

ENSINO E JOGOS DIGITAIS: UMA BREVE ANÁLISE DO GAME “PRODUÇÃO DE TEXTOS: TRABALHANDO COM PONTUAÇÃO” COMO RECURSO DIDÁTICO

Patrícia Margarida Farias Coelho¹
 Cezar Alexandre Neri Santos²
 Aucilane Santos Aragão³
 Janaíne Januário Da Silva⁴
 Marta dos Santos⁵

Resumo: O presente artigo aborda o uso dos *games* como recurso pedagógico. Para tanto, temos o objetivo de compreender processo de aprendizagem dos nativos digitais, nascidos entre os anos de 1980-2000 (PRENSKY, 2011; 2001) a partir da análise do *game* intitulado de *Produção de texto: trabalhando com pontuação*. A opção por este jogo deve-se pela possibilidade de (i) acesso livre e gratuito via internet; e (ii) uso didático-pedagógico no ensino de língua portuguesa no Ensino Fundamental II em favor do multiletramento dos educandos. A metodologia utilizada neste artigo será bibliográfica e terá como arcabouço teórico, principalmente, as pesquisas de Prensky (2011; 2001) e Coelho (2014; 2013a; 2013b; 2012), que tratam dos nativos e imigrantes digitais; Xavier (2015), que aborda o letramento digital e o ensino; Lemos (2009) e Mattar (2013), que tratam dos nativos digitais e do seu modo de aprender; dentre outros. Perante a realidade social e tecnológica na qual os educandos (crianças e adolescentes) estão inseridos, os resultados deste artigo apontam que os profissionais da educação precisam se adequar às novas formas de ensinar e aprender, de modo a atender às necessidades de letramento de seus discentes, sendo os jogos educativos um excelente material de auxílio.

Palavras-chave: Ensino. Nativos digitais. Games educativos. Multiletramento. Produção de texto.

EDUCATION AND DIGITAL GAMES: A BRIEF ANALYSIS OF THE GAME "TEXT PRODUCTION: WORKING ON PUNCTUATION" AS EDUCATIONAL RESOURCE

¹ Professora Titular do Mestrado Interdisciplinar em Ciências Humanas da Universidade de Santo Amaro (UNISA). E-mail: patriciafariascoelho@gmail.com

² Professor Assistente da Universidade Federal de Alagoas-Campus do Sertão e Coordenador CAPES de Iniciação à Docência (PIBID) do subprojeto Letras-Português da UFAL-Campus Sertão. E-mail: cezarneri@hotmail.com

³ Bolsista CAPES de Iniciação à Docência (PIBID) do subprojeto Letras-Português da Universidade Federal de Alagoas-Campus Sertão. 5º período. E-mail: aucilanearagao@hotmail.com.

⁴ Bolsista CAPES de Iniciação à Docência (PIBID) do subprojeto Letras-Português da Universidade Federal de Alagoas-Campus Sertão. 5º período. E-mail: janaine-silva@outlook.com

⁵ Bolsista CAPES de Iniciação à Docência (PIBID) do subprojeto Letras-Português da Universidade Federal de Alagoas-Campus Sertão. 8º período. E-mail: martasantos1000@gmail.com

Abstract: This paper discusses the use of games as an educational resource. Therefore, we aim to understand the *digital natives'* learning processes, who were born between the years of 1980-2000 (PRENSKY, 2011; 2001) from the analysis of the game titled *Produção de texto: trabalhando com pontuação* (Text production: working on punctuation). The choice for this game was allowed due to: (i) its free access via the Internet; and (ii) its didactic and pedagogical use of the Portuguese language teaching in junior high schools on behalf of (multi) literacy. The methodologies used were a bibliographical survey and a theoretical framework, mainly Prensky (2011, 2001) and Coelho (2014; 2013a; 2013b; 2012), who deal with the “native and digital immigrants”; Xavier (2015), who deals with digital literacy and teaching, Lemos (2009) and Mattar (2013), who discuss about the *digital natives* and their way of learning; among others. Due to the social and technological reality in which students (children and adolescents) are inserted, the results of this article suggest that education professionals need to adapt themselves to new ways of teaching and learning in order to meet their students' literacy needs, and educational games have been regarded as excellent material aids.

Keywords: Digital Natives. Educational Games. Multiliteracy. Education. Text production.

1 INTRODUÇÃO

“O aprendizado necessita de motivação para um envolvimento intenso, o que é atingido pelos *games*”. (MATTAR, 2013, p. 193).

