

O uso do jogo digital no processo de alfabetização: um relato de experiência

The use of digital game in the literacy process: an experience report

El uso del juego digital en el proceso de alfabetización: un informe de experiencia

Michelle Catherine Rocha Gomes Barros dos Santos¹
<http://orcid.org/0000-0001-5637-1511>

Givanildo da Silva²
<http://orcid.org/0000-0001-5490-6690>

¹ Universidade Federal de Alagoas, Maceió, Alagoas – Brasil. E-mail: michellecath@gmail.com

² Universidade Federal de Alagoas, Maceió, Alagoas – Brasil. E-mail: givanildopedufal@gmail.com

Resumo

O objetivo do texto foi discutir o uso do jogo digital no processo de alfabetização como instrumento pedagógico no contexto das tecnologias da informação e comunicação, procurando analisar as possibilidades do jogo digital como recurso pedagógico e relatar a experiência de trabalho com ele em uma turma de alfabetização. A questão que motivou as reflexões foi: até que ponto os jogos digitais na alfabetização estimulam o aprendizado das crianças que se encontram no processo inicial de leitura e escrita? A metodologia do trabalho configurou-se como uma abordagem qualitativa, tendo como bases a revisão da literatura e o relato de experiência. Os principais resultados apontaram que os jogos digitais são importantes recursos pedagógicos para o processo de alfabetização, contribuindo para a aquisição das letras, das sílabas e das palavras, favorecendo uma interação com os envolvidos e motivando-os a participar de todas as situações propostas.

Palavras-chave: Jogo digital. Tecnologias educacionais. Alfabetização.

Abstract

This article sought to discuss the use of digital game as a pedagogical resource in the literacy process in the context of Information and Communication Technologies (ICT). The reflections presented here were motivated by the following question: to what extent does the use of digital games stimulate the learning of children in the initial process of literacy? It consists of a qualitative study, conducted by means of a literature review and an experience report. The



main results indicate that digital games are an important pedagogical resource for literacy, contributing to the acquisition of letters, syllables and words, favoring interaction with those involved in the process, and motivating them to participate in all proposed situations.

Keywords: *Digital game. Educational technologies. Literacy.*

Resumen

El objetivo del texto es discutir el uso del juego digital en el proceso de alfabetización como herramienta pedagógica en el contexto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), buscando analizar las posibilidades del juego digital como recurso pedagógico y relatar la experiencia de trabajar con él en una clase de alfabetización. La pregunta que motivó las reflexiones fue: ¿hasta qué punto los juegos digitales en alfabetización estimulan el aprendizaje de los niños que se encuentran en el proceso inicial de lectura y escritura? La metodología de trabajo se configuró como un enfoque cualitativo, basado en la revisión de literatura y el reporte de experiencias. Los principales resultados mostraron que los juegos digitales son recursos educativos importantes para el proceso de alfabetización, contribuyendo a la adquisición de letras, sílabas y palabras, favoreciendo la interacción con los involucrados y motivándolos a participar en todas las situaciones propuestas.

Palabras clave: *Juego digital. Tecnologías educativas. Literatura.*

1 Introdução

No decorrer dos tempos, a instituição escolar mudou a sua forma de considerar uma pessoa alfabetizada, que foi desde apenas saber escrever o seu próprio nome até, nos dias atuais, adquirir a habilidade de interagir plenamente com pequenos textos, bem como a aplicabilidade dessa habilidade em sua vida prática. Desse modo, “se nos anos 1950 em nosso país, ainda tomávamos por alfabetizado quem sabia assinar o nome, hoje cobramos que os recém-alfabetizados sejam capazes de ler e compreender pequenos textos, além de conseguir produzir pequenos textos” (MORAIS, 2012, p. 14).

