, como direção do olhar, riso, gestos, movimentos da cabeça (de concordância ou discordância), expressão corporal, tom de voz. Relato oral/Registro formal e informal e (EF15LP13) Identificar finalidades da interação oral em diferentes contextos comunicativos (solicitar informações, apresentar opiniões, informar, relatar experiências etc.)

A forma com a leitura e escrita é utilizado para apresentar informações no jogo, assim como a o diálogo surge a tela, cria espaços para que o aluno a perceba como a ler e escrever é um ato social na nossa vida, fato percebido no abaixo assinado, no jornal no qual registra as conquistas do Jogador, ou nas inúmeras placas e

sinalização na ilha, ou o diário utilizado para registrar as descobertas ou o mapa que é utilizado para se orientar na ilha.

Essa característica por exemplo, estimula o desenvolvimento da habilidade (EF15LP01) Identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (a casa, a rua, a comunidade, a escola) e nas mídias impressa, de massa e digital, reconhecendo para que foram produzidos, onde circulam, quem os produziu e a quem se destinam além de (EF12LP04) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor ou já com certa autonomia, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem (digitais ou impressos), dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/ assunto do texto e relacionando sua forma de organização à sua finalidade.

Dessa maneira, o jogo a todo momento estimula a leitura, criando situações no qual o jogador de forma harmônica é levado a pensar no sistema de escrita alfabética, sendo incentivado a resolver problemas que estimulam o jogador a pensar de forma ativa na busca por respostas próprias para resolver os problemas

Cabe ainda destacar a possibilidade de estímulo a construção de narrativas a partir dos enredos abordados na história, podendo ser temas de quadrinhas, contos, fábulas, bilhetes, crônicas e outros gêneros da vida cotidiana.

Vejamos a partir de perguntas realizadas pelo professor ou pelos alunos temos o estímulo a pensar: Como o golfinho se enroscou na rede? Quem destruiu as placas de sinalização da Ilha? Como foi a primeira visita de alba a ilha? Vamos conversar sobre as características de Inês?

As repostas para essas perguntas de forma oral ou escrita mediada pelo professor, estimula as crianças em processo de alfabetização a pensar sobre as características do Sistema de Escrita Alfabética, de modo que levem as crianças a (EF01LP01) Reconhecer que textos são lidos e escritos da esquerda para a direita e de cima para baixo da página. Decodificação/Fluência de leitura (EF12LP01) Ler palavras novas com precisão na decodificação, no caso de palavras de uso frequente, ler globalmente, por memorização. Formação de leitor (EF12LP02) Buscar, selecionar e ler, com a mediação do professor (leitura compartilhada), textos que circulam em meios impressos ou digitais, de acordo com as necessidades e

interesses. Escrita (compartilhada e autônoma) Correspondência fonema-grafema (EF01LP02) Escrever, espontaneamente ou por ditado, palavras e frases de forma alfabética – usando letras/grafemas que representem fonemas

A cada momento que a criança resolve um problema, o jogo lhe responde de forma estimuladora a repensar sua atitude ou dar indícios que o jogador está pensando de forma correta, de uma forma contextualizada, os problemas são apresentados respeitando o universo infantil com situações problemas que oferecem uma perspectiva interdisciplinar, mobilizando conceitos de diferentes campos do conhecimento de forma articulada, como podemos ver na imagem 2.

Imagem 2 – Gênero textual jornal com problemas abordados no jogo



Fonte: Alba, 2022.

Situações como o uso de agrotóxicos, lixo, poluição da água, podem ser abordados nos componentes curriculares de ciências, o relevo da ilha, a função o prefeito, aspectos sobre a corrupção, formação da família e o papel do cidadão na sociedade, a cultura da ilha, além de contar o número de pássaros encontrados ou como a geometria ajuda na formação das pontes, placas e mirantes, são exemplos de situações e possibilidades de como o jogo poderá fundamentar um projeto que vai além das habilidades de leitura e escrita.

