



**GUIA
DIDÁTICO-INSTRUCIONAL**



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO CIÊNCIA E TECNOLOGIA
DO AMAZONAS
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO TECNOLÓGICO

AUSTONIO QUEIROZ DOS SANTOS
Mestrando

Prof. Dr. JOSÉ ANGLADA RIVERA
Orientador

PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO

ÚLIMA SOUZA DOS SANTOS
Designer Gráfica

EDUARDO HIDALGO
Designer de Personagens



FICHA CATALOGRÁFICA

S237g Santos, Austonio Queiroz dos
GameAlfa: guia didático instrucional= GameAlfa didactic instructional guide /
Austonio Queiroz dos Santos – 2018.
39 p. : il. color.

Produto Educacional da Dissertação- GameAlfa: como recurso tecnológico
para alunos em processo de alfabetização do segundo ano do ensino fundamental.
(Mestrado Profissional em Ensino Tecnológico).– Instituto Federal de Educação,
Ciência e Tecnologia do Amazonas, Campus Manaus Centro, 2018.
Orientador Prof. Dr. José Anglada Rivera.

1. Ensino tecnológico. 2. Recurso tecnológico. 3. Alfabetização. I. Rivera, José
Anglada. II. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas
III. Título.

CDD 371.33

Elaborado por Márcia Auzier – CRB - 11/597

RESUMO

O GameAlfa é um jogo digital produzido para servir como recurso facilitador da alfabetização através do desenvolvimento de habilidades de consciência fonológica em crianças com idade entre seis e oito anos. Pode ser jogado em diferentes sistemas operacionais e equipamentos, online ou offline. Este Guia apresenta o GameAlfa e orienta o seu uso, desde a obtenção, instalação, operacionalização além de sugerir uma atividade pedagógica. Esperamos que esse material sirva para a introdução desse recurso digital nas aulas permitindo uma aprendizagem mais contextualizadas e significativas para as crianças.

ABSTRACT

The GameAlfa is a digital game made to serve as a facilitator resource of alphabetization through the development of phonological awareness skills in children with ages between six and eight years old. It can be played in different operational systems and equipments, online and offline. This guide presents the GameAlfa and teaches its use, since the getting process, the instalation and operational process, as well as suggesting a pedagogical activity. We hope that this material serves for the introduction of this digital resource in classes allowing a contextualized and significant learning for the children.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	8
1 O GAMEALFA – VAMOS VIVER ESSA AVENTURA?.....	10
2 OBTENÇÃO E INSTALAÇÃO.....	25
3 DIFUSÃO E MODIFICAÇÃO.....	25
4 SUGESTÕES DE ATIVIDADES DIDÁTICAS.....	26
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	34

APRESENTAÇÃO

Este guia serve de apoio para a utilização do GameAlfa, produto de uma pesquisa desenvolvida no Mestrado Profissional em Ensino Tecnológico – MPET, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas – IFAM.

O GameAlfa foi criado para ser utilizado como um recurso que objetiva o desenvolvimento de habilidades de consciência fonológica em crianças do segundo ano do ensino fundamental através de sessões de jogos que podem ser mediadas por diferentes metodologias de acordo com as possibilidades e os recursos tecnológicos disponíveis para os alunos.

A pesquisa que serviu de base para a criação deste produto, surgiu a partir da constatação de problemas que envolvem a alfabetização de crianças. Investigando possíveis causas para esses problemas, verificamos que a ausência de habilidades de consciência fonológica (HCF) é um dos fatores que implicam para o analfabetismo. Essas averiguações levaram a produção do GameAlfa e aplicação com uma turma do segundo ano do ensino fundamental em uma escola pública de Manaus, com resultados satisfatórios ao final da pesquisa.

O guia está dividido em quatro seções. Na primeira seção o GameAlfa é apresentado: o mundo no qual se desenrola o enredo do game; os avatares; as interfaces e componentes; e cada fase com os

desafios propostos. Na segunda seção inicia-se a parte instrucional desse guia. Esta seção foi destinada a demonstrar as maneiras para obtenção e instalação do GameAlfa. Na terceira seção apresenta-se possibilidades de difusão em seu formato fechado, pronto para jogar, e aberto, através do qual é possível inserir modificações que podem ser feitas no game, adaptando-o a outros conteúdos. Por fim, a quarta seção sugere duas atividades didáticas para uso do GameAlfa.

Esperamos que o GameAlfa seja difundido em escolas e lares onde as crianças possam ter acesso para jogar e, a partir disso, sirva para auxiliar professores e pais a realizarem uma intervenção pedagógica planejada possibilitando uma aprendizagem mais contextualizada, interativa e significativa para as crianças.