Com os avanços tecnológicos decorridos *nas e das* últimas décadas, verificamos que essas transformações exerceram e continuam exercendo grande influência no âmbito sócio histórico, econômico, cultural e educativo, não apenas no Brasil, mas em todo o mundo. Dessa forma, no presente artigo, discutiremos o desafio dos profissionais da educação neste novo cenário, no qual as instituições de ensino estão sendo obrigadas a (re)pensar e a aperfeiçoar as práticas pedagógicas, tornando a aula mais digital e interativa para atenderem os nativos digitais – o que justifica a relevância de nosso estudo.

Em meio a esses avanços tecnológicos, emerge a sociedade digital (CASTELLS, 2013) e, com ela, aumenta o número de nativos digitais e de imigrantes digitais. Sobre estes, em uma entrevista à Folha de São Paulo, Marc Prensky esclarece que:

Nativos digitais são aqueles que cresceram cercados por tecnologias digitais. Para eles, a tecnologia analógica do século – como câmeras de vídeo, telefone com fio, informação não conectada (livros, por exemplo), internet discada – é velha. Os nativos digitais cresceram com a tecnologia digital e usaram isso brincando, por isso, não tem medo dela, a veem como aliado. Já os imigrantes digitais são os que chegaram à tecnologia digital mais tarde na vida e, por isso, precisaram se adaptar. (PRENSKY, 2011, p. 1).

Dessa forma, numa sociedade cada dia mais tecnológica (LEVY, 2009), o ensino precisa se adaptar a esse processo para atender tantos aos alunos *nativos digitais* quanto aos *imigrantes digitais*, pois o espaço escolar, atualmente, ainda reproduz os mesmos padrões de

décadas atrás: aulas e práticas pedagógicas tradicionais focadas na transmissão e memorização de conteúdo, no qual o professor detém o conhecimento e o aluno escuta e aprende. Evidenciamos, assim, que as aulas tradicionais não consideram as capacidades trazidas pelos alunos que o auxiliam a produzir seu próprio conhecimento.

Os educadores devem, portanto, compreender *como* e *quais* são os novos instrumentos pedagógicos que podem auxiliar o professor a produzir uma aprendizagem significativa. Dentre as novas possibilidades didáticas emergentes do universo digital, selecionamos, para este estudo, os jogos digitais, por se caracterizarem como: (i) recurso pedagógico; e (ii) interessante proposta de ensino, o que permite o multiletramento⁶ dos alunos, exigindo do professor um novo fazer pedagógico.

Assim sendo, destacamos que os *games* digitais educativos são atrativos e motivam o educando a interagir e a participar das aulas, uma vez que, mesmo sem perceberem, estão aprendendo (COELHO, 2012) e acabam modificando a forma de construir conhecimentos. Logo, os *games* educativos podem ser tomados como um instrumento de aprendizagem que já pertence ao cotidiano discente, o que facilita a interação entre alunos e professor.

Assim, o objetivo deste estudo é verificarmos *como* ocorre o processo de aprendizagem dos nativos digitais, por meio do estudo do *game* educativo *Produção de texto: trabalhando com pontuação*. A escolha deste jogo deve-se a dois fatores: (i) seu acesso livre e gratuito via internet; e (ii) sua profícua aplicação no ensino de língua portuguesa no Ensino Fundamental II, doravante EF-II. Buscaremos, assim, discutir sobre a utilização do *game* educativo como um instrumento de aprendizagem capaz de contribuir *com* e *para* o aprimoramento do processo de ensino e aprendizagem.

A metodologia empregada neste estudo será bibliográfica (GIL, 2013). Como arcabouço teórico, principalmente, as pesquisas de Prensky (2011; 2001) e Coelho (2014; 2013a; 2013b), que tratam dos nativos e imigrantes digitais; Xavier (2015), por abordar o letramento digital e o ensino; Lemos (2009) e Mattar (2013), que tratam do *modus* de aprendizagem da Geração Y; dentre outros. O presente trabalho está estruturado da seguinte maneira: primeiro, discutiremos sobre as novas formas de aprender dos nativos digitais, para, em seguida, descrevermos e analisarmos o jogo mencionado.

Perante a realidade social e tecnológica na qual os educandos (crianças e adolescentes) estão inseridos, os resultados deste artigo apontam que os profissionais da educação precisam se

⁶ Neste artigo, compreendemos *Multiletramento* a partir das pesquisas de Roxane Rojo, que o define como o ato de ler que envolve e articula diferentes modalidades de linguagem "além da escrita, como a imagem (estática e em movimento), a fala e a música. Nesse sentido, refletindo as mudanças sociais e tecnológicas atuais, ampliam-se e diversificam-se não só as maneiras de disponibilizar e compartilhar informações e conhecimentos, mas também de lê-los e produzi-los. O desenvolvimento de linguagens híbridas envolve, dessa forma, desafios para os leitores e para os agentes que trabalham com a língua escrita, entre eles, a escola e os professores." Disponível em: <<http://www.plataformadoletramento.org.br/em-revista-entrevista-detalhe/246/roxane-rojo-alfabetizacao-e-multiletramentos.html>>. Acesso em: 16 mar. 2016.

adequar às novas formas de ensinar e aprender, de modo a atender às necessidades de multiletramento de seus discentes, sendo os jogos educativos um excelente material de auxílio.