Uma das ações instituídas pelo governo federal com a finalidade de melhorar o processo de ensino e de aprendizagem na educação básica foi a criação do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC), instituído em 2013, tendo como objetivo diminuir os índices de analfabetismo no país (BRASIL, 2012). Esse programa trouxe avanços, pois focava, na base do aprendizado, a aquisição do sistema de escrita alfabética (SEA) em consonância com o letramento, logo, ocorrendo nas séries iniciais. Esse processo é comumente denominado “alfabetização e letramento”, os quais são considerados como ações diferenciadas, mas que devem ocorrer concomitantemente.

Com a extinção do Pnaic, foi criado, em 2018, o Programa Mais Alfabetização (c2018), que visava fortalecer e apoiar as unidades escolares no processo de alfabetização dos estudantes regularmente matriculados no 1º e 2º anos do ensino fundamental. Muito se precisa fazer para transformar a realidade da alfabetização no país, pois constatou-se, por meio dos resultados das provas da Avaliação Nacional da Alfabetização (ANA), que ainda existe um grande déficit nessa área em todo o Brasil. Diante desse contexto, torna-se premente utilizar técnicas e métodos mais eficazes que contribuam para a promoção da alfabetização no país. No entanto, as políticas educacionais para a alfabetização estão em consonância com a Política Nacional de Alfabetização, criada pela Portaria nº 9.765/2019, a qual, percebe-se, não está sendo desenvolvida com a ênfase que a problemática merece.

Muito se tem debatido sobre o melhor caminho para reverter essa realidade no país. Alguns estudiosos, como Morais (2012, p. 27), discutem sobre o emprego dos métodos fônicos e silábicos comumente usados nas escolas quando se trabalha focado na aquisição daquilo que o autor chama de “código de transcrição da língua oral: uma lista de símbolos (letras) que substituem fonemas que já existiriam como unidades isoláveis na mente da criança não alfabetizada”. Expresso em outros termos, a criança memoriza a relação entre sons e letras e, assim, acumula paulatinamente o repertório fonético até que consiga ler e escrever com autonomia.

Visando à implementação de novas didáticas no processo de alfabetização, surgiu o uso dos jogos digitais em sala de aula. Entretanto, faz-se necessário avaliar esse processo. A questão que incitou as reflexões presentes neste estudo foi: até que ponto os jogos digitais na alfabetização estimulam o aprendizado das crianças que se encontram no processo inicial de leitura e escrita? Discutiremos o uso do jogo digital no processo de alfabetização como instrumento pedagógico no contexto das tecnologias da informação e comunicação (TIC), procurando analisar as possibilidades do jogo digital como recurso pedagógico, assim como relatar a experiência de trabalho com ele em uma turma de alfabetização.

A busca incessante por novas maneiras de estimular o processo de alfabetização de forma lúdica encaminha o professor-alfabetizador a constantemente pesquisar novos recursos para esse fim; dentre estes, podemos incluir a gamificação. Os jogos fazem parte da vida da criança, em conformidade ao desenvolvimento dos fatores cognitivos, sociais, emocionais e físicos. Assim, torna-se produtor o uso de jogos pedagógicos em sala de aula como estímulo e fonte de conhecimento no processo de ensino e de aprendizagem.

Este trabalho surgiu como uma necessidade de buscar novas didáticas para o processo de alfabetização. Ao explicar uma prática de alfabetização permeada pelo auxílio de jogos digitais no cotidiano de crianças com a faixa etária entre 6 e 7 anos, analisaremos a premissa de que os jogos digitais estimulam e auxiliam o processo de ensino e de aprendizagem, além de tornarem-se uma prática prazerosa para as crianças, contribuindo, assim, para a evolução do seu aprendizado.

Por conta de cada ideia anteriormente apresentada, esta pesquisa baseou-se no uso de um jogo de ler e contar no processo de alfabetização em língua portuguesa e em matemática, de forma off-line, como experiência didática em uma sala de alfabetização da Escola de Educação Básica Emílio de Maia, no município de Messias, no estado de Alagoas. A metodologia do trabalho configurou-se como uma abordagem qualitativa, tendo como bases a revisão da literatura sobre o tema e o relato de experiência. Cabe destacar que um dos autores vivenciou, na condição de professor, a experiência explicitada com a turma de 1º ano do ensino fundamental.