1 O GAMEALFA – VAMOS VIVER ESSA AVENTURA?

O GameAlfa é um game educacional de ação criado para auxiliar a alfabetização através de atividades que visam o desenvolvimento de habilidades de consciência fonológica. Possui portabilidade para diferentes sistemas operacionais com versões para computadores e dispositivos portáteis. Como forma de apresentar uma visão geral do game, apresentamos o seguinte escopo:

- Plataforma: PC (Linux, Windows e macOS; Smartphones e tablets (Sistemas Android e IOS).
- Controles: Para jogar PCs usa-se o mouse e as teclas de direção (para cima, direita ou esquerda). Em dispositivos móveis como android ou ios, usa-se o toque de tela nos próprios avatares ou em setas indicadas por mensagens na interface gráfica
- Jogadores: Um jogador
- Gênero: Educacional / Ação.
- Conceito (High Concept): Jogo de 2D em terceira pessoa.
- Objetivo; O jogador deve controlar o avatar tentando impedir que seu habitat natural seja devastado por ações do lenhador. Para tanto deve recolher palavras de um texto previamente apresentado agindo rápido para passar pelos desafios impostos pelo inimigo. Assim irá avançando, tendo que identificar palavras que rimam com outras, que começam com o mesmo fonema ou com a mesma sílaba

bem como comparar tamanhos de palavras a partir da quantidade de sílabas e descobrir palavras dentro de palavras.

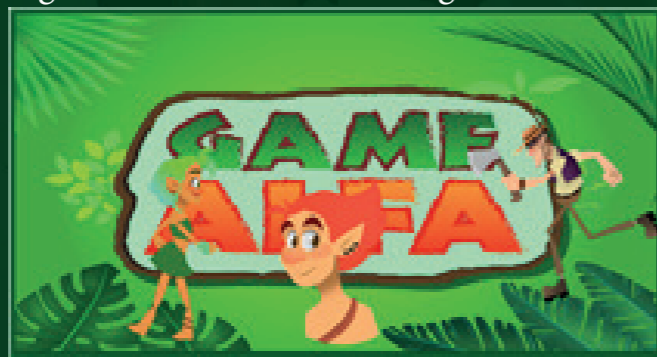
- O mundo do game: Está dividido entre dois cenários - representações da floresta amazônica e o encontro das águas.
- Os avatares principais são: (i) menino Curupira (Curu) e menina Curupira (Jaci), um deles deve ser escolhido pelo jogador, que passa de fase conforme conseguir cumprir determinadas tarefas; (ii) um lenhador que tentará capturar o curupira e destruir a floresta com seu machado; o jogo termina quando o jogador, através do avatar curupira, consegue resolver todas as tarefas pedidas vencendo os inimigos com isso.

1.1 As fases do GameAlfa e instruções para jogar.

O Game é composto por 12 ambientes digitais divididos em 8 fases de jogos acrescido de 2 páginas de apresentação e 2 de instruções. A seguir resumimos cada um desses ambientes a partir de suas interfaces e apresentamos as instruções para jogar.

Na interface inicial surge uma animação do curupira menino que, através de um áudio, apresenta o seu o codinome “Curu” e o de sua irmã, “Jaci”. Convida os alunos para ajudá-los a proteger a floresta do lenhador, que surge na interface, para em seguida desafiar os jogadores, alunos, a viver uma grande aventura.

Figura 1, Interface inicial do game.



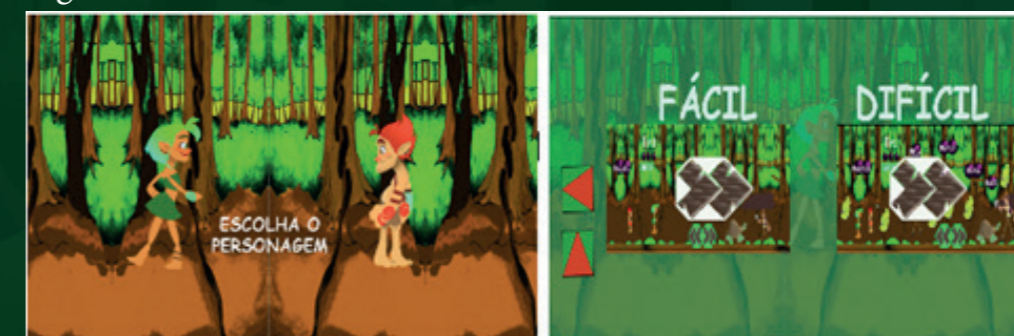
Fonte: O próprio autor, 2017.