Apresentados a delimitação do tema, o *corpus*, a metodologia, os objetivos e os resultados esperados, seguiremos para o próximo tópico.

2 AS NOVAS FORMAS DE APRENDER E SIGNIFICAR O MUNDO

Schwartz (2014) assinala que o saber não se constitui de modo unívoco e imutável. Segundo este autor, a sociedade contemporânea demanda uma educação multiletrada, a fim de atender às necessidades diversas dos alunos, principalmente, no que diz respeito ao processo de ensino-aprendizagem e às exigências impostas pela emergente cultura digital (CASTELLS, 2013). Além disso, destacamos que, cada vez mais, a internet tem se tornado uma importante ferramenta *no e para* o aprendizado.

A *web 2.0* tem alterado a forma do ensino-aprendizagem, haja vista a ministração de uma aula convencional configurar-se antiquada se comparada às possibilidades de interação e de informação permitidas pela *internet*. Além disso, os educadores ainda têm que competir com as redes sociais, plataformas sedutoras que permitem o acesso à informação e à de interação remota em tempo real.

Por conseguinte, há a emergência de refletirmos a respeito das novas ferramentas didáticas e as novas técnicas de ensino, que podem, nesse novo cenário digital, ser inseridas no ambiente educacional para facilitar a aprendizagem. Mattar (2013) nos explica sobre a importância de raciocinarmos sobre os *games* educativos como uma ferramenta didática a ser utilizada em sala de aula, além da urgência de reconhecermos que as aulas não podem se manter tradicionais. É necessário que a escola se mantenha atualizada para que assim possa preparar os educandos para a sociedade digital (COELHO, 2014; 2013a; 2012).

Este processo de ensino-aprendizagem, na sociedade da comunicação, exige do professor um conhecimento das novas tecnologias, para que as torne aliadas dos educadores, do ensino e da escola, pois se a sociedade muda, a escola também precisa estar preparada para mediar o conhecimento de forma positiva aos estudantes, já que estes estão cada vez mais abrindo novas e diversas janelas de conhecimento. Segundo essa linha de raciocínio, Schwartz (2014, p. 12) nos esclarece que:

O papel dos educadores, das escolas e das práticas sociais é redefinido por sistemas de informação e comunicação cuja arquitetura responde cada vez mais aos imperativos de uma nova economia política do conhecimento adequada às moralidades pós-modernas. Tornou-se não apenas urgente, mas inevitável pensar criticamente a digitalização e, ao mesmo tempo, reconhecer o caráter complexo dos novos meios, ampliando o debate sobre o lugar do indivíduo, o sentido de sua formação e a temporalidade que se abre para a formulação de projetos com perspectivas locais, concretas.

Dessa forma, aliar o ensino à cultura digital é desafiante, já que as práticas e as ferramentas pedagógicas ainda se mantêm conectadas aos antigos paradigmas sociais de

repetição, das verdades absolutas e de uma visão quantitativa do aprendizado. Para isso, é necessário reverter esse quadro tradicionalista e aproximar os métodos e os conteúdos de ensino à vida dos docentes e dos nativos digitais, principalmente a partir do uso do multiletramento.

3 O DOCENTE, O MULTILETRAMENTO E OS NATIVOS DIGITAIS

Defendemos, neste estudo, que o uso dos *games* como proposta pedagógica permite: (i) o aprimoramento do docente; (ii) o desenvolvimento de diferentes habilidades dos alunos a partir do uso do multiletramento; e (iii) alargamento da competência do nativo digital, atualmente mais interativo e tecnológico que o aluno de anos atrás (PRENSKY, 2013). Assim, os jogos *online* inserem-se no contexto escolar como uma ferramenta didática que estimula o aluno a participar ativamente na construção do conhecimento.