O artigo está estruturado em duas seções que se completam, além da introdução e das considerações finais. Na primeira seção, dialoga-se sobre as TIC e suas influências na alfabetização. Na segunda, enfatiza-se, por meio do relato de experiência, o uso do jogo digital no processo de alfabetização.

2 As TIC e suas influências no processo de alfabetização

Gonçalves (2015, p. 40) mostra que “pelo fato de ser imprevisível, o jogo pode imprimir o caráter de diversão e motivação à medida que, pelo acerto e erro, pelas regras que devem ser seguidas, pode-se alcançar ou não uma vitória”. Assim, os alunos sentem-se interessados a aprender, uma vez que o desafio embutido no lúdico dos jogos motiva-os constantemente. O lúdico na alfabetização favorece “o desenvolvimento de habilidades relacionadas à leitura e à escrita, desde que trabalhados de maneira sistemática e com um planejamento prévio” (GONÇALVES, 2015, p. 8).

O professor, ao aplicar essa ideia de planejamento e atuação sistematizada, age de acordo com o pensamento de Antunes (2002), o qual considera que as crianças constroem o seu conhecimento por meio da interação com professores e pares. Essas interações são efetuadas em uma construção de conhecimentos, e não através do aprender o que o outro

ensina, mas o que se ensina mutuamente. Ademais, o ir à escola só tem sentido quando aproxima o aluno da cultura do seu tempo. Considerando as ideias desses autores, inferimos que a escola deve estimular tanto o desenvolvimento da autonomia nas atividades como o aprendizado realizado mediante as diversas interações que podem ocorrer durante as aulas.

Para Antunes (2002, p. 44), “a ação do professor programando atividades socializadoras, orientando a intervenção dos alunos mais aptos, constitui outro fundamento indispensável”. Assim sendo, ao realizar um jogo na alfabetização, o professor deve orientar as ações dos alunos e sugerir diversos desafios, a fim de promover avanços na aprendizagem. Deve ter sempre a consciência de que o jogo em si é apenas um recurso didático; quem faz a aprendizagem acontecer utilizando este recurso é o professor.

O jogo deve ser empregado mediante a ação de um planejamento, adequando, dessa maneira, o jogo didático à necessidade e à realidade na qual se encontram as crianças. Assim, “o jogo somente tem validade se usado na hora certa e essa hora é determinada pelo caráter desafiador, pelo interesse do aluno e pelo objetivo proposto” (ANTUNES, 2014, p. 40). Essa premissa deve ser aplicada também quanto à utilização dos jogos digitais em sala de aula.

As tecnologias digitais têm irremediavelmente transformado a sociedade e, conseqüentemente, a relação com todos os seus setores, inclusive a escola. O jogo digital faz parte da cultura designada como pós-moderna e é capaz de ressignificá-la, dando-lhe novos sentidos. Os jogos digitais podem assumir várias facetas, que vão desde o entretenimento ao seu uso em treinamentos diversos.

Gonçalves (2015, p. 42), ao citar o trabalho de Ribeiro e Cascarelli (2009), argumenta que o jogo, para ser considerado atrativo a estes jovens e crianças, precisa apresentar concomitantemente “ludicidade, desafio, recompensa (ganhar/perder) e a imprevisibilidade”. Já para Petry (2017), o jogo digital tem como características apresentar alguns elementos como as regras e a sua possibilidade de modificação durante o jogar, a delimitação de pontos de partida e de final do jogo, além da possibilidade da tomada de decisões por parte do jogador.

Os estudos de Gonçalves (2015, p. 42) fazem emergir alguns elementos que especificam e diferenciam um jogo digital comercial de um

jogo digital educativo, como: interface intuitiva e atrativa onde ocorre um feedback direcionado ao entendimento dos acertos e erros, ao mesmo tempo que estimulam

uma aprendizagem significativa com tarefas diversificadas e onde há estímulos que motivem as crianças a continuarem jogando.