Através desta interface pretende-se incentivar o aluno a enfrentar e vencer os desafios do game. Entre os desafios estão as atividades para o desenvolvimento das HCF.

Após a exibição inicial, surge a interface de escolha de avatar (Figura 2), nessa interface o aluno pode optar por um dos dois avatares, menino curupira (Curu) ou menina curupira (Jaci). Em seguida, o jogador é direcionado para a próxima interface onde ele poderá escolher o nível de jogo, Fácil ou Difícil, sempre orientado por um áudio além dos gráficos que são apresentados na Interface.

A fase Difícil difere da Fácil nos seguintes aspectos: possui maior quantidade de palavras a serem coletadas em cada fase; as velocidades dos avatar Lenhador, de suas balas lançadas, e do monstro poluição são mais rápidas; e a quantidade de monstros é maior nas fases em que ele aparece.

Figura 2. Interfaces de escolhas de avatares e de fases.



Fonte: O Próprio autor, 2017.

Instruções: Clicar sobre o avatar escolhido e, na próxima tela, clicar na seta da fase escolhida.

- Fase1

Desafios do design de game - Andar e flechar procurando atingir o alvo, a resposta correta, orientado por uma narração. Ganha pontos a cada acerto. Só avança se acertar.

Desafios relacionados às HCF - Acertar a flecha somente nas palavras (destacadas com fundo branco e letras vermelhas) que tem sílabas iniciais iguais ao de palavras presentes na interface (Figura 3). Para isso o aluno deve tocar no arco para que o avatar possa flechar procurando acertar na opção correta. Ao final, depois que o aluno acerta, aparece a resposta em vermelho com as duas palavras que iniciam com a mesma sílaba. A correlação certa é acertar em MALA que inicia com a mesma sílaba de MATA; NATAL que tem a mesma

sílaba inicial de NATUREZA; e CHAVE que inicia com a mesma sílaba de CHAMA.

Na Fase 1, destacamos os elementos inseridos na interface gráfica que encontram-se a esquerda do texto, os quatro ícones vermelhos com fundo verde: o primeiro, superior, simboliza o pause, muito importante para que os alunos possam fazer anotações; o segundo para retornar ao jogo após o pause; o terceiro para retornar para a Interface de escolha de avatares; e o último servindo para retornar ao início da fase. Esses elementos evitam a linearidade e a rapidez ao jogar, permitindo tempo para a reflexão e para o retorno ao início da fase ou do jogo.

Figura 3. Interface da Fase 1.



Fonte: O próprio autor, 2017

Instruções para a fase 1.

- Em computadores, utilizar as teclas de direção para movimentar

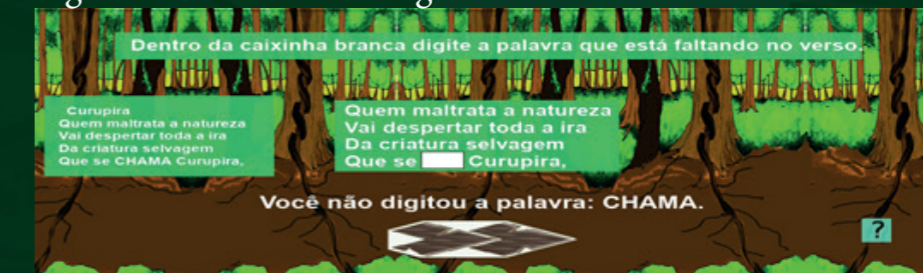
o avatar e clicar sobre o arco e flecha para atirar em direção a resposta escolhida.

- Em smartphones e tablets, tocar nas setas de cor marrom presentes na interface para movimentar o avatar e tocar no arco e flecha para atirar.

• Fase 2

Para acessar o ambiente da fase 2, o aluno deve resolver um enigma. Somente após digitar a resposta correta na caixa retangular de cor branca o aluno deve clicar na seta em destaque (Figura 4).