Além de estimular o desenvolvimento de inúmeras habilidades trazemos de forma sutil as temáticas dos objetivos do

desenvolvimento sustentável da agenda 2030 da UNESCO, a educação ambiental, a educação cidadã, a educação para a paz, como pano de fundo para criar

DIMENSÃO EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO E DIMENSÃO DE INTERFACE

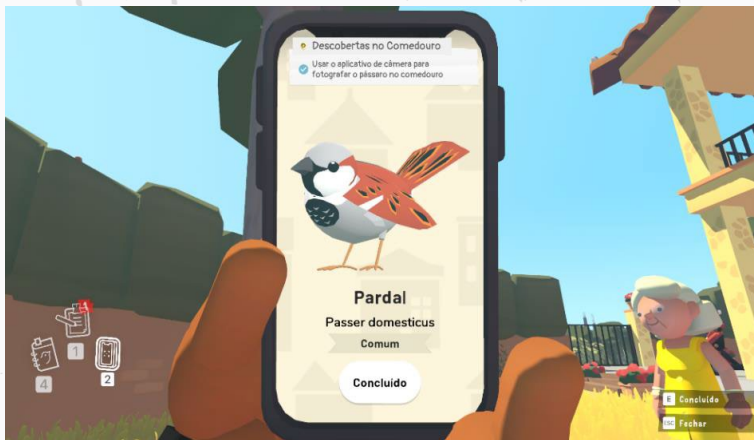
Em inúmeros jogos educativos encontramos equívocos no que se refere a harmonia entre os aspectos que tornam um jogo algo prazeroso e imersivo, por priorizar as atividades pedagógicas e deixar de lado os aspectos técnicos que levam a imersão e permitem uma experiência imersiva e motivadora.

Com a temática ambiental o jogo alba consegue fazer esse equilíbrio, vimos que inúmeras habilidades podem ser estimuladas e desenvolvidas a partir da interação como jogo mediado pelo professor, mas nada disso seria possível se essas outras características não estivessem presentes.

O jogo tem uma capacidade de desafiar, motivar e a capacidade de reter a concentração, a cada ação e decisão que se altera ajuda a melhorar o ambiente da ilha, o jogado e levado a querer explorar mais. Tudo isso ocorre no intervalo de uma semana, e aqui mais uma possibilidade pedagógica a ser abordada, a organização do tempo, a cada dia temos novas descobertas, nos animais a serem fotografados, novos pássaros que retornam a ilha a cada vez que se restaura o seu habitat, com mecânicas fluidas e interessantes para o usuário.

A cada vez que se resolve problemas, tudo vai sendo registrado no diário de Alba, fotografias liberam informações sobre os animais da ilha, fazendo com o que o jogador se sinta bem-sucedido com o seu progresso ao longo das fases, com um ótimo controles e uma capacidade de imersão provocada pelo cenário, pelo canto dos pássaros e pela trilha sonora harmônica, agradável e relaxante que proporciona uma imersão única.

Imagem 3 – mecânica do registro fotográfico e diário



Fonte: Alba, 2022.

Por fim um jogo, sem falhas técnicas que apresenta com clareza as informações visuais, com o uso de fontes, imagens, cores e quantidade adequada de informações com uma navegação intuitiva que se adequa a cada jogador.

Tudo isso faz de alba um jogo que pode possibilitar inúmeras situações educativas na sala de aula de forma prazerosa, lúdica, imersiva transformando o ambiente escolar. Além de tudo que foi relatado, caso a escola não tenha disposição mecanismos para a sua utilização, a simples gravação da game play do jogo, sendo apresentado como uma bela animação, poderá proporcionar essa experiência, no qual podemos aprender com o jogo, mas, também a partir da utilização de todo o seu universo gerando inúmeras atividades a serem utilizados no ambiente físico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sabe-se que os desafios para alcançar a qualidade de ensino na educação pública para as crianças em processo de alfabetização são um grande desafio. Para isso, se faz necessário buscar caminhos para que ocorra a transformação da prática educativa com a construção de práticas inovadoras que respondam as demandas da escola do Século XXI

Dessa forma o estudo trouxe uma reflexão acerca da Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais como mais uma possibilidade didática que poderá colaborar com essa transformação. Para tal, se propôs analisar um jogo comercial a partir do instrumento de análise de jogos digitais para utilizar no processo de alfabetizar letrando para identificar as suas potencialidades.

O jogo analisado apresentou inúmeras potencialidades e características que corroboram para inúmeras habilidades para as crianças em processo de alfabetização de forma ativa lúdica, imersiva, transformadora e cativante mediados pela atuação do professor.

Estimular o professor a pensar e construir estratégias que colaborem na resolução de problema, é colaborar no seu desenvolvimento, no qual a reflexão, a pesquisa e a crítica, levaria a profissionalização docente e a inovação da prática educativa. Para além de um modismo, a uma maior "capacidade de decisão e interpretação, e não a um simples olhar de suas ações com limitadas possibilidades teóricas e sim em processo de colaboração com os pares e com as instituições." (NÚÑEZ E RAMALHO, 2004).