Percebemos, assim, a possibilidade de utilizar os jogos didáticos na forma off-line ou on-line, já que são considerados aliados na aprendizagem como um recurso didático a ser implementados na escola.

Quando nos referimos ao processo de alfabetização, devemos levar em consideração que estes softwares se tornam importantes aliados na alfabetização e no letramento quando, ao utilizar tecnologias de comunicação vigentes na sociedade, a criança aprende a fazer um melhor uso dessas tecnologias, visto que elas fazem parte do seu cotidiano (OLIVEIRA, 2014).

À medida que a escola inicia a implantação das evoluções tecnológicas vigentes como recurso didático, deve considerar em seus planejamentos tanto a aplicabilidade quanto a avaliação crítica desse uso em relação à aprendizagem, que pode ser analisada por meio da avaliação das aprendizagens coletivas e individuais, da satisfação dos alunos ao perceberem os seus avanços na aprendizagem, bem como da ocorrência de alterações nos conhecimentos e habilidades (CONTRERAS-ESPINOSA; EGUIA-GÓMEZ, 2017).

Consideramos necessário o seu uso no processo de aprendizagem, conforme Moita (2017, p. 164) explicita: “as metodologias de ensino que ajudam os alunos a serem participantes ativos do processo de aprendizagem em vez de apenas ouvintes, reduzem as taxas de reprovação e impulsionam as notas em cerca de 6%”. A autora assevera que as escolas devem reconsiderar os métodos utilizados com essa nova geração que está presente nas escolas atualmente, já que tende a querer trabalhar com múltiplas tarefas e a sua aprendizagem geralmente ocorre de forma descontínua.

Acolhendo essa premissa, Alves (2008) acrescenta que é um erro implementar os jogos digitais na escola apenas por serem objetos de encantamento para os alunos, sem fazer uma análise, sem um trabalho preparatório com os estudantes, acreditando-se que apenas se deve adequar o jogo ao conteúdo, que tudo resultará em sucesso de aprendizagem. Ledo engano; para ela, seria “repetir um percurso trilhado na década de noventa quando os softwares educativos entraram nas escolas, principalmente brasileiras, como livros eletrônicos animados e em alguns casos hipertextualizados que logo foram deixados de lado” (ALVES, 2008, p. 6). O caminho mais correto é validá-los como objetos culturais tanto pela interação

entre docentes e discentes quanto pelo trabalho em conjunto com os designers de jogos, reconstruindo a relação com os jogos e significando-os nesse processo. Para Savi e Ulbricht (2008, p. 7), “é necessário encontrar a sinergia entre pedagogia e diversão nos jogos educacionais, mas isso tem demonstrado ser uma tarefa difícil”.

Em contrapartida, Santos (2012) assegura que, no que se refere aos diversos conteúdos curriculares, é produtor o uso dos jogos virtuais interativos, porque à medida que o aluno aprende pelo ensaio e erro com as contínuas repetições, aprende também a valorizar a atividade do jogo, e, conseqüentemente, ocorre um maior engajamento do aluno nessas atividades.

Em diálogo com as questões postas, Savi e Ulbricht (2008) alertam que os alunos dessa nova geração são habituados ao contato direto com as tecnologias e, por isso, as salas de aula que utilizam apenas os recursos tradicionais, como quadro e giz, tendem a tornar-se obsoletas e desestimulantes ao aprendizado. Além disso, “jogos educacionais bem projetados podem ser criados e utilizados para unir práticas educativas com recursos multimídia em ambientes lúdicos a fim de estimular e enriquecer as atividades de ensino e aprendizagem” (SAVI; ULBRICHT, 2008, p. 9). Neste mundo em que existe um evoluir constante das tecnologias de informação, a tendência natural é que estas se tornem cada vez mais indispensáveis nas salas de aula.