Portanto, advogamos a relevância de o docente contemplar, em suas aulas, mais atividades além dos *games*, como, por exemplo, desenhos, *cosplays*, mídias, pois os alunos possuem habilidades diferentes de aprender e de se expressar no mundo. Prensky (2013) nos explica que os discentes de hoje possuem uma capacidade de processamento de informações muito maior que a geração anterior. Assim, trabalhar o multiletramento se faz necessário dentro de um contexto social que exige cidadãos com capacidades cognitivas e interacionais bem desenvolvidas. Rojo e Moura (2012, p. 8) explicam que:

trabalhar com multiletramentos pode ou não envolver (normalmente envolverá) o uso de novas tecnologias da comunicação e de informação ('novos letramentos'), mas caracteriza-se como um trabalho que parte das culturas de referência do alunado (popular, local, de massa) e de gêneros, mídias e linguagens por eles conhecidos, para buscar um enfoque crítico, pluralista, ético e democrático – que envolva agência – de textos/discursos que ampliem o repertório cultural, na direção de outros letramentos.

Verificamos, assim, que o multiletramento expandiu-se, principalmente, a partir do cenário sociointeracional, que exige dos alunos uma imersão nas aulas e um reconhecimento crítico do conteúdo apresentado. Ainda segundo os autores (2012, p. 14), “vivemos, já pelo menos desde o início do século XX (senão desde sempre), em sociedades de híbridos impuros e fronteiriços”, o que evidencia que o multiletramento vai além do conceito de letramentos múltiplos, pois se refere à variedade das práticas letradas reconhecidas ou não pelas sociedades.

No entanto, apesar das atuais pesquisas que ratificam a importância de se explorar o multiletramento na escola, destacamos que esta instituição ainda mantém ações pedagógicas de uma sociedade tradicional e monomodal. O desenvolvimento das competências dos discentes está em focarmos nas formas como estes aprendem, devendo a escola estar mais aberta às mudanças metodológicas, uma vez que, na atualidade, a escola recebe, em quase sua maioria, nativos digitais.

Prensky (1994) caracteriza os nativos digitais como aqueles que aprendem rápido, fazem conexões sonoras, compreendem a informação visualmente e aprendem, principalmente, através de atividades baseadas em jogos. Considerando tal perfil, os professores precisam mudar

suas ações e escolhas pedagógicas de um viés tradicionalista do aprender para uma metodologia que explore os diferentes tipos de linguagem, dentre elas, verbal, visual e sonora, bem como que faça parte do cotidiano do aluno, a fim de atraí-los mais para as aulas, pois a desatenção destes com relação às aulas tem relação direta com o modo como os conteúdos lhes são apresentados (COELHO; COSTA, 2013; COELHO, 2012).

Como já expresso, no século XXI, a sociedade é composta principalmente por nativos digitais. São jovens e crianças imersos no mundo tecnológico, pois eles têm à disposição um mundo perante a tela de um computador e/ou outros acessórios tecnológicos, desde que tenham acesso à internet. Assim, os nativos digitais transitam por diversas e distintas plataformas comunicacionais disponíveis na rede, como *Twitter*, *Facebook*, *Whatsapp*, dentre outras, e também navegam em *sites* de bate papo. Em meio a estas redes sociais, eles fazem novas amizades, namoram, divulgam sua vida e desempenham "diversas tarefas ao mesmo tempo, principalmente quando estas se referem ao uso das mais diversas mídias". (LEMOS, 2009).

Em meio à realidade social, da escola – elemento indispensável a qualquer sociedade – destacamos que a escola permanece ainda presa a hábitos e métodos tradicionais, ou seja, os alunos estão cada vez mais imersos no mundo tecnológico. No entanto, o ambiente escolar não explora esse potencial do alunado e não desenvolve a aprendizagem digital, o que faz com que

[...] as crianças e adolescentes estejam se auto letrando pela internet e desafiando os sistemas educacionais tradicionais e propõem, pelo uso constante da rede mundial de computadores, um jeito novo de aprender. Esta nova forma de aprendizagem se caracterizaria por ser mais dinâmica, mais participativa, descentralizada (da figura do professor) e pautada na independência, na autonomia, nas necessidades e nos interesses imediatos de cada um dos aprendizes que são usuários frequentes das tecnologias de comunicação digital. (XAVIER, 2014, p. 3).

Assim, ao chegar à escola, os nativos digitais se deparam com professores imigrantes digitais, presos a métodos antigos. Não que isso represente um impedimento total à instauração de novos métodos e de procedimentos de ensino, mas, como adverte Prensky (2011), estes profissionais têm mais dificuldade em deixar certos métodos antigos. Logo, a escola e seus sujeitos precisam estar mais abertos às novas tecnologias, pois os alunos estão sempre conectados às novas formas de comunicação e, ao adentrarem no ambiente escolar, se deparam com uma realidade alheia, que não é mais a sua, tornando o aprender uma tarefa aborrecida e que não desperta o interesse.