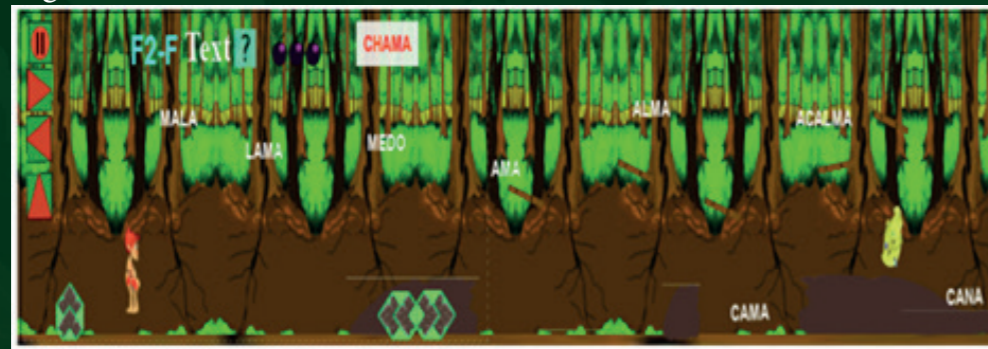
Figura 4. Interface de enigma



Fonte: O próprio autor, 2017.

Desafios do design de game - Na fase 2 (Figura 5) a dificuldade aumenta gradativamente com a inserção do monstro poluição, personagem com inteligência artificial que se movimenta servindo de obstáculo ao jogador na mecânica do game. Ele retira vidas e pontos se for tocado pelo avatar. Se perder três vidas, o avatar curupira volta ao início da fase.

Figura 5. Interface da Fase 2.



Fonte: O próprio autor, 2017.

Desafios relacionados às HCF - Após ver e ouvir uma palavra em destaque, o aluno deve fazer o seu avatar tocar somente em outras palavras que terminam com sílabas iguais a da palavra CHAMA.

Instruções para a Fase 2.

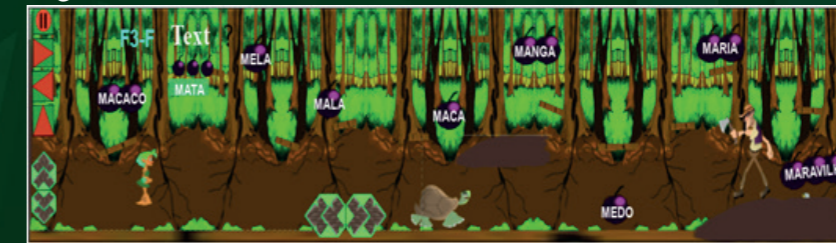
- Em computadores, utilizar as teclas de direção para movimentar o avatar e fazer ele tocar nas opções escolhidas. Tecla para cima faz ele pular.
- Em smartphones e tablets, tocar nas setas de cor marrom presentes na interface para movimentar o avatar e tocar nas opções escolhidas.

• Fase 3

Desafios do design de game - O jogador deve controlar seu avatar para correr e saltar. Ganha pontos a cada acerto. As dificuldades

aumentam gradativamente e os alunos devem desviar o seu avatar das latas lançadas pelo lenhador e não tocar nele (Figura 6).

Figura 6. Interface da Fase 3



Fonte: O próprio autor, 2017.

Desafios relacionados às HCF - Na interface da fase 3, o aluno deve fazer o seu avatar tocar em palavras que possuem sons iniciais iguais ao da palavra MATA: MACACO, MALA, MARIA, MACA e MARAVILHA.

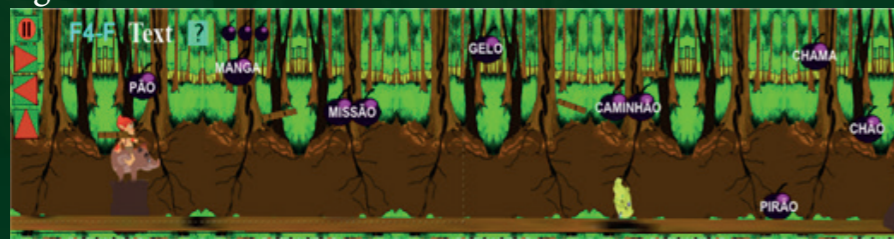
Instruções para a Fase 3.

- Em computadores, utilizar as teclas de direção para movimentar o avatar e fazer ele tocar nas opções escolhidas. Tecla para cima faz ele pular.
- Em smartphones e tablets, tocar nas setas de cor marrom presentes na interface para movimentar o avatar e tocar nas opções escolhidas.

- Fase 4

Desafios relacionados às HCF - No ambiente desta fase (Figura 7), o aluno é desafiado a reconhecer rimas. Para isso, o avatar deve tocar na palavra PÃO além de outras que rimam com ela: MISSÃO, CAMINHÃO, CHÃO e PIRÃO.

Figura 7. Interface da fase 4.



Fonte: O próprio autor, 2017.

