

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
CENTRO DE ARTES E LETRAS
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO
E DA COMUNICAÇÃO APLICADAS À EDUCAÇÃO

Daniela Chimainski

**ATIVIDADE DIDÁTICA: O *PIXTON* COMO FERRAMENTA PARA A
PRODUÇÃO TEXTUAL**

Restinga Sêca, RS
2018

Daniela Chimainski

ATIVIDADE DIDÁTICA: O PIXTON COMO FERRAMENTA PARA A PRODUÇÃO TEXTUAL

Artigo de conclusão de Curso do Curso de Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação (EAD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Especialista em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação.**

Aprovado em 30 de novembro de 2018:

Anidene de Siqueira Cecchin, Mestrado Profissional em Tecnologias Educacionais em Rede (UFSM)
(Presidente/orientador)

Marcia Palma Botega, Doutorado em PPG Educação em Ciências, (PMSM)

Raquel Bevilaqua, Doutorado em Letras, (CTISM)

Restinga Sêca, RS
2018

ATIVIDADE DIDÁTICA: O *PIXTON* COMO FERRAMENTA PARA A PRODUÇÃO TEXTUAL

DIDACTIC ACTIVITY: *PIXTON* AS A TOLL FOR TEXTUAL PRODUCTION

Daniela Chimainski¹, Anidene de Siqueira Cecchin²

RESUMO

Atualmente, no Brasil, há intensa ocorrência de casos de dificuldades de aprendizagem, principalmente em relação à produção textual. Nesse sentido, esse tema necessita de uma profunda reflexão que possibilite repensar a maneira de ensinar, aliando às aulas aos recursos tecnológicos. A partir disso, este artigo tem por objetivo selecionar e avaliar recursos que as TIC disponibilizam para a produção de narrativas, a fim de propor um planejamento que pode ser aplicado no processo de produção de textos em contexto escolar. Para isso, como aporte teórico, utilizamos a tabela de avaliação de recursos e jogos digitais de Reis e Gomes (2014) e propomos o processo de análise de dados em três etapas: na primeira, a pesquisa por recursos *online* gratuitos que possibilitem a produção de narrativas; na segunda, a seleção e avaliação de cinco recursos que possibilitem a produção textual; e, na terceira, a avaliação mais detalhada de um recurso a partir da adaptação da tabela de Reis e Gomes (2014). A partir disso, organizou-se um planejamento como sugestão ao trabalho do professor com produção textual de narrativas usando o recurso melhor avaliado, o *Pixton*. Constatou-se por meio da pesquisa realizada existem inúmeros *sites* disponíveis na internet que focam na produção textual. Sendo assim, essa pesquisa não esgota as possibilidades de investigação de fatores relacionados à introdução de recursos digitais educativos em sala de aula, sendo necessário que novos estudos possam ser desenvolvidos, a fim de proporcionar uma melhor compreensão e detalhamento acerca dessa temática.

Palavras-chave: Produção textual; TIC; Recursos tecnológicos.

ABSTRACT

Nowadays, in Brazil, there is a great happening of cases of learning disabilities, mainly concerning to textual production. In that sense, such theme needs deeper thinking allowing extra thought on the way of teaching, allying the classes to the technological resources. From that, this article aims at selecting and evaluating resources offered by ICTs for the production of stories to propose a planning that can be applied to the process of textual production in a school context. For such, as a theoretical support, we used the table of resources and digital games evaluation from Reis and Gomes (2014) and we proposed the process of data analysis in three steps: for the first, a research for free online resources; for the second, selection and evaluation of five resources that allow the textual production; and for the third, a more detailed evaluation of a resource from the adaptation of the table proposed by Reis e Gomes (2014). From that, it was organized a planning as a suggestion for the teacher to work with textual production of stories using the resource that was best evaluated, the *Pixton*. It was seen that from the research done, innumerable websites available on the internet focus on textual production. Thus, this research does not close the possibility of investigation of factors related to the introduction of digital educational resources in the classroom, believing that it is necessary to develop new studies to provide a better comprehension and detailment about this theme.

Key-words: Textual Production; ICT; Technological Resources.

¹ Licenciada em Letras-Português e Literatura, pós-graduanda no Curso de Especialização em Tecnologias da Informação e Comunicação Aplicadas à Educação (EAD) – UFSM;

² Mestrado Profissional em Tecnologias Educacionais em Rede, Doutoranda em Letras – UFSM;

1 INTRODUÇÃO

Nos dias de hoje, aulas tradicionais, calcadas em ritmos engessados, nas quais a metodologia - na maioria das vezes - não se modifica e pode impactar no desinteresse dos estudantes pelo aprendizado. Diante disso, é necessário levar para a sala de aula, práticas mais dinâmicas e atrativas, visando com isso instigar e desafiar os alunos no processo de construção do conhecimento.

Ao visualizar-se esse cenário, observa-se que esse modelo ultrapassado de aula faz com que o seu rendimento diminua, pois frequentemente, os alunos ficam desmotivados e cansados, não mostram interesse em aprender, ler e escrever.

Percebe-se, pois, que a revolução na tecnologia da informação promove novas práticas em sala de aula, trazendo para a escola novas possibilidades para o ensino, complementando teoria e prática para a construção de conhecimento.

Nesse sentido, segundo Moran (2013, p. 30), “com as tecnologias atuais a escola pode transformar-se em um conjunto de espaços ricos de aprendizagens significativas”. A partir disso, é fundamental utilizar em sala de aula as ferramentas que as Tecnologias da Informação e Comunicação aplicadas a educação (doravante TIC) proporcionam, visto que os alunos de hoje são considerados nativos digitais (PRENSKY, 2001). Dessa forma, o uso das TIC poderá aguçar seu interesse, uma vez que estamos em uma era em que os recursos e ferramentas oferecidos pelas TIC têm um apelo muito forte e podem potencializar o desenvolvimento de conhecimentos na escola.

Entende-se que o uso de diferentes recursos educacionais digitais sejam uma boa ferramenta para potencializar a produção textual, pois nos proporcionam um grande leque de possibilidades de construção de conhecimento de forma organizada e dinâmica. Sendo assim, utilizar as TIC no ambiente escolar para produzir textos, representa não só projetar um texto ou uma nova prática, mas sim oportunizar a integração entre professor e alunos, já que “a proposta pedagógica adequada a esses novos tempos precisa ser não mais a de reter em si a informação” (KENSKI, 2013, p.77), mas a de utilizá-la para construir e compartilhar diferentes conhecimentos.