Diante dessa questão, a próxima seção apresenta um relato de experiência acerca do uso do jogo digital no processo de alfabetização, tendo como ponto de partida a compreensão da importância das TIC e dos jogos digitais na apropriação da linguagem alfabética pelas crianças.

3 O uso do jogo digital no processo de alfabetização: relato de experiência

O trabalho com jogos digitais na alfabetização foi desenvolvido no primeiro semestre do ano de 2019 com crianças que estavam com 6 anos de idade em sua própria sala de aula. A escola situa-se no bairro Jarbas Maya de Omena, no município de Messias, no estado de Alagoas. Essa escola foi fundada em 2008, possui oito salas de aula e funciona em dois turnos, atendendo ao primeiro segmento do ensino fundamental, com 366 crianças matriculadas.

A turma em que este trabalho foi realizado era formada por 20 crianças, das quais 60% recebiam recursos do programa Bolsa Família e 5 viviam em situação de risco social. Nesta sala também havia duas crianças com deficiência, sendo uma cadeirante com diversas dificuldades motoras e um deficiente intelectual. Ambos eram auxiliados diariamente, em suas tarefas, por uma professora-auxiliar.

A escola em que foi aplicada esta atividade não possui sala de informática, Wi-Fi nem computadores para as crianças utilizarem. Após efetuar o diagnóstico inicial, no primeiro bimestre, a regente de sala verificou a necessidade de implantar aulas ainda mais dinâmicas e que despertassem o interesse dos alunos, visto que grande parte deles não estava alfabetizada. Foi constatado, no início do primeiro bimestre, que 95% dessas crianças encontravam-se no nível de leitura e escrita denominado “pré-silábico”, sendo que a maioria não diferenciava letras de números e símbolos diversos.

Diante dessa realidade, a professora idealizou a aplicação de jogos digitais como facilitadores da aprendizagem. Para isso, fez um levantamento entre as crianças com o intuito de saber quais delas tinham acesso a celulares digitais e/ou computadores em casa. Averiguou que, dos 20 alunos matriculados, apenas duas crianças tinham acesso livre ao celular ou tablet em sua residência; cinco crianças tinham acesso aos celulares digitais dos pais; e as demais não tinham recursos tecnológicos para serem utilizados como recurso didático.

As tecnologias educacionais surgiram com o intuito de facilitar e melhorar o processo de ensino, pois com essas “novas ferramentas o educador tem mais recursos para a ministração de suas aulas, tornando-as mais interessantes, prazerosas e interativas” (COSTA, 2014, p. 30), levando ao favorecimento do processo de ensino e de aprendizagem, além de aumentar a proximidade com a realidade dos alunos.

Na referida escola já existe a tradição de usar periodicamente jogos analógicos para facilitar o aprendizado dos mais diversos conteúdos e disciplinas. Para atingir um maior número de alunos da classe, os jogos digitais deveriam ser aplicados em sala de aula, até porque não existia outro espaço para a realização dessa atividade.

Mas como trabalhar com jogos digitais se não existiam os recursos para esses fins? Diante disso, a professora iniciou uma campanha entre os funcionários da escola para que doassem celulares digitais usados e esquecidos em casa, mas que pudessem ser utilizados pelas crianças. Após um mês de campanha, foi doado pela diretora da escola apenas um tablet, já usado.

Paralelamente, houve uma pesquisa de jogos com download grátis e que funcionassem off-line. Foi localizado um jogo que apresentava conteúdos da alfabetização da língua e da matemática, na fase inicial em que as crianças se encontravam, o que deu início ao processo de aprendizagem com os jogos digitais em sala de alfabetização da escola. O jogo em questão foi o *Ler e contar*, da Apps Bergman (2018), que apresenta diversos conteúdos pertinentes à alfabetização em fase inicial, como: elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras), com a sua representação escrita; as diversas grafias do alfabeto, inclusive na língua de sinais; o trabalho com sílabas canônicas; a segmentação da palavra em sílabas; a complementação de sequências numéricas; contagem; adição e subtração; formas geométricas planas simples (quadrado, círculo, retângulo e triângulo) e sua relação com as figuras geométricas espaciais; animais e instrumentos musicais com leitura dos respectivos nomes e identificação dos seus sons, além do trabalho com cores. Esse jogo, por trabalhar conteúdos pertinentes ao processo de alfabetização, desenvolve também o letramento digital nas crianças, principalmente naquelas que não têm acesso aos recursos tecnológicos.