Desafios do design de game - Para vencer os desafios, o avatar deve ser conduzido a correr e saltar. Ganha pontos a cada acerto e perde vida com erros. Se perder três vidas volta ao início da fase. Deve evitar o contato frontal com os monstros.

Instruções para a Fase 4.

- Em computadores, utilizar as teclas de direção para movimentar o avatar e fazer ele tocar nas opções escolhidas. Tecla para cima faz ele pular.
- Em smartphones e tablets, tocar nas setas de cor marrom

presentes na interface para movimentar o avatar e tocar nas opções escolhidas.

- Fase 5

Uma imagem representando o rio Amazonas forma o ambiente da fase 5 (Figura 8). A cumprir os desafios, passa de fase.

Figura 8. Interface da fase 5.



Fonte: O próprio autor, 2017.

Desafios do design de game - A tartaruga no rio deve tocar somente nas respostas certas para ganhar pontos a cada acerto, caso contrário perde vidas com os erros. Se perder três vidas volta ao início desta fase. Também deve desviar do monstro poluição sob pena de perder vidas e pontos ao tocar nele.

Desafios relacionados às HCF - Consiste em comparar tamanho de palavras, por isso deve procurar tocar somente em palavras que possuam mais sílabas que BELA. As respostas corretas são: NATUREZA; CURUPIRA; FLORESTA; BELEZA e MENINA,

(FIGURA 8).

Instruções para a Fase 5.

- Em computadores - Utilizar o mouse, segurar o botão direito do mesmo e arrastar em direção as palavras corretas. A tartaruga segue o mouse.
- Em smartphones e tablets - Tocar na tela, a tartaruga segue o toque na tela.
- Ao vencer os desafios, o jogador deve coletar uma fruta que surge na tela para passar de fase.

• Fase 6

Desafios do design de game - A tartaruga no rio (Figura 9) deve tocar somente nas respostas certas para ganhar pontos a cada acerto, caso contrário, perde vidas com os erros. Se perder três vidas volta ao início desta fase. Também deve desviar do monstro poluição sob pena de perder vidas e não ganhar pontos.

Figura 9. Interface da fase 6.



Fonte: O próprio autor, 2017.

Desafios relacionados às HCF - Após ver e ouvir uma palavra em destaque o avatar deve tocar em outras palavras que possuam a mesma quantidade de sílabas. As palavras corretas são: CHAMA; MATA; MACA; BELA e CHUVA.

Instruções para a Fase 6.

- Em computadores - Utilizar o mouse, segurar o botão direito do mesmo e arrastar em direção as palavras corretas. A tartaruga segue o mouse.
- Em smartphones e tablets - Tocar na tela, a tartaruga segue o toque na tela.
- Ao vencer os desafios, o jogador deve coletar uma fruta que surge na tela para passar de fase.

• Fase 7

Desafios do design de game - O avatar deve correr e saltar. Ganha pontos a cada acerto e perde vida com erros. Se perder três vidas volta ao início desta fase.

Deve evitar o contato frontal com o lenhador e se desviar de suas latas.

Figura 10. Interface da fase 7.



Fonte: O próprio autor, 2017.

Desafios relacionados às HCF - Após ver e ouvir uma palavra em destaque o avatar deve tocar em outras palavras que terminam com o mesmo som. Respostas certas: RIQUEZA; BELEZA; NATUREZA; ACESA.

Instruções para a Fase 7.

- Em computadores, utilizar as teclas de direção para movimentar o avatar e fazer ele tocar nas opções escolhidas. Tecla para cima faz ele pular.
- Em smartphones e tablets, tocar nas setas de cor marrom presentes na interface para movimentar o avatar e tocar nas opções escolhidas. Seta para cima faz ele pular.

Após a fase 7, surge a Interface de transição como incentivo para vencer os últimos desafios do game. (Figura 11)

Figura 11. Interface de transição.



Fonte: O próprio autor, 2017.

- Fase 8

Desafios do design de game - O avatar deve ser lavado a Correr e saltar. Ganha pontos a cada acerto e perde vida com erros. Se perder três vidas volta ao

início desta fase. Deve evitar o contato frontal com o monstro poluição e o lenhador e se desviar das latas lançadas pelo mesmo.

Figura 12. Interface da fase 8.



Fonte: O próprio autor, 2017.