Com isso, é preciso proporcionar experiências e possibilidades que o computador, a internet, o rádio e os vídeos possam transformar a aprendizagem de produção de textos aliadas às práticas sociais nas quais nos envolvemos no contexto

social, tornando-se assim, partir da perspectiva de gêneros textuais para promover a escrita na escola.

A partir disso, busca-se responder a seguinte questão: qual a contribuição dos recursos educacionais para o desenvolvimento de trabalho com produção textual de narrativas no contexto escolar?

Tendo em vista responder a esse questionamento, o objetivo geral deste artigo é selecionar e avaliar recursos que as TIC disponibilizam para a produção de narrativas, a fim de propor um planejamento que pode ser aplicado em contexto escolar.

Com o objetivo de delimitar a pesquisa procurou-se problematizar se os recursos educacionais *online* para computador podem interferir de maneira positiva no processo de produção de textos em sala de aula, pois acredita-se que a consciência e a criação de oportunidades de leitura e produção textual devem começar desde muito cedo. Dessa maneira, o período do Ensino Fundamental (EF), é favorável à introdução de vínculos do conhecimento com a escrita e é nesse nível de ensino que essas questões devem ser enfrentadas.

Ao tornarmos a leitura e a escrita aprazíveis aos nossos alunos, quebrando com os pré-conceitos que estes possuem acerca desse processo, ao considerá-lo monótono, podemos aproximá-los de práticas diferenciadas que os motivem a produzir seus textos.

A partir desses pressupostos, este artigo se organiza da seguinte forma: na seção dois apresenta-se a fundamentação teórica, abordando as tecnologias e o ensino; as TIC e a produção textual, seguida dos trabalhos correlatos a esse tema. Posteriormente, na terceira seção, são definidos os procedimentos metodológicos adotados na pesquisa desenvolvida e, na seção quatro, aborda-se a análise e discussão dos dados. Por fim, são apresentadas as considerações finais sobre o estudo desenvolvido.

2 AS TECNOLOGIAS E O ENSINO

O uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) como computadores, *notebooks*, *netbooks*, *tablets*, etc., tornou-se indispensável para a vida das pessoas. Devido a possibilidade da transmissão de informações instantâneas, a sociedade transforma-se diariamente buscando soluções para os problemas

educacionais, sociais, econômicos. Assim, a tecnologia pode ser inserida no panorama educacional auxiliando nos processos de ensino e de aprendizagem, estando a par das diversas formas e tempos. Em vista disso, Corteze e Mussoi (2013) sugerem que

as TIC abarcam as mais diferentes formas e em diferentes lugares. Inseridas praticamente em todas as áreas do conhecimento humano, elas provocam mudanças radicais na sociedade, revolucionando o mundo com inovações e criatividade. Quando inseridas no cenário Educacional, não é diferente, pelo poder de qualificar o ensino, quando bem utilizadas pelos professores e alunos (CORTEZE; MUSSOI, 2013, p. 156).

Atualmente, as crianças estão em contato direto com as tecnologias e necessitam de orientações para que as utilizem de maneira eficaz. A preocupação está no fato de acessos a *sites* inadequados, a jogos que visam à violência, colocando em risco a integridade das crianças, pois “a diferença na qualidade do acesso reflete na possibilidade de uso” (KENSKI, 2013, p.59).

Nas escolas, o uso dos computadores deve ser orientado por um professor que possibilitará a aproximação dos alunos com essa realidade, desenvolvendo atividades que os façam pensar, produzir e se divertir. Isto posto, os recursos das TIC possibilitam instigar a curiosidade dos estudantes, por apresentarem desafios e envolvê-los atividades desafiadoras no mundo digital. Todavia, os professores devem atentar para que o recurso seja direcionado e adequado para que os alunos permaneçam focados na temática que está sendo desenvolvida. E, para que isto ocorra, a programação das aulas utilizando a tecnologia deve ser elaborada previamente, tendo em vista que o acesso ao conteúdo da internet deverá estar restrito à faixa etária dos alunos e a proposta a ser estudada.

Essa elaboração de atividades que utilizem as tecnologias no ensino para desenvolver as habilidades dos alunos, ainda não constitui uma prática frequente. Nessa perspectiva, Schuhmacher (2014) comenta que

sabe-se que, ao longo de sua vida e de suas vivências, o professor desenvolve sentimentos, emoções que povoam seu dia a dia profissional e pessoal. Os sentimentos atuam decisivamente nas escolhas que o professor faz, determinando o que usar, como usar, porque usar, onde quer chegar e quando em sua trajetória profissional (SCHUHMACHER, 2014, p. 233).

A partir disso, o professor deve ter clareza do tipo de *software* a usar, sabendo diferenciar suas utilidades e seus recursos, para aplicação nos conteúdos e em suas

práticas pedagógicas. A utilização de *softwares* educativos, por exemplo, proporciona aos alunos um melhor entendimento, dinamismo, socialização e criatividade, auxiliando-os no raciocínio lógico e desafiando-os a solucionar problemas.

Nesse sentido, segundo Araújo (2013, p. 180), o uso das TIC "proporcionaram a criação de novas metodologias de ensino e as ferramentas servem de meio para promover uma aprendizagem baseada no interesse, criatividade e autonomia do aluno". No entanto, Kenski alerta que

com professores treinados insuficientemente, o aproveitamento também será mínimo e como resultado será a insatisfação de ambas as partes (professores e alunos) e um sentimento de impossibilidade de uso dessas tecnologias para (essas) atividades de Ensino (KENSKI, 2012, p. 78).

Com base nisso, vale salientar a importância do educador em aperfeiçoar as suas aulas com atividades atrativas e modernas, as quais possam integrar conhecimentos, visando resgatar o interesse e promover trocas e interação para construí-los de forma compartilhada.

Outro fator relevante refere-se às modificações no ambiente escolar devido às mudanças tecnológicas na sociedade, tendo em vista que o processo educacional deve acompanhar o desenvolvimento social, bem como os interesses e necessidades dos alunos. Para reforçar isso, Kenski (2012, p.44) ressalta que "a presença de uma determinada tecnologia pode induzir profundas mudanças na maneira de organizar o ensino".