Perante esta nova realidade digital, faz-se necessário que sejam: (i) transformadas as ações dos docentes; (ii) exploradas as potencialidades do multiletramento; e (iii) atendidas às necessidades dos nativos digitais, formando, assim, letrados digitais capazes de assumir novas formas de leitura exigidas pelo contexto tecnológico e que se diferenciam dos métodos e suportes anteriores, pois, como afirma Xavier (2014), é preciso um novo jeito de aprender e de ensinar.

A seguir, apresentaremos o jogo selecionado como nosso *corpus*.

4 JOGOS COMO MATERIAL PEDAGÓGICO NO ENSINO FUNDAMENTAL DE LÍNGUA PORTUGUESA

Está posto que os profissionais envolvidos com a educação precisam estabelecer mudanças no modo de ensinar. Mudanças que envolvam a concepção de que o aluno já carrega consigo conhecimentos prévios e de que é ele capaz de construir seu próprio conhecimento. Assim, propomos, numa macro proposta, que os educadores utilizem a tecnologia em sala de aula, e, em específico, que os *games* configurem-se ferramentas de ensino.

Games são populares para boa parte dos jovens e uma parte considerável dos adolescentes têm acesso a eles gratuitamente, mesmo que seja aos mais simples, principalmente, através de plataformas disponíveis na internet (COELHO, 2015, 2014). Os jogos digitais não somente encantam os jovens como prendem a atenção, principalmente por serem interativos.

Atualmente, existe uma grande variedade de jogos educativos disponíveis na rede passíveis de se tornarem ferramentas de ensino. É sob esta perspectiva que analisamos o jogo intitulado *Produção de texto: trabalhando com pontuação*.⁷ Trata-se de um jogo indicado para o Ensino Fundamental que objetiva e possibilita o aprendizado do emprego correto da pontuação em produções textuais, como veremos a seguir.

4.1 ANALISANDO O JOGO PRODUÇÃO TEXTUAL: TRABALHANDO COM PONTUAÇÃO

Iniciamos este tópico com alguns esclarecimentos acerca do funcionamento do jogo, para, em seguida, apresentar um panorama geral, destacando os aspectos positivos e negativos como recurso significativo para o ensino de língua portuguesa no ensino fundamental 2. Ao acessar o *Link*, o aluno/jogador se depara com a interface a seguir.

Figura 1 — Interface inicial do game.



Disponível em:<<http://www.noas.com.br/ensino-fundamental-2/lingua-portuguesa/trabalhando-com-pontuacao/>>. Acesso em: 16 mar. 2016.

⁷ Jogo disponível em:<<http://www.noas.com.br/ensino-fundamental-2/lingua-portuguesa/trabalhando-com-pontuacao/>>. Acesso em: 16 mar. 2016.

Observamos que o *layout* do jogo está situado no centro da página, numa tonalidade de verde. O título está em destaque e surge a opção *jogar* em meio aos vários diacríticos espalhados pelo *layout*. Com um clique em *jogar*, o jogador-aluno se depara com uma bela garotinha que lhe dá as boas-vindas e o convida para jogar. Percebemos que, a partir de então, o *layout* da página aparece em azul claro, o que traz a ideia de tranquilidade, como podemos observar a seguir:

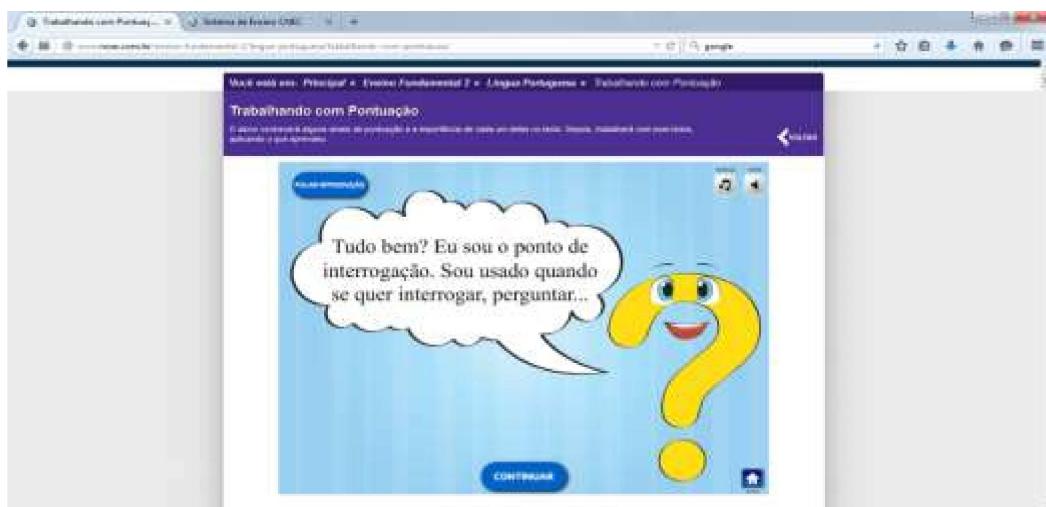
Figura 2 — Interação jogo-usuário.