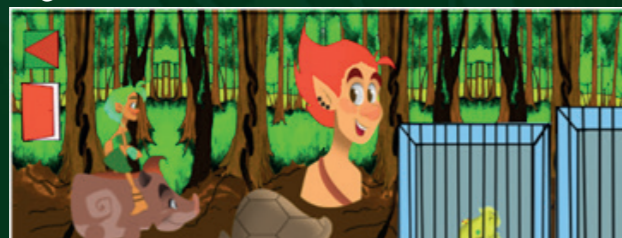
Desafios relacionados às HCF - Tocar em palavras que estejam dentro de uma palavra em fundo branco que aparecem individualmente, intercaladamente (uma por vez) de maneira aleatória. Respostas certas: CACO; PIRA; PATO; CANO; DOR. (Figura 12). Caso vença essa fase, o (a) Curupira vencem o jogo, libertam os animais e prendem o lenhador e o monstro poluição.

Instruções para a Fase 8.

- Em computadores, utilizar as teclas de direção para movimentar o avatar e fazer ele tocar nas opções escolhidas. Tecla para cima faz ele pular.
- Em smartphones e tablets, tocar nas setas de cor marrom presentes na interface para movimentar o avatar e tocar nas opções escolhidas. Seta para cima faz ele pular.
- Fim de jogo

Mensagem de parabéns pela vitória no jogo. Os ícones vermelhos sugerem retornar ao início para jogar novamente (seta vermelha apontado para a esquerda) ou sair do jogo (porta entreaberta) (Figura 13).

Figura 13. Interface de final, vitória.



Fonte: O próprio autor, 2017.

2 OBTENÇÃO E INSTALAÇÃO

O GameAlfa pode ser utilizado on-line ou off-line.

Para uso online é suficiente acessar o game no seguinte endereço: <<http://gamesnaaprendizagem.com>.> .

Para uso off-line, utilizar o CD disponível junto com esse guia ou acessar o seguinte endereço:

<https://www.dropbox.com/sh/wilb0tyvvzyeoua/AADh-NTwU_gc4tRrX5qL_Fnga?dl=0>

Tanto pelo CD quanto pelo link o usuário terá acesso aos arquivos de instalação do game para os sistemas operacionais Linux, Windows e Android (macOS e iOS ainda em desenvolvimento). Em contato com a pasta compartilhada denominada GameAlfa_Livre, basta escolher a subpasta, de acordo com o sistema operacional, fazer o Download e seguir as instruções contidas em cada uma delas para instalação.

3 DIFUSÃO E MODIFICAÇÃO

Nesta seção, apresentamos sugestões de difusão e modificação do GameAlfa.

Na pasta GameAlfa_Livre, disponibilizada conforme orientações na Seção 2, também estão disponíveis mais dois arquivos do GameAlfa: `game_alfa.html`; `game_alfa.(9.2).c3p`.

O arquivo game_alfa.html, uma pasta, possui um arquivo de indexação do game para páginas da internet denominado index.html. Este arquivo permite que o game possa ser postado em um servidor e utilizado em páginas da internet, sites e blogs, por exemplo. Ele também possibilita que o game seja executado diretamente no navegador Mozilla Firefox sem precisar que o mesmo esteja conectado na web, sendo necessário somente dois cliques no arquivo index e ter habilitado o navegador mencionado como padrão do computador.

O arquivo denominado game_alfa.(9.2).c3p permite que o usuário faça alterações no Game Alfa. Para isso faz-se necessário comprar uma licença proprietária e dominar as principais funcionalidades da plataforma Construct3, acessar essa plataforma e abrir o arquivo. Com pouco tempo de estudo é possível, por exemplo, mudar palavras, imagens e áudios. Elaborar tutoriais para auxiliar nessas alterações é um projeto futuro de curto prazo dos autores deste game.

4 SUGESTÕES DE ATIVIDADES DIDÁTICAS

GameAlfa pode ser utilizado como recurso a partir de dois procedimentos metodológicos que se completam. O primeiro consiste em sessões de jogos sem intervenção do professor. No segundo, o game é utilizado com intervenção pedagógica. A seguir, apresentamos os procedimentos como sugestões para o uso desse game em sala de aula.

Sessões de jogos sem intervenção pedagógica - Este procedimento consiste em três atividades sequenciais: diagnóstico das fases silábicas; sessões de jogos com o GameAlfa e reuniões pós jogos.

A - Teste diagnóstico das fases silábicas - Aplicar um teste aos alunos para responder as seguintes questões: escrever quatro palavras ditadas pelo professor; depois escrever uma frase elaborada e ditada também pelo professor e, por último, devem elaborar um texto a partir da visualização de uma imagem relacionada às palavras exercitadas nas atividades anteriores. É importante que essas palavras se aproximem dentro de um mesmo campo semântico.