Ainda de acordo com essa autora,

na era da informação, comportamentos, práticas, informações e saberes se alteram com extrema velocidade. Um saber ampliado e mutante caracteriza o estágio do conhecimento na atualidade. Essas alterações refletem-se sobre as tradicionais formas de pensar a educação. Abrir-se para novas educações, resultantes de mudanças estruturais nas formas de ensinar e aprender possibilitadas pela atualidade tecnológica é o desafio a ser assumido por toda a sociedade (KENSKI, 2007, p. 41).

A inserção das TIC na escola exigirá do professor uma nova postura pedagógica, modificando o desenvolvimento de sua prática e este terá que buscar, explorar e planejar atividades coerentes com as demandas educacionais apresentadas (REIS; GOMES, 2014).

Diante disso, para auxiliar o professor nessa busca e em seu planejamento com os recursos das TIC, Reis e Gomes (2014) propõem uma tabela com critérios para a

avaliação prévia dos gêneros/recursos digitais disponíveis para uso em sala de aula. Esses critérios têm por objetivo auxiliar os professores a estruturar sinteticamente a análise dos recursos disponibilizados pela internet. Essa tabela está representada na Figura 1.

Figura 1: Critérios de avaliação dos gêneros/recursos digitais.

Dados de identificação do recurso	
URL:	
Acesso em:	
Avaliado por:	
Recursos digitais	Indicadores
Aspectos linguísticos	<ul style="list-style-type: none"> ● Objetivo; ● Tema; ● Registro da linguagem, Grau de (in)formalidade da linguagem; ● Eventos comunicativos;
Aspectos Pedagógicos	<ul style="list-style-type: none"> ● Concepção de linguagem; ● Níveis de ensino (básico, pré-intermediário, intermediário e avançado); ● Habilidade linguística; ● Abordagem de ensino aprendizagem;
Aspectos tecnológicos	<ul style="list-style-type: none"> ● Formato do recurso; ● Duração; ● Possibilidade de <i>download</i>; ● Transcrição de áudio; ● Possibilidade de inserir comentários; ● Atualização dos recursos.

Fonte: Reis e Gomes (2014).

A tabela desenvolvida por Reis e Gomes (2014) propõe analisar aspectos linguísticos, pedagógicos e tecnológicos de um recurso digital. Quanto aos aspectos linguísticos considera-se o objetivo da ferramenta, a temática em pauta, o tipo de linguagem abordada (formal ou informal), os eventos comunicativos e os diferentes gêneros da língua portuguesa.

Quanto aos aspectos pedagógicos é necessário avaliar as concepções de linguagem dos autores e as habilidades linguísticas que envolvem elementos que auxiliam nas atividades de ensino-aprendizagem; analisar os diferentes níveis de ensino a serem aplicados (básico, pré-intermediário, intermediário e avançado) e identificar o tipo de recurso destinado a aplicação.

No que se refere aos aspectos tecnológicos os indicadores contém o formato do recurso, a duração do recurso, possibilidade de download, transcrição dos áudios, possibilidade de inserir comentários e atualização da ferramenta.

Ao abordar as TIC nas escolas, é preciso considerar o uso dos recursos tecnológicos com cautela e consciência e, por isso, a necessidade do professor em avaliar e explorar, previamente, a ferramenta a ser utilizada. No que se refere à produção textual e o seu desenvolvimento em contexto escolar, aliado às TIC a seção seguinte aborda esse enfoque.

2.1 AS TECNOLOGIAS E A PRODUÇÃO TEXTUAL NA ESCOLA

Observa-se que as tecnologias estão presentes em todos os setores de nossas vidas e que os jovens estão cada vez mais ligados a ela. Nesse sentido, é possível afirmar que as TIC podem potencializar o processo de ensino, a fim de resultar em aprendizagem significativa, proporcionando um grande leque de possibilidades para propor novas práticas pedagógicas organizadas e dinâmicas, em diferentes níveis escolares.

Com o advento tecnológico crescendo diariamente, percebe-se, que houve uma revolução no ensino da Língua Portuguesa (LP). É notório que através da tecnologia da informação a escola possa oferecer ferramentas que permitam aos alunos aperfeiçoar as quatro habilidades (ouvir, falar, ler e escrever), já que sua função na atualidade é “proporcionar ao aluno a experiência do letramento que o insira em atividades de ascensão social” (WACHOWCZ, 2012, p. 25). Em relação ao ensino de línguas Leffa (2006) afirma que existem quatro habilidades: ouvir, falar, ler e escrever que podem ser englobadas em um único exercício.

De acordo com os PCN (1997), os objetivos de LP podem ser alcançados se forem inseridos dentro de uma metodologia contextualizada e de uma linguagem verbal e não verbal em que o aluno possa desenvolver a competência de compreender textos orais e escritos, socializar o texto, de assumir a palavra e narrar histórias além de influenciar diretamente contextos econômicos, sociais, políticos e culturais (BRASIL, 1997, p. 37).

A partir disso, é preciso considerar o processo de produção textual com base nos gêneros textuais. Entende-se por gênero textual a “combinação entre elementos linguísticos de diferentes naturezas – fonológicos, morfológicos, lexicais, semânticos, sintáticos, oracionais, textuais, pragmáticos, discursivos e, talvez possamos dizer também, ideológicos” (MOTTA-ROTH, 2006, p. 496).

Em relação a combinação dos gêneros com as práticas sociais, o PCN indica que

no processo de ensino-aprendizagem dos diferentes ciclos do ensino fundamental, espera-se que o aluno amplie o domínio ativo do discurso nas diversas situações comunicativas, sobretudo nas instâncias públicas de uso da linguagem, de modo a possibilitar sua inserção efetiva no mundo da escrita, ampliando suas possibilidades de participação social no exercício da cidadania” (BRASIL, 1998, p.32-33.).

Nessa mesma linha, Rojo (2012, p. 29) atribui que o papel da escola é criar “possibilidades práticas em que os alunos se transformem em criadores de sentidos” ao narrarem suas histórias. Cecchin e Reis (2016), argumentam a importância do aluno ser preparado para socializar suas ideias através da linguagem em contextos digitais, podendo assim utilizar a tecnologia a seu favor nas produções textuais. Logo, no cenário atual é necessário uma prática pedagógica planejada que integre a utilização de diversos recursos tecnológicos na sala de aula.