Disponível em:<<http://www.noas.com.br/ensino-fundamental-2/lingua-portuguesa/trabalhando-com-pontuacao/>>. Acesso em: 16 mar. 2016.

A partir desta etapa interativa e introdutória do jogo, há uma pequena apresentação dos sinais de pontuação e suas respectivas finalidades.

Figura 3 — Apresentação do sinal de interrogação.

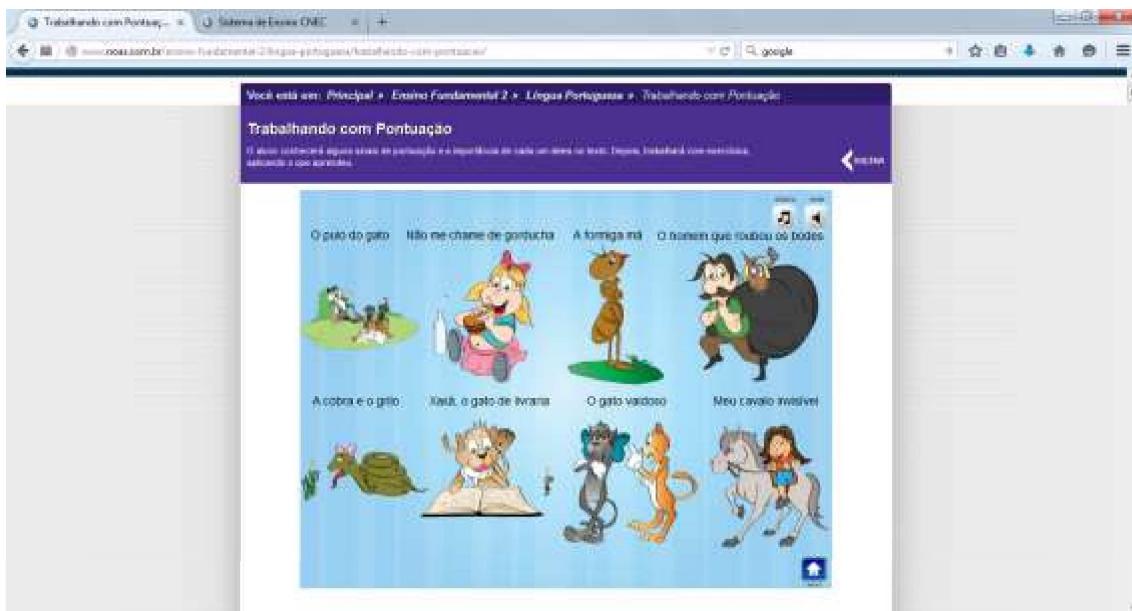


Disponível em:<<http://www.noas.com.br/ensino-fundamental-2/lingua-portuguesa/trabalhando-com-pontuacao/>>. Acesso em: 16 mar. 2016.

Tem-se na figura anterior a apresentação do *ponto de interrogação*, para ilustrar. Também são exibidos, na sequência, o *ponto final*, a *vírgula*, o *ponto de exclamação*, os *dois*

pontos e o *travessão*. Fica a cargo do jogador passar por essa etapa introdutória do jogo ou pular para a ação, o que constitui um reforço ao aluno quanto ao conteúdo referente à produção textual e à pontuação. Após esta etapa, o jogador é convidado a trabalhar a pontuação escolhendo um texto, dentro das alternativas do seguinte menu: 1) O pulo do gato; 2) Não me chame de gorducha; 3) A formiga má; 4) O homem que roubou os bodes; 5) A cobra e o grilo; 6) Xaxá, o gato de livraria; 7) O gato vaidoso; 8) Meu cavalo invisível.

Figura 4 — Menu: opções de texto.



Disponível em:<<http://www.noas.com.br/ensino-fundamental-2/lingua-portuguesa/trabalhando-com-pontuacao/>>. Acesso em: 16 mar. 2016.

Neste estudo, optamos pela história número 5, *A cobra e o grilo*, para exemplificar como o jogo funciona. Clicando na história selecionada, surge uma nova etapa do jogo, como pode ser visto na figura nº 5.

Figura 5 — Texto: A cobra e o grilo.



Disponível em:<<http://www.noas.com.br/ensino-fundamental-2/lingua-portuguesa/trabalhando-com-pontuacao/>>. Acesso em: 16 mar. 2016.