Nessa perspectiva, Costa (2014, p. 34) enfatiza que “a inserção das novas tecnologias na educação não deve ser motivada por modismo [...] de a escola estar somente atualizada com as inovações tecnológicas mas pelo motivo primordial de utilizá-las para produzir conhecimento ou facilitar a construção deste”. A professora, ao utilizar o tablet, visava favorecer a construção desse conhecimento em uma tentativa de abarcar o maior número de crianças possível durante o desenvolvimento do trabalho.

Concomitantemente à sua aplicação em sala de aula, houve uma campanha de conscientização com os pais, solicitando o download do jogo para o uso em casa sob supervisão deles. Apenas três famílias aderiram ao projeto, e as demais alegaram diversos motivos para não aderir, inclusive a dificuldade de acesso aos recursos tecnológicos.

Em sala de aula, a maior dificuldade encontrada foi permitir o acesso ao jogo a um maior número de crianças por dia, já que dispunham de apenas um tablet. Então, a atividade com o jogo digital foi aplicada na hora da rotina de jogos dessa sala, que ocorria diariamente, no início e no final do dia, sob a supervisão da professora. O objetivo principal era desenvolver os conhecimentos de alfabetização da língua, dos conceitos matemáticos e da alfabetização digital durante o uso do jogo.

Costa (2014, p. 36) afirma que “a escola, como sendo um lugar de troca de experiências interações sociais e aprendizado, jamais poderá fazer de conta que nada está

acontecendo, ficar alheia à realidade tecnológica pela qual passa o mundo”. Por isso, foi proposta a utilização do tablet em grupos de, no máximo, quatro crianças por vez, de acordo com o tempo previsto pela rotina, as quais se revezavam a cada jogada do item escolhido por elas de forma que, ao longo da semana, todas as crianças pudessem ter acesso ao tablet pelo menos uma vez. De uma a duas vezes na semana, o jogo era utilizado de modo coletivo com o tablet na mão de uma criança. As demais iam, uma por vez, mostrando como achar a resposta que fazia parte dos procedimentos metodológicos de uma aula de língua portuguesa ou matemática. Aqueles que apresentavam maior dificuldade, a professora auxiliava a encontrar a resposta do desafio com materiais concretos e a leitura de cartazes afixados em sala, o que levou as crianças a solicitarem esses materiais e utilizarem-nos como apoio durante o uso do jogo nos quartetos. As crianças se sentavam ao redor da mesa da professora, que era maior e tinha mais espaço para colocar os materiais usados na contagem, durante a hora da rotina.

A utilização do tablet neste jogo iniciou-se em março e finalizou em julho para a maioria das crianças, utilizando-o após esses meses apenas com aquelas que se encontravam entre os níveis pré-silábico e silábico sem valor sonoro, após os seis meses iniciais. Independentemente do nível da leitura e da matemática em que a criança se encontrava, o tablet era encarado como um brinquedo. O jogo, seja digital ou analógico, pode ser considerado objeto em muitos aspectos, pois,

desde a oportunidade de entretenimento, de lazer que tem por finalidade o escoamento de tensões e a suspensão provisória da realidade fática, como outro lazer qualquer até uma associação emocional e cultural com a temática ou conteúdo do jogo, [é] uma oportunidade de autodescoberta e de aprimoramento de habilidades. (PETRY, 2017, p. 33)

Foi percebido que, ao longo do ano letivo, o jogo digital foi objeto de motivação e desejo, inclusive das crianças de outras séries. Durante todo o processo, a professora utilizou o jogo concomitantemente com os jogos analógicos e as atividades específicas da série.