Nessa perspectiva, os PCN (1997, p. 24) alertam que “são os textos que favorecem a reflexão crítica e imaginativa, o exercício de formas de pensamento mais elaboradas e abstratas, os mais vitais para a plena participação numa sociedade letrada”. A partir disso, é necessário que o professor de LP reflita sobre sua prática pedagógica e tenha clareza nas finalidades colocadas para o ensino e nos conhecimentos que precisam ser construídos para “formar consumidores críticos de textos” (BEZERRA; HEBERLE, 2011, p. 531), sendo fundamental apresentar “possibilidades práticas tanto na recepção quanto na produção de textos” (ROJO, 2012, p. 29).

As atividades elaboradas pelo professor de LP no contexto escolar devem partir do pressuposto que os alunos precisam ter contato com diferentes gêneros que se encontram no contexto social, os quais proporcionam diferentes leituras, a fim de serem capazes de compreendê-los, interpretá-los e produzi-los nas mais variadas práticas sociais em que se envolvem.

As ferramentas tecnológicas voltadas para a produção de narrativas digitais, conforme Cecchin e Reis (2017) estão à disposição dos alunos com diferentes cenários, personagens. A partir disso, eles deixam de serem sujeitos e migram de meros espectadores da realidade para produtores e sujeitos na construção de seus conhecimentos. A produção textual, por meio de recursos digitais, aliadas aos gêneros

textuais, promovem um ensino desafiador, atrativo e inovador, oferecendo aos alunos uma proposta diferenciada de trabalhar com a linguagem.

Diante do exposto, é possível encontrarmos trabalhos referentes a essa temática de uso das TIC para a produção textual na escola. Esse tópico será abordado na seção seguinte.

2.2 TRABALHOS CORRELATOS

Em relação à temática abordada neste artigo, pode-se citar alguns trabalhos correlatos desenvolvidos nos últimos tempos. Como exemplo disso, encontra-se o trabalho desenvolvido por Reis e Gomes (2014), cujo foco é a utilização do *podcast* para o ensino de Língua Inglesa (LI). Nesse estudo foi discutida a inserção de *podcast* no ensino de LI como forma de influenciar positivamente no letramento digital de alunos e professores. Para a realização dessa pesquisa, os autores mapearam e avaliaram *sites* na Internet com o recurso *podcasts*. Como resultado do trabalho, os autores identificaram que o uso de *podcasts* traz benefícios para o processo de ensino de LI, desde que se conheça os aspectos pedagógicos do recurso para serem elaboradas propostas de trabalho condizentes com as necessidades dos alunos.

Outro exemplo, é o trabalho de Ricoy e Couto (2012), ao investigarem quais os recursos referentes às TIC que podem ser utilizados no ensino de Matemática. Para isso, foi realizado um estudo de caso, com a aplicação de questionários, a 97 alunos do Norte de Portugal. Os resultados apontaram que os recursos educativos empregados recorrentemente em sala de aula continuam sendo os manuais e as fichas de trabalho, mesmo não despertando o interesse dos alunos.

Encontra-se, ainda, o trabalho com produção textual aliada às TIC, de Paiva (2010) que investigou a produção de relatos pessoais em inglês para reportar suas histórias de vida, no qual os alunos contavam como foi o primeiro contato com a LI. A autora trabalhou com narrativas multimídias, termo usado pela autora, englobando não somente texto, mas imagem e som. Essas narrativas em inglês foram coletadas nas disciplinas *online* do curso de graduação em Letras da UFMG. Paiva (2010) ressaltou que o gênero textual narrativas visuais é formado por um conjunto de linguagem verbal e não-verbal e que a partir desse todo acontece a interação entre os sujeitos, estruturando a fala e influenciando a opinião dos leitores a respeito do que é narrado.

Ainda nesta linha de pesquisa temos o estudo de Gava (2015), que enfoca reflexões acerca do incentivo à produção textual nas aulas de LP, por meio de narrativas digitais. O estudo foi pautado em uma pesquisa qualitativa de intervenção e pesquisa-ação aplicada em uma turma do 9º ano do Ensino Fundamental (EF), com o intuito de trabalhar a produção textual de contos sobre o mistério e a posterior aplicação dos mesmos nas redes digitais. Após a análise, a pesquisadora concluiu que a inserção das narrativas digitais trouxe benefícios para o ensino da LP.

Isto posto, na sequência descreve-se a metodologia empregada neste estudo.

3 AÇÕES METODOLÓGICAS

A pesquisa constitui-se como um procedimento racional e exploratório que tem por finalidade proporcionar respostas aos problemas propostos. Dessa forma, a pesquisa desenvolve-se visando à investigação da área desejada, através de um processo de etapas a ser considerado (MINAYO, 2007).

A pesquisa exploratória tem como objetivo desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, buscando a formulação do problema de modo mais preciso como assuntos, técnicas ou áreas em uma pesquisa mais intensiva, permitindo assim o exame de várias alternativas (GIL, 2010). Esse tipo de estudo visa proporcionar um maior conhecimento para o pesquisador acerca do assunto, a fim de que esse possa formular problemas mais precisos ou criar hipóteses que possam ser pesquisadas posteriormente.

Esta pesquisa é de base qualitativa, pois os dados coletados são analisados e interpretados, e de acordo com Motta-Roth e Hendges (2010, p. 113), essa interpretação se dá com base na organização e na descrição dos dados pelo pesquisador”.

A partir disso, na seção seguinte são descritos os procedimentos adotados na realização deste estudo.

3.1 PROCEDIMENTOS

Para realizar o objetivo proposto na pesquisa, o estudo ocorreu em três etapas. Na primeira, buscou-se realizar a pesquisa exploratória a fim de investigar e selecionar recursos educacionais *online*, com foco na produção de textos narrativos.

Para iniciar, primeiramente, buscou-se por *sites* de recursos *online* que possibilitasse a produção de narrativas, utilizando-se a expressão de busca “ferramentas educacionais digitais”.

Ao realizar essa seleção, considerou-se como critério:

- a) recurso de livre acesso;
- b) recurso adequados à faixa etária, de 11 a 15 anos, de alunos do EF;
- c) recursos que possibilitassem a produção de textos narrativos.

Como resultado, obteve-se um grande número de *sites* e diante disso, optou-se por selecionar os cinco mais recorrentes no contexto social, para realizar a análise e verificar a possibilidade de uso para o trabalho com a produção textual.