Para uma "Viagem à Escola do Século XXI. E transformar as escolas Calvo (2016) se faz necessário **EXPLORAR** para identificar e analisar as tendências educacionais mais inovadoras, projetar e executar projetos pilotos educacionais; **INSPIRAR** porque a exploração realizada deve ser compartilhada com os docentes, com os centros educacionais, com as administrações públicas, com a sociedade em geral (...) Por meio de debates, conferências, encontros educacionais nos quais se compartilha conhecimento de novos processos pedagógicos, melhores práticas; **TRANSFORMAR**, no sentido de mostrar fazendo, envolver-nos em uma ação social orientada para os ambientes sociais que forem mais vulneráveis

Dessa forma, almeja-se uma escola no qual a prática educativa estimule o desenvolvimento integral dos educandos como seres capazes de forma ativa colaborar desde crianças para a construção de uma sociedade mais justa, no qual o ser humano em sua essência consiga viver de forma sustentável com o meio ambiente e com os seus pares.

REFERÊNCIAS

ALVES, L. Educação remota: entre a ilusão e a realidade. delineando percurso. **Revista Interfaces Científicas**, V.8, N.3, p. 348 – 365, Aracaju 2020.

ALVES, L. R. G. Educação remota entre a ilusão e a realidade. **Interfaces Científicas**, Aracaju, v.8, n.3, p. 348 365, 2020.

SILVA, A.R., PETRY A. Jogos digitais no ciclo de alfabetização: um caminho no processo de alfabetizar letrando. UFRN, 2019.

BANDURA, teoria social cognitiva na perspectiva da agência. In: BANDURA, A.; AZZI, R. G.; POLYDORO, S. A (Orgs.). Teoria social cognitiva: conceitos básicos. Porto Alegre: Artmed, 2008. p. 69-96.

BATES, B. Game Design. [S.l.]: Bostom Ed. Thompson, 2004.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

BETÂNIA, Leite Ramalho. NÚÑEZ, Isauro Beltrán. GAUTHIER, Clermont. **Formar o Professor Profissionalizar o Ensino: perspectivas e desafios**, Porto Alegre, 2004.

CRAWFORD, C. The Art of Computer Game Design. [S.l.]: Osborne/McGraw-Hill, 1984. GEE, J. P., 2007. **What Games have to teach us about learning and literacy**. New York, Palgrave MacMillan.

GODOY, A. Shimidt. **Pesquisa qualitativa tipos fundamentais**. Revista de Administração de Empresas, v. 35, n.3, p, 20-29, 1995.

GROS, Begoña. **The impact of digital games in education**. First Monday, v. 8, n. 7, jul. 2003. CINTED-UFRGS. Novas Tecnologias na Educação.

MACHADO, Arlindo. **Regimes de imersão e modos de agenciamento**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO – INTERCOM, Salvador. 2002.

MATAR, J. MACHADO, L. E. Aprendizagem Tangencial: Revisão de Literatura sobre os Usos Contemporâneos do Conceito. **Revista Educação Online**. Volume 11 – Nº 1 – Janeiro / Abril de 2017. Disponível em: <http://www.latec.ufrj.br/revistas/index.php?journal=educacaoonline&page=article&op=download&path%5B%5D=904&path%5B%5D=794>

Mendonça, Vinícius Godoy de. **Gêneros de Jogos – Estratégia** Disponível em: <http://www.pontov.com.br/site/game-design/67-classificacao-dos-jogos/71-generos-de-jogos-estrategia> Acesso: 13. Mai. 2013

PETRY, A. dos S. **Jogo, Autoria e Conhecimento: fundamentos para uma compreensão dos Games**. Jundiaí, Paco editorial, 2014.

PETRY, L. C. **O conceito ontológico do jogo**. In: ALVES, L.; COUTINHO, I. de J. (Coord.). Jogos digitais e Aprendizagem: Fundamentos de uma prática baseada em evidências. Campinas: Papyrus, 2016. Cap. I, pag. 17-42.

PRENSKY, M. Digital Game-Based Learning. [S.l.]: McGraw-Hill, 2001.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

SANTOS, Gisélia Maria dos. Modelagem matemática como método para contextualização de problemas no ambiente dos jogos educacionais digitais. UFRN, 2020.

SARLO, Beatriz. **Cenas da vida pós-moderna: intelectuais, arte e vídeo-cultura na Argentina**. Rio de Janeiro: UFRJ, 1997.

SOARES, Magda Becker. **Letramento, um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

VYGOTSKY, LEV S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 3ª.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989. 168p. (Coleção Psicologia e Pedagogia. Nova Série).

VYGOTSKY, LEV S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1987. 135 p. (Coleção Psicologia e Pedagogia).