Conforme as crianças foram ampliando os seus conhecimentos na apropriação do SEA, dos conceitos matemáticos e da alfabetização digital, aquelas que estavam no grupo começaram a ajudar-se nos desafios do jogo e a ensinar os detalhes do uso de um aparelho digital, quanto ao ligar o tablet, os caminhos até acessar o jogo e a escolha da atividade do jogo que o grupo jogaria.

Houve muita troca de experiências ao longo dos meses e empolgação durante o seu uso. Para Volpato (2002, p. 225), “no brincar a criança geralmente deixa-se impregnar, penetrar pela atividade, pelo objeto. Na verdade ela, o brinquedo e o brincar tornam-se uma coisa só”.

Uma das características desse jogo é o feedback automático a cada resposta. Quando não se acerta a resposta imediatamente, o programa do jogo vai eliminando a resposta errada escolhida até sobrar apenas uma opção. Cada criança apresentava uma estratégia de jogo para conseguir achar a resposta certa da atividade: algumas escolhiam o número ou a letra aleatoriamente até conseguir a resposta. A professora observou que algumas dessas crianças jogavam sem pensar na resposta do item que aparecia na tela. Nessa situação, a professora intervinha, mostrando como se separava oralmente uma palavra, e procedia à contagem das sílabas, por exemplo; em outros momentos, mostrava cartazes ou mesmo pedia que a criança lesse o alfabeto ou a tabela numérica para definir a resposta que precisava, direcionando o aprendizado por meio do diálogo.

Dessa forma, percebemos que o professor precisa “avaliar e ensinar, cuidando de cada criança, estando atento às necessidades e aos avanços, contribuindo não apenas para que os estudantes progredam quanto aos avanços cognitivos, mas que também se desenvolvam como pessoas e se sintam seguros no ambiente escolar” (BRASIL, 2012, p. 8). A partir dessa estratégia, as crianças podem ousar e desafiar as suas próprias capacidades.

Aquelas crianças que obtiveram um avanço na apropriação do SEA já iam direto na resposta correta, a professora não intervinha com elas. Contudo, no decorrer do processo, a professora colocava pelo menos uma dessas crianças no quarteto, pois naturalmente elas agiam como interventores, ajudando os colegas com mais dificuldade. Assim, o professor não precisa ser o detentor do saber; nos momentos de jogos, ele deve ser um mediador. O professor com essa característica pode utilizar diversas estratégias para alcançar os objetivos educacionais propostos na alfabetização, como a estratégia do trabalho em equipe: “Os agrupamentos formados pelas crianças em sala de aula podem ser realizados com base em diferentes critérios, a depender das intenções do professor” (BRASIL, 2012, p. 15). Nos grupos realizados durante os jogos digitais, a criança também foi entendida como um mediador entre o conhecimento, os seus colegas e esse professor.

No final do semestre, a partir do acompanhamento individual, foi possível notar que as crianças avançaram no letramento digital e na apropriação do SEA e dos conhecimentos

matemáticos. No entanto, com o avanço no aprendizado, o jogo começou a despertar cada vez menos interesse daquelas que aprenderam com maior rapidez.

Durante o primeiro mês de aplicação, o sucesso do uso do jogo entre as crianças da sala foi muito proveitoso, tanto que o aluno diagnosticado com deficiência intelectual, que normalmente não tinha interesse nas atividades de sala, começou a jogar com o tablet na hora da sua rotina de jogos, o que provocou o seu interesse em realizar outras atividades em sala e na participação das trocas com os outros colegas que jogavam com ele, levando à melhoria no seu relacionamento com os colegas. A rotina de utilização do jogo digital com esse aluno continuou até o final do ano com sucesso, pois ele, no final do ano, escrevia o seu nome e as letras do alfabeto, reconhecia as vogais e alguns números.