A partir disso, foram selecionados cinco recursos para analisar, os quais representamos no Quadro 1.

Quadro 1: Recursos selecionados para este estudo

	<i>Site</i>	Endereço eletrônico
1)	<i>Canva</i>	https://www.canva.com/
2)	<i>ToonDoo</i>	www.toondoo.com
3)	<i>Comic Creator</i>	http://readwritethink.org/files/resources/interactives/comic/index.html
4)	<i>Pencil</i>	www.baixaki.com.br/download/pencil.htm
5)	<i>Pixton</i>	https://www.pixton.com/br/

Fonte: Organizado pela autora para este trabalho.

Na sequência, na segunda etapa da pesquisa, os cinco recursos selecionados foram avaliados. Para isso, adotou-se os critérios, adaptados da tabela de Reis e Gomes (2014), os quais são apresentados no Quadro 2.

Quadro 2 - Critérios avaliativos

1.	Nome do Jogo
2.	Endereço de acesso (URL)

3. Objetivo
4. Nível de ensino que pode ser aplicado
5. Possibilidade de <i>download</i>
6. Como pode ser abordada a produção textual a partir desse jogo/recurso/site.

Fonte: Elaborado com base em Reis e Gomes (2014) (adaptado)

Isto posto, na terceira etapa propõe-se a avaliação completa, seguindo a tabela de Reis e Gomes (2014), de um dos recursos e, posteriormente, realizar a elaboração de um planejamento com como sugestão de trabalho para o professor de produção textual, em especial de narrativas.

Na sequência, aborda-se a análise e discussão dos resultados encontrados.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Com a introdução de recursos *online* educacionais em sala de aula permite-se ao aluno desenvolver habilidades como a capacidade criativa, a estimulação do trabalho em grupos, além da melhoria na leitura de textos, pois os alunos demonstram mais entusiasmo ao se envolverem em propostas inovadoras. Para organizar esta seção, propõe-se duas subseções: a primeira referente à avaliação dos cinco recursos digitais selecionados; e a segunda, com a proposta de planejamento e o roteiro de utilização.

4.1 AVALIAÇÃO DOS RECURSOS SELECIONADOS

A avaliação dos recursos digitais educativos teve início com cinco ferramentas escolhidas. Após analisá-las, uma foi selecionada para a aplicação da tabela de Reis e Gomes (2014) e após, construiu-se um planejamento como sugestão de trabalho com produção textual com essa ferramenta.

Os *sites* escolhidos, *Canva*, *ToonDoo*, *Comic Creator*, *Pencil* e *Pixton*, apresentam recursos digitais que podem ser utilizados na disciplina de Língua Portuguesa, com foco na produção textual nas séries dos Anos Finais do Ensino Fundamental. A análise realizada está representada no Apêndice A. Com base nessa

organização, a seguir, essas ferramentas são descritas, caracterizadas e avaliadas segundo os critérios estabelecidos na seção da metodologia.

O *Canva* é uma ferramenta para criação de *designer* e edição de imagem, possibilitando ao aluno projetar qualquer conteúdo e publicar no local que desejar. O *site* encontra-se em inglês, porém é possível a tradução para mais de cem idiomas e a criação de uma conta é gratuita. No entanto, se o aluno deseja utilizar recursos mais avançados do banco de dados, ele precisará pagar algumas taxas. É possível, ainda, salvar uma cópia da história criada no próprio *notebook* ou computador. Quanto às habilidades linguísticas, a ferramenta permite trabalhar diferentes possibilidades de leitura e de escrita, bem como a persuasão visual, que é um dos elementos essenciais da atualidade com o qual os alunos precisam entender e produzir, uma vez que estamos imersos em multimídia interativa.

A ferramenta *ToonDoo* apresenta um ambiente completo para criar vários tipos de tirinhas/histórias em quadrinhos. O aluno é quem define os detalhes das cenas e os elementos já estão prontos para serem aplicados em um painel do *site*. Além disso, os cenários podem ser alterados e, ao final da criação da história, esse o aluno pode salvá-la em sua conta do *ToonDoo*. Em relação aos aspectos tecnológicos é possível fazer o *download*, compartilhamento e impressão da história em quadrinho criada. Existem duas versões desse recurso, uma gratuita, com recursos básicos; e uma paga, com possibilidades mais avançadas de imagens do banco de dados. Desenvolve, ainda, habilidades de interface para a criação de histórias a partir de textos e seleção de imagens que compõem cada quadrinho. Os menus dessa ferramenta encontram-se em inglês e podem ser traduzidos para o português e, mesmo que o aluno utilize o recurso em inglês, isso não se torna um impedimento, visto que os recursos são simples e práticos de compreender.

Com a outra possibilidade de ferramenta, *Comic Creator*, permite ao aluno criar painéis a sua escolha, utilizando flechas espalhadas pelo menu para dar vida aos personagens. Observou-se que uma interface limitada, pois faltam opções como figuras, imagens e cenários. O aluno não consegue realizar alterações em sua orientação de tamanho. Para obter um resultado satisfatório na criação da história o aluno precisa expandir sua criatividade, já que o *site* limita as possibilidades de criação. No que se refere ao registro no *site* basta acessar e começar a realizar as produções. No entanto, não é possível salvar ou visualizar a história finalizada. O único modo de fazer isso é imprimindo-a.

Ao avaliar a ferramenta *Pencil* nota-se que o aluno pode criar desenhos à mão livre, no estilo *cartoon* e animá-los. Não há possibilidade de recursos 3D e o aluno pode desenhar utilizando quatro camadas: Bitmap, vetor, som e câmera. Para criar a história ajusta-se os frames, um em cada camada e dispõem-nas uma sobre a outra. Então, em um primeiro momento, ele desenha os personagens em Bitmap e após adiciona uma camada de vetor, finalizando com o preenchimento do desenho. Este recurso é gratuito. Como habilidades linguísticas, a ferramenta permite desenvolver o planejamento, a criatividade, a colaboração, o raciocínio lógico, a resolução de problemas e a persistência.