Nesta etapa, começa a ação de jogabilidade: cada quadradinho presente no texto indica um espaço que deve ser preenchido por um dos sinais de pontuação presentes na barra retangular acima do texto, cabendo ao aluno-jogador aplicar o conhecimento apreendido sobre cada um dos pontos e suas finalidades. Para isso, o aluno deve clicar no ponto que considere adequado e arrastá-lo até o quadradinho que lhe convém. Feito isso, a cada acerto, o jogador recebe um elogio e, a cada erro, é informado que errou, onde errou e qual seria a pontuação correta. Independentemente de qual tenha sido o erro, o jogador não pode voltar atrás para corrigir o seu erro. Ao fim do jogo, ele é informado quantitativamente sobre os erros e acertos obtidos.

Cabe mencionar que todos os textos disponíveis são narrativas pequenas que necessitam de muitos sinais de pontuação. Além disso, durante o jogo, o jogador tem a opção de não somente ler as informações escritas, mas também de ouvi-las na voz dos personagens (garota, narrador, sinais de pontuação etc.). Também pode optar por ouvir música enquanto joga. Todos os recursos disponibilizados pelo próprio jogo são como estratégias de seduzir o jogador para mantê-lo jogando.

Perante estas observações, destacamos que o jogo se constitui como um excelente recurso didático para o ensino de língua portuguesa, pois permite ao aluno aprender brincando de forma lúdica, interativa e inovadora. Ele proporciona ao aluno-jogador o conhecimento sobre os pontos e suas finalidades e lhe permite, em seguida, a aplicação desse conhecimento em uma variedade de tipos textuais.

No entanto, evidenciamos que, neste jogo, o aluno já tem demarcado o local exato de emprego dos sinais de pontuação, cabendo a ele definir o ponto correto a ser empregado, conforme a sua finalidade. Esta demarcação é um recurso ao qual o aluno não tem acesso em sala de aula, quando da produção de textos reais, quando deve empregar corretamente os sinais de pontuação, cabendo a ele, com base no seu aprendizado, definir o local exato e a pontuação correta a ser empregada na construção de uma tessitura textual coerente.

Assim sendo, uma breve análise do jogo *Produção de texto: trabalhando com pontuação* permite verificar que este permite uma aprendizagem interativa e construtiva *no e para* aprendizado dos pontos de pontuação. Entretanto, ressalte-se que os *games* são apenas um meio interativo de ensino-aprendizagem e que cabe ao professor, posteriormente, fazer atividades de fixação que permitam que a reiteração e reafirmação das informações disponibilizadas no jogo.

Sumariamente, advogamos que o jogo representa um novo material pedagógico que possibilita o aprimoramento da pontuação na educação básica.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio deste estudo, verificamos que estamos vivendo num período de transição, enfrentando uma nova realidade histórica e social entrelaçada e modificada pela crescente presença da tecnologia (CASTELLS, 2013). Com os avanços tecnológicos na área de comunicação, principalmente com a expansão da internet e do acesso à *web 2.0*, os hábitos da população têm se modificado, com novos modos de socialização e de convivência e de interação.

Dentre as transformações ocorridas na sociedade, nos debruçamos, nesta pesquisa, a abranger a educação, de modo a compreender como os nativos digitais aprendem, verificando que a *Geração Y* tem dificuldade de entender e aprender com métodos antigos e tradicionais por os considerarem desinteressantes. A metodologia utilizada nesta pesquisa foi bibliográfica e nos ancoramos, principalmente, nos estudos de Prensky (2011, 2001), Coelho (2014, 2013a, 2013b, 2012) e Matar (2013). Verificamos, a partir desta pesquisa, que é necessário que os docentes repensarem suas práticas pedagógicas de forma a atender às necessidades desses nativos digitais, que (re)aprendem e (re)significam o conteúdo ensinado, quando a matéria é transportada para o mundo virtual. Logo, cabe à escola e aos docentes se atualizarem e trazerem para a sala de aula conteúdo da matéria ensinada que estejam disponibilizados na internet, como, por exemplo, o caso do *game* analisado nesta investigação.

Para que isso se efetive, é preciso que a escola acompanhe as mudanças sociais e históricas e se adeque a essas transformações, utilizando os novos recursos digitais, em destaque para os *games* educativos, em benefício de um aprendizado significativo e duradouro. Muitos dos jogos educativos estão disponibilizados na *web 2.0* gratuitamente, o que facilita o uso e o acesso de professores e alunos, possibilitando uma aprendizagem de qualidade capaz de formar cidadãos atuantes em meio ao contexto social cada vez mais variante e mais digital. Além disso, a realidade do aluno, deve ser utilizada em seu benefício, como um recurso que propicie a aplicação de multiletramento.