Com esse teste é possível diagnosticar a fase silábica na qual se encontram os alunos: fase pré-silábica, silábica, silábica alfabética ou alfabética. Verificando, desta maneira, em qual nível silábico os alunos se encontram, obtém-se um referencial para saber se o conteúdo está de acordo com o nível de silábico da turma, pois o GameAlfa demonstrou ser mais apropriado para crianças que estão entre os níveis silábico e silábico alfabético.

B - Sessões de jogos. Essas sessões devem ocorrer após o diagnóstico e sem intervenção pedagógica. É planejada para que os alunos tenham a experiência de jogo individual e livremente, como se fossem utilizar o game apenas para a diversão, se ambientando aos elementos gráficos da interface e aos desafios que a mecânica do

game propõe. A intervenção do professor, ou outro adulto, deve ser mínima, apenas quando solicitada pelas crianças, cabendo ao docente observar os comportamentos e as dificuldades delas. A quantidade de sessões varia de acordo com a habilidade no uso do game e com o conhecimento da turma, previsto no teste diagnóstico, mas orienta-se que sejam feitas em média três ou quatro sessões de jogos.

C - Reuniões pós jogos - Após cada sessão o professor deve reunir com a turma e, dispondo de um caderno de anotações, verificar nas falas das crianças as principais dificuldades e perceber se essas dificuldades são decorrentes da jogabilidade ou o conhecimento que o aluno possui sobre o conteúdo educacional do game. Se percebido que a turma apresenta mais dificuldades devido à jogabilidade, será necessário mais tempo para as sessões de jogos; caso a dificuldade esteja relacionada ao conhecimento do conteúdo, então é preciso que ocorra uma intervenção pedagógica. Sugerimos que essa intervenção seja feita através da aula expositiva dialogada que passamos a explicar a seguir.

Sessões de jogos com intervenção pedagógica – Nesta etapa ocorre a intervenção direta do professor através de uma aula expositiva dialogada. O jogo deve ser projetado em uma tela e jogado por alguns alunos intercaladamente, enquanto os demais devem interagir respondendo oralmente ou indicando na tela a sua opção

de resposta antes de o jogador utilizar os recursos do Game para verificar se estão corretas. As respostas devem ser anotadas em uma ficha de resposta individual por aluno, entregue momentos antes de iniciar a atividade. Após o término do jogo, espera-se que as fichas de respostas estejam todas preenchidas com as respostas certas. Em seguida, deve-se fazer a reunião pós-jogo e discutir com os alunos as suas respostas, verificando as principais dificuldades encontradas, os aspectos positivos e a serem melhorados na atividade além de verificar as novas descobertas deles que possibilitam reflexões sobre os temas existentes implicitamente no GameAlfa, como a questão ecológica, por exemplo.

Para esse procedimento, sugerimos o plano de aula a seguir, que pode sofrer alterações de acordo com a realidade de cada escola e de cada sala de aula. Lembre-se de sempre planejar atividades interativas.

I. Plano de Aula:

- Aplicação do jogo digital AlfaGame

II. Dados de Identificação:

- Instituição:
- Professor (a):
- Disciplina:
- Série / Ano:
- Turma:

III. Tema:

- Habilidades de Consciência Fonológica: palavras que rimam com outras; que começam com o mesmo fonema ou com a mesma sílaba; comparar tamanhos de palavras a partir da quantidade de sílabas e descobrir palavras dentro de palavras.

IV. Objetivos:

Objetivo geral:

- Desenvolver habilidades de consciência fonológica.

Objetivos específicos:

- Identificar palavras que rimam com outras;
- Relacionar palavras que começam com o mesmo fonema ou com a mesma sílaba;
- Comparar tamanhos de palavras a partir da quantidade de sílabas;
- Descobrir palavras dentro de palavras.

V. Conteúdo:

- Interpretação textual.
- Rimas e aliterações.
- Palavras com mesmo fonema.
- Palavras com sílabas iniciais iguais.
- Palavras com sílabas finais iguais.

- Tamanho de palavras por quantidade de sílabas.
- Palavras contidas em outras.

VI. Procedimentos Metodológicos:

- Aula expositiva dialogada: apresentação do GameAlfa as funções dos elementos gráficos de sua interface; contextualização do enredo do game; interpretação do texto base contido no game.
- Resolução de desafios de jogo digital em grupos: sessão coletiva de jogo; revezamento dos alunos nos controles do game; resolução dos exercícios de consciência fonológica no game coletivamente; superação dos desafios de maneira colaborativa e interativa
- Anotações de respostas individuais na Ficha de Resposta por Aluno.