A outra ferramenta *online* selecionada foi o *Pixton*, voltada para a edição de tiras em quadrinhos possuindo três planos de uso: para escolas, para empresas e por diversão. A versão para escolas e empresas precisa de uma licença de uso enquanto que a opção por diversão é gratuita. Os alunos produzem tirinhas a partir de um conjunto de ferramentas por meio do qual ele pode se expressar, contar histórias e interagir de maneira colaborativa. Essa ferramenta permite, personalizar os diversos cenários, mover personagens, desenhar personagens de qualquer idade, agrupar objetos para criar personagens, editar a forma e a posição de cada tipo de quadros, modificar expressões faciais, posturas, usar expressões ilimitadas, escrever histórias em equipe dentre outras.

Por meio dos recursos encontrados no *Pixton*, os alunos podem produzir textos de diferentes gêneros, dentre eles as narrativas, utilizando sua criatividade através dos atalhos. Além de instigar a criatividade por apresentar quadro pré-definido, outras habilidades linguísticas também são desenvolvidas, como a criticidade do pensamento visando à reflexão do aluno, promoção do exercício da autoria, autonomia ao criarem a história a sua maneira. É um incentivo à interdisciplinaridade porque instiga a atenção dos alunos pelo fato deles montarem painéis atrativos e divertidos, que pode ser utilizado em qualquer área do conhecimento. Além disso, os alunos podem compartilhar as criações de histórias instantaneamente com os amigos através das Redes Sociais, *e-mails* e *sites*.

Partindo desta perspectiva é que escolheu-se o recurso *Pixton* (ver o quadro de análise no Apêndice B), dentre os outros recursos aqui analisados, pelo fato de seguir uma linha educativa e compreender o ensino de LP (produção textual) de modo que é pedagogicamente adequado para auxiliar os alunos nas dificuldades de escrita. A página inicial desse recurso está representada na Figura 2.

Figura 2: Página inicial do site Pixton

PIXTON **REGISTRE-SE** **CONECTAR**

A melhor maneira para CRIAR QUADRINHOS

Crie layouts reais de quadrinhos.

Edite a forma e a posição de cada painel do quadrinho.

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Fonte: <https://www.pixton.com/br/>

Conforme pode-se observar na Figura 2, é possível destacar que recursos na interface do *Pixton* que contribuem significativamente para o ensino, pois é de fácil acesso e manuseio tornando o ensino mais divertido, com um design interativo e empolgante através das cores dos objetos e textos do cenário. Além disso, o *Pixton* se adapta à proposta de produção textual contribuindo para o desenvolvimento de habilidades e letramento digital em sala de aula; possibilita a escrita de textos em qualquer idioma; estimula a capacidade de escrever histórias compartilhadas. Dessa forma, observou-se esses elementos tornam-se potencializadores dos processos de ensino e de aprendizagem de produção textual, tendo em vista que possibilitam ao aluno desenvolver habilidades cognitivas e despertam a motivação, socialização, coordenação motora, experiências de novas identidades e aprendizagem por descoberta.

A partir disso, os recursos digitais analisados são considerados desafiadores e envolventes, pois suas atividades incentivam o aluno a resolver as situações problemas, à medida que exercitam os assuntos abordados em sala de aula e valorizam o desenvolvimento pessoal do aluno e a mediação da troca de experiências entre aluno-professor e aluno-aluno. Baseado neste cenário, é evidente que os conteúdos trabalhados em sala de aula tornam-se desafiadores quando aliado às

ferramentas tecnológicas. Portanto, com base nas informações coletadas e na análise dos jogos realizados, pode-se inferir que a introdução das TIC nos processos de ensino e aprendizagem, mais especificamente em relação à produção textual, podem trazer benefícios para o aprendizado de LP.

4.2 SUGESTÃO DE PLANEJAMENTO E ROTEIRO DE APLICAÇÃO

A partir da análise do *Pixton*, foi elaborado um planejamento que pode ser utilizado pelos professores para o desenvolvimento de produção textual de narrativas (Quadro 3) e um roteiro para sua aplicação no contexto escolar.

Quadro 3: Sugestão de planejamento elaborada com o *Pixton*

Objetivo geral	<ul style="list-style-type: none"> • Produzir uma história, considerando os elementos de uma narrativa, usando o recurso <i>Pixton</i>, disponível na internet.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar o ambiente digital para a produção das histórias; • Criar um “<i>Avatar</i>” dentro da ferramenta e começar a montar a história; • Desenvolver a história com o tema escolhido pelos alunos; • Revisar e reescrever a história; • Divulgar as histórias produzidas pelos alunos; socializar as produções.

Aula	Duração	Atividade/desenvolvimento	Conteúdo trabalhado
1	2 horas	Apresentação da ferramenta <i>Pixton</i> e desenvolvimento do letramento digital.	Introdução para mostrar e explicar a ferramenta. Criação da conta. Exploração da página inicial da ferramenta e de como adicionar/criar histórias.
2	1 hora	Apresentação da narrativa e seus elementos.	Estruturação da narrativa.
3	2 horas	Criação de um “ <i>Avatar</i> ”.	Criação de <i>avatars</i> que representam o aluno na narrativa. Desenvolver o <i>avatar</i> como forma de sentir-se parte integrante da história aproximando-se mais com a identificação da mesma.
4	2 horas	Produção uma narrativa.	Escrita do texto no ambiente <i>Pixton</i> a partir dos personagens e cenários criados anteriormente.
5	2 horas	Revisão e reescrita.	Reescrita da narrativa a partir de <i>feedbacks</i> do professor.
6	2 horas	Socialização.	Socialização das produções com todos da turma (painel).

Para a utilização desse planejamento, criou-se um roteiro para sua aplicação em contexto escolar.

4.2.1 Roteiro para aplicação do planejamento de uso do *Pixton* na produção de textos narrativos.

Para introduzir a aula, o professor apresentará o tema *produção de histórias digitais* aos alunos por intermédio de uma aula utilizando o *PowerPoint*.

- 1.O professor apresenta o vídeo³ sobre a narrativa e os elementos essenciais que a estruturam.
2. A partir das hipóteses levantadas, o professor pergunta aos alunos o que eles acham que o vídeo representa. O professor explica esse gênero textual e espera-se que os alunos entendam o tema do vídeo, que destaca a estrutura da narrativa.
3. O professor questiona os alunos sobre o conhecimento que eles têm sobre “produzir narrativas”, se gostam de criá-las e se eles acham importante produzi-las.
- 4.O professor apresenta a ferramenta para a criação de histórias, *Pixton*, mostrando e explicando o seu funcionamento.
5. Os alunos exploram a fim de conhecer o recurso para desenvolver/criar quadrinhos
6. Com o objetivo de instigar o conhecimento dos alunos, o professor solicita a produção de uma pequena narrativa, utilizando o *Pixton*.
7. O professor solicita aos alunos que apresentem a primeira versão dos textos para que todos possam dar a sua opinião e fornecer *feedback* para as criações.
8. Os alunos organizam a segunda versão a partir das sugestões/*feedbacks* do professor e colegas.
9. Socialização da versão final das narrativas produzidas no *Pixton*.