A partir deste estudo, verificamos que o *game* educativo analisado, *Produção de textos: trabalhando com pontuação*, é um ótimo recurso didático a ser utilizado no ensino de língua portuguesa para o EF-II, pois, além dos jogos fazerem parte do cotidiano dos alunos, ele possibilita uma interação entre o conteúdo ensinado, o discente e o docente, permitindo uma aprendizagem lúdica, interativa e divertida, diferentemente do método tradicional de ensino.

É importante que os educadores e os interessados pela temática dos *games* educativos se dediquem a compreender o panorama educacional brasileiro, a partir da didática, metodologia e ferramentas pedagógicas utilizadas nas escolas de nosso país e que reconheçam que os *games* evoluem e seduzem os alunos dentro ou fora do contexto escolar. Muito ainda há para se refletir, mas estamos ávidos a buscar novas respostas.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Karina Toledo. **Jogos e educação.** Disponível em:<http://www.unifil.br/portal/arquivos/publicacoes/paginas/2012/1/413_542_publipg.pdf>. Acesso em: 16 mar. 2016.

CASTELLS, Manuel. **Redes de indignação e esperança:** movimentos sociais na era da internet. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

COELHO, Patrícia Margarida Farias. **Os nativos digitais e as novas competências tecnológicas.** Texto livre: linguagem e tecnologia, v. 5, n. 2. 2012. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/textolivre/issue/view/110>. Acceso em: 16 mar. 2016.

_____. Um estudo do game educativo MiquelCrusafont aplicado à educação. **Revista Educaonline**, Rio de Janeiro, v. 7, p. 1-20, jan.-abr.2013a. Disponível em: <<http://www.latec.ufrj.br/revistas/index.php?journal=educaonline&page=article&op=view&path%5B%5D=405&path%5B%5D=508>>. Acesso em: 16 mar. 2016.

_____. Uma nova forma de narrativa interativa nos games educativos: personagens em Joc. **Revista Hipertexto**, v. 3, p. 15-33, janeiro-junho 2013b. Disponível em: <<http://www.latec.ufrj.br/revistas/index.php?journal=hipertexto&page=article&op=view&path%5B%5D=433&path%5B%5D=533>>. Acesso em: 16 mar. 2016.

_____. O dialogismo e as construções narrativas no game literário brasileiro: Memórias de um Sargento de Milícias. **RevistaObra Digital: journal of communication and technology**, v. 6, p. 74-91, Febrero 2014. Disponível em: <<http://revistesdigitals.uvic.cat/index.php/obradigital/article/view/27>>. Acesso em: 16 mar. 2016.

COELHO, Patrícia Margarida Farias; COSTA, Marcos Rogério Martins. Entre o game educativo e a obra literária: a educação inserida nas novas mídias. **Revista Educaonline**, v. 7, p. 91-111, set.-dez. 2013. Disponível em: <<http://www.latec.ufrj.br/revistas/index.php?journal=educaonline&page=article&op=view&path%5B%5D=548&path%5B%5D=593>>. Acesso em: 16 mar. 2016.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 7. ed. São Paulo: Atlas. 2013.

LEMOS, Silvana. **Nativos digitais X aprendizagens:** um desafio para a escola. Disponível em: <<http://www.senac.br/BTS/353/artigo-04.pdf>>. Acesso em: 16 mar. 2016.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura** (Trad. Carlos Irineu da Costa). São Paulo: Editora 34, 2009.

MATTAR, João. **Games em educação:** como os nativos digitais aprendem. 2. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2013.

PRENSKY, Marc. Leia a entrevista do autor da expressão ‘imigrantes digitais. **Folha de São Paulo.** Entrevista concedida à Folha de São Paulo. Disponível em:<<http://www.marcprensky.com/international/Leia%20entrevista%20do%20autor%20da%expressao%20imigrantes%20digitais.pdf>>. Acesso em: 16 mar. 2016.

_____. **Nativos digitais, imigrantes digitais.** De OntheHorizon (NCB University Press, v. 9, n. 5, out. 2001).

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo. **Multiletramentos na escola.** São Paulo: Parábola, 2012.

SCHWARTZ, Gilson. **Brinco, logo aprendo:** educação, videogames e moralidades pós-modernas. São Paulo: Paulus, 2014.

XAVIER, Antonio Carlos dos Santos. **Letramento digital e ensino.** Disponível em:<<https://www.ufpe.br/nehte/artigos/Letramento%20digital%20e%20ensino.pdf>>. Acesso em: 16 mar. 2016.