VII. Recursos didáticos:

- Computador.
- Projetor multimídia.
- Lousa digital. (opcional).
- Caixa de som.
- Jogo digital GameAlfa.

VIII. Avaliação:



- atividades

- Respostas às perguntas durante a aula em ficha de resposta individual por aluno.
- Participação na resolução dos desafios de jogo digital.
- Colaboração para encontrar as respostas corretas.
- - critérios adotados para correção das atividades.
- As fichas de respostas individuais devem estar preenchidas corretamente com as respostas exigidas pelo sistema do jogo digital.
- Observação na participação dos alunos durante a atividade.
- Teste escrito individual.

XIX. Bibliografia:

MORAIS, A. G. de. Sistema de escrita alfabética. São Paulo: Melhoramentos. 2012.

MORAIS, A. G.; ALBUQUERQUE, EBC de; LEAL, T. F. Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética. Belo Horizonte: Autêntica, p. 71-88, 2005.

PRENSK, M. “Não me atrapalhe, mãe - Estou aprendendo: Como os videogames estão preparando nossos filhos para o século XXI - e como você pode ajudar!”. 1ª ed. São Paulo. Phorte, 2010.

PRENSK, M. Aprendizagem baseada em jogos. São Paulo: Senac, 2012.

SANTAELLA, L.; FEITOZA, M (Org). Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após apresentar sugestões didáticas de uso do Game Alfa, ressaltamos que isso não indica que ele possa ser utilizado apenas a partir dessas estratégias aqui demonstradas. Outras possibilidades de uso desse game podem ser recriadas a partir da intenção pedagógica do professor, ou dos responsáveis pelas crianças. Se a família ou a escola possuem computador ou dispositivos móveis (tablets ou smartphones), com ou sem internet, a criança pode jogar sem intervenção pedagógica, considerando isso como um exemplo das condições necessárias para a escolha da estratégia adequada.

Uma das sugestões seria a elaboração de estratégias diferenciadas de uso do GameAlfa. Em escolas que possuem laboratórios de informática, e outros equipamentos, o professor pode elaborar um planejamento prévio com o game, explorando o seu enredo, personagens, cenários e demais elementos multimodais. Essa é uma possibilidade, entre tantas, para trabalhar a competência leitora a partir de

inferências na leitura do game, com turmas que ainda estejam no nível pré-silábico; ou o enriquecimento do vocabulário dos alunos com o surgimento de novas palavras a partir da leitura do game, isso com turmas de alunos que já se encontram no nível alfabético.

Por outro viés, devido ao mundo no qual se desenvolve o enredo do Game Alfa, podemos perceber a possibilidade de se trabalhar um tema transversal, o meio ambiente. Nesse sentido, podemos observar as potencialidades que o GameAlfa oferece a partir de uma atividade de multiletramentos, com os temas que estão contidos nele, implícita ou explicitamente, como exemplos: a questão do folclore, a partir dos personagens de lenda folclórica, curupiras, que podem também respaldar uma discussão sobre a família, tendo em vista que são irmãos; a questão ética no que se refere ao lenhador que desmata; o problema da poluição, explorando as características do monstro poluição; bem como outras questões que podem surgir dependendo da abordagem dos usuários do game.

Com essa experiência, sugerimos também a possibilidade de criação de games por professores e alunos, com conteúdos de uma disciplina ou multidisciplinarmente. Com esse guia, possibilitamos que isso ocorra a partir de mudanças no GameAlfa, proposto na sessão 4.

Para finalizar, ressaltamos dois pontos passíveis de reflexão a partir das experiências com esse estudo. O primeiro diz respeito à aplicabilidade do produto deste estudo que, assim como todos os recursos tecnológicos, devem ser tratados como um meio, e não como um fim. Dessa maneira, evidenciamos o papel fundamental

que o professor deve ter ao utilizar esse tipo de recurso. Deve-se ter o cuidado no planejamento e nas propostas didáticas para que o uso do game não se resuma ao entretenimento, mas que possa unir isso a uma aprendizagem mais significativa para os alunos.

Para finalizar, esclarecemos que o GameAlfa não é um game completo, ainda estamos trabalhando para que possamos lançar a versão definitiva. Mas que já se apresenta como um recurso possível de ser utilizado.



Por:

AUSTONIO QUEIROZ DOS SANTOS
Mestrando

Prof. Dr. JOSÉ ANGLADA RIVERA
Orientador