Desse modo e a partir dessa sugestão, ao professor conhecer o recurso *Pixton* poderá promover práticas pedagógicas com um grande diferencial em suas aulas pelo fato desse possibilitar maior motivação para o ensino de produção textual de narrativas.

³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=w8zZ4MbE8GQ>

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os procedimentos metodológicos empregados neste estudo foram fundamentais para atingir os objetivos propostos e permitiram responder ao problema proposto: qual a contribuição dos recursos educacionais digitais para o desenvolvimento de trabalho com produção textual de narrativas no contexto escolar? Baseado nas leituras realizadas com autores que abordam essa temática percebeu-se que as ferramentas tecnológicas tornam-se necessárias para alunos e professores, pois possibilitam selecionar e analisar cada interface a ser utilizada em sala de aula para atender ao trabalho com produção textual, bem como nos processos de leitura.

Nesse sentido, para responder a problemática realizou-se uma breve busca por *sites* que contemplou a oportunidade de escolha de cinco recursos distintos, com objetivos, temáticas e habilidades específicas. Com essa proposta de pesquisa coletou-se elementos significativos para o processo de ensino e aprendizagem, tais como a criatividade, o lúdico, o afetivo, o recreativo, o humorístico, a interdisciplinaridade, a interação, o exercício da autoria e da autonomia e a criticidade.

O recurso digital escolhido para organizar uma sugestão de planejamento para o professor foi o *Pixton*, que proporciona ao aluno um aprendizado direcionado à produção de histórias, ao desenvolvimento de habilidades e competências com a finalidade de melhorar o rendimento nas suas produções textuais, aliando-a às tecnologias. Além disso, ao abordar a linguagem com base em gêneros como prática social, que parte de trocas e interações no contexto social, o aluno produz suas histórias, na posição sujeito-autor.

Diante disso, é possível destacar que a maioria das ferramentas educacionais avaliadas são eficientes para serem implementadas na sala de aula, sendo assim, compatíveis com a proposta de produção de textos. Cada vez mais os recursos tecnológicos possibilitam transformar a prática pedagógica dos professores no contexto escolar, pois são ações que podem estimular e aproximar os processos de ensino e de aprendizagem.

É importante acrescentar que as ferramentas pedagógicas são um complemento do ambiente educacional ofertado pelo professor e como qualquer outro recurso exige pesquisa e planejamento para permitir o uso desses recursos na mediação da aprendizagem. Por isso, o professor deve explorar as ferramentas e selecionar as que são adequadas para o seu trabalho com o objetivo pedagógico.

Como proposta de intervenção futura, propõem-se a aplicação do plano de aula elaborado nesta pesquisa com o intuito de auxiliar professores nas suas práticas docentes, utilizando as ferramentas tecnológicas no processo de ensino de produção de narrativas. Portanto, este estudo não esgota as possibilidades de investigação de fatores relacionados à introdução de ferramentas pedagógicas em sala de aula, sendo necessário que novas pesquisas possam ser desenvolvidas e aprofundadas, a fim de garantir resultados positivos acerca do processo de produção textual e de outras habilidades como letramento digital, raciocínio lógico, por exemplo.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, J.; ARAÚJO N. **EaD em Tela: docência, ensino e ferramentas digitais**. São Paulo: Pontes Editores, Campinas, SP, 2013.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais. Secretaria de Educação Fundamental: Brasília, 1997. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livroo1.pdf>>. Acesso em: 20 set. 2018.

BRASIL. Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua portuguesa/Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

CECCHIN, A. S.; REIS, S. C. Investigação de uma Abordagem para o ensino de produção de narrativas digitais: um estudo com foco em práticas de multiletramentos no contexto escolar público. **Veredas**, v. 20, n.1, 2016.

CECCHIN, A. S.; REIS, S. C. Uma proposta de abordagem pedagógica para o ensino de produção de narrativas digitais com base em gêneros. **Tecnologias educacionais em rede: produtos e práticas inovadoras**. Editora Experimental pE.com UFSM, 2017, p. 63-78.

CORTEZE, E. D; MUSSOI, E. M.; OLIVEIRA, A. M.; ROSA, R. **TIC aplicadas à educação**. 1. ed. Santa Maria: FACOS, UFSM, 2013.

GAVA, E. A. S, **Narrativas Digitais: Contribuições à Produção Textual e ao Letramento Digital no Ensino Fundamental**. 2015. 195 f. Dissertação (Mestrado em Linguagens e Letramentos) - Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Cascavel.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

_____. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

MOTTA-ROTH, D. O ensino de produção textual com base em atividades sociais e gêneros textuais. **Linguagem em (Dis)curso - LemD**, Tubarão, v. 6, n. 3, p. 495-517, set./dez. 2006.

MOTTA-ROTH, D.; HENDGES, G. R. **Produção textual na universidade**. São Paulo: Parábola Editorial, 2010.

KENSKI, V. M. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. 9 ed. Campinas: Editora Papirus, 2012.

KENSKI, V. M. **Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação**. 8 ed. São Paulo: Papirus, Campinas, SP, 2012.

KENSKI, V. M. **Tecnologias e Tempo docente**. Campinas, SP: Papirus, 2013.

LEFFA, V. J. A aprendizagem de Línguas Mediada por Computador. In: Vilson J. Leffa. (Org.). **Pesquisa em linguística Aplicada: temas e métodos**. Pelotas: Educat, 2006, p. 11-36. Disponível em: <www.leffa.pro.br/textos/trabal.htm> Acesso em 15 out. 2018.

MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 10 ed. São Paulo: Hucitec, 2007.

MOTTA-ROTH, D.; HENDGES, G. R. **Produção textual na universidade**. São Paulo: Parábola, 2010.

NASCIMENTO, R. G.; BEZERRA, F. A. S.; HEBERLE, V. M. Multiletramentos: iniciação à análise de imagens. **Linguagem & Ensino**, Pelotas, v. 14, n. 2, Jul./Dez., 2011.

PAIVA, V.L.M.O. Narrativas multimídia de aprendizagem de língua inglesa. **Revista Signos**, vol. 43, 2010, p. 183-203.

PRENSKY, Marc. **Digital Natives, Digital Immigrants**. MCB University Press, 2001.

REIS, S. C.; GOMES, A. *Podcasts* para o ensino de Língua Inglesa: análise e prática de letramento digital. **Calidoscópio**, v. 12, n. 3, 2014. p. 367-379.

RICOY, M. C., & COUTO, M. J. Os recursos educativos e a utilização das TIC no Ensino Secundário na Matemática. **Revista Portuguesa de Educação**, 2012, p. 241-262. Disponível em: <<https://revistas.rcaap.pt/rpe/article/view/30093>>. Acesso em: 19 nov. 2018.

ROJO, R. **Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola**. 1. ed., São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

ROJO, R.; BARBOSA, J. P. **Hipermodernidade, multiletramentos e gêneros discursivos**. 1. ed., São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

SCHUHMACHER, V. R. N. **Limitações da Prática Docente no uso das Tecnologias da Informação e Comunicação**. 2014. 346 p. Tese (Doutorado em Educação Científica e Tecnológica)-Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC, 2014.

WACHOWCZ, T. C. **Análise linguística nos gêneros textuais**. São Paulo: Saraiva, 2012.

APÊNDICE A - QUADRO DE AVALIAÇÃO DOS RECURSOS

Nome do jogo	Endereço de acesso (URL)	Objetivo	Nível de ensino que pode ser aplicado	Possibilidade de download	Como pode ser abordado a produção textual a partir desse jogo/recurso/site
Pixton	https://www.pixton.com/br/	Possibilitar a edição de tiras em quadrinhos.	Nível intermediário.	Sim.	Os alunos poderão compreender que os gêneros textuais podem ser escritos ou orais; verbais e não verbais, falados, contados, impressos e midiáticos. Vai depender da maneira como a criação da história será dirigida possuindo características próprias.
Canva	https://www.canva.com/	Tem por objetivo ser uma ferramenta que ofereça aos estudantes recursos para criarem histórias em quadrinhos, apresentações e cartazes escolares.	Nível intermediário.	Não possibilita o download, pois é uma plataforma em nuvem.	Essa ferramenta abordará uma ordem didática a fim de proporcionar tarefas organizadas acerca da compreensão e produção textual utilizando assim elementos da narrativa.
ToonDoo	www.toondoo.com	Criar cartoons personalizados.	Nível intermediário.	Sim.	Os alunos fazem uso da linguagem verbal e não verbal na produção de tiras em quadrinhos.
Comic Creator	http://readwritethink.org/files/resources/interactives/comic/index.html	O aluno cria sua própria tira.	Nível intermediário.	Sim.	A produção textual poderá ser abordada com o auxílio de outra ferramenta mais completa, pois essa apresenta recursos limitados.
Pencil	https://www.baixaaki.com.br Imagem e Vídeo > Animação	É uma ferramenta que disponibiliza recursos para criação de desenhos vetoriais.	Nível intermediário.	Sim.	A produção textual poderá ser abordada com o auxílio de outra ferramenta mais completa, que apresente pelo menos recursos 3D.

APÊNDICE B - Análise do *Pixton*

Nome do Jogo:	<i>Pixton</i>
Autor(es)/Desenvolvidor(es):	Não informado
Endereço de acesso (URL):	https://www.pixton.com/br/
Data de acesso:	14 out. 2018
Resenhado por:	Daniela Chimainski
Tipo:	Criar histórias/narrativas digitais
Narrativa:	Possibilita a produção de narrativas digitais
Público-alvo:	Alunos de 11 a 15 anos do Ensino Fundamental
Regras:	Os alunos podem contar, criar histórias a sua maneira; criar amigos, escrever quadrinhos em equipe; editar a forma e a posição de cada painel do quadrinho; mover seus personagens; usar expressões limitadas; dar personalidade a textos e falas em qualquer idioma; enviar fotos e personalizá-las; agrupar objetos para criar personagens; desenhar personagens de qualquer idade; despertar sua criatividade com atalhos; compartilhar instantaneamente com amigos.
Aspectos Linguísticos:	Qual o objetivo? Entretenimento (jogo comercial) – Produção textual. O aluno pode se expressar, contar histórias e agir de forma colaborativa; Qual a temática? • Qual o registro/grau de (in)formalidade da linguagem? Uso informal; a temática das histórias pode ser escolhida pelos participantes Quais os eventos comunicativos presentes (quem participa, onde em que contexto acontece, qual o padrão de linguagem empregado, quais os movimentos retóricos)? É constituído por 40 níveis e 21 cenários contendo interações nesses ambientes variados;

Aspectos pedagógicos:	<p>Ao analisar o jogo, qual a concepção de linguagem que você percebe inserida neste recurso? É uma ferramenta de autoria, de fácil utilização, prático e disponibilizado em vários idiomas.</p> <p>Para qual nível de ensino, você aplicaria este jogo? Iniciante; Qual é a habilidade linguística a ser trabalhada por meio deste jogo? Leitura e escrita; letramento digital.</p> <p>O jogo analisado permite trabalhar diferentes habilidades linguísticas? Sim? Não? Por quê? Sim, desde que sejam propostas de atividades contextualizadas.</p> <p>Como você abordaria o ensino de língua portuguesa e produção textual de narrativas com esse jogo? É possível aliar o jogo a uma proposta sociointeracionista, ao planejar atividades complementares.</p>
Aspectos técnicos:	<p><i>Online</i> ou <i>offline</i>? <i>Online</i>;</p> <p>É gratuito? Gratuito e versão paga;</p> <p>Possibilita <i>download</i>? Possibilita baixar;</p> <p>É <i>Single player</i> ou <i>multiplayer</i>? <i>Single player</i>;</p> <p>Como são as mecânicas (sistema de recompensas e de <i>feedback</i>) do jogo? Sistema de "Ajuda" para obter informações técnicas do jogo;</p> <p>É compatível a quais sistemas operacionais ou plataformas? <i>Windows, Linux, Android, IOS, Chromebooks</i>.</p>

Fonte: elaborado com base em Reis e Gomes (2014)