O aluno cadeirante apresentava dificuldades no movimento de pinça, e assim não conseguia segurar o lápis para escrever. Com essa criança, o jogo, concomitantemente ao trabalho com outros materiais, também era utilizado na sua hora de rotina de jogos em sala de aula, fomentando o seu desenvolvimento na medida em que se conseguiu treiná-lo na manipulação do aparelho digital, principalmente no movimento de arrastar e soltar, o que contribuiu no uso do jogo trabalhado, além do ganho na aprendizagem desenvolvida por essa criança.

Para garantir a inserção total e sem restrição de todos os alunos, devemos entender que, ao estimular desafios por meio dos jogos, é imprescindível a criação de um ambiente acolhedor e seguro em que todos se sintam respeitados e protegidos, pois “se realizarmos as adaptações e respeitarmos a individualidade das crianças com deficiência, elas podem participar das brincadeiras e jogos propostos em sala de aula, juntamente com os estudantes sem deficiência (BRASIL, 2012, p. 10).

Apesar do sucesso da experiência, cabe refletir que se tivesse sido incorporado ao trabalho dos jogos digitais o uso de um processador de texto, provavelmente ele possibilitaria oportunidades de vivenciar, mediante aulas bem planejadas e com uma aprendizagem significativa, situações reais do uso das TIC no cotidiano dessas crianças no futuro, no que se refere às situações de vida e possivelmente no futuro ambiente de trabalho delas. Conforme afirma Mercado (2002, p. 10), “a incorporação das novas tecnologias como conteúdos básicos comuns é um elemento que pode contribuir para uma maior vinculação entre os contextos de ensino e as culturas que se desenvolvem fora do âmbito escolar”.

A escola pública, neste sentido, apresenta-se muito defasada na aquisição e manutenção desses recursos tecnológicos, bem como na capacitação dos seus professores para que o trabalho seja realizado de maneira efetiva e de acordo com as orientações para o trabalho na educação básica, que contemple a formação dos cidadãos deste novo século. Uma das competências básicas a serem implementadas orienta a escola a criar situações em que o aluno possa aprender e colaborar para a construção de uma sociedade humanizada, na qual os valores éticos, morais e democráticos levem à inclusão de todos socialmente. Além disso, deve fomentar a apropriação dos conhecimentos historicamente construídos sobre os mundos físico, sociais, culturais e digitais (BRASIL, 2018).

A escola pública, diante desta emergente e complexa situação, precisa adequar-se. Infelizmente, contudo, para que este trabalho ocorresse foi utilizado um recurso ínfimo diante da real necessidade da situação educacional atual. Na visão de Costa (2014, p. 39), “mesmo que a escola não ofereça subsídios para a inserção das novas tecnologias o professor tem o dever, como agente de transformação e formador de opinião, de oferecer para seus educandos conhecimentos e interações com estas tecnologias”.

Notamos, nestes casos, que o caminho adequado nessa situação, em que a implementação das novas tecnologias se faz necessária, é sensibilizar a todos que participam da educação para que ocorram as mudanças inevitáveis para esses fins, de forma que elas aconteçam o mais brevemente possível. O mundo não para; logo, a educação também não pode parar de renovar-se e atualizar-se continuamente. Conforme afirma Costa (2014, p. 47), “a criatividade especialmente no uso das novas tecnologias de informação e comunicação (NTIC), é fundamental para criar e transformar novas ideias e conceitos nos alunos e professores envolvidos no processo ensino-aprendizagem”.

Enquanto as mudanças não são implantadas em grande escala, cabe ao professor, que se sente comprometido com a educação, usar continuamente a sua criatividade e conhecimento técnico para minimizar essas dificuldades encontradas atualmente. O mais importante nessa situação é que, apesar de o trabalho ter sido efetuado com o uso de um único tablet, comprovaram-se mudanças significativas no desenvolvimento dos alunos e na forma de realizar as múltiplas propostas em sala de aula, independentemente do acesso ao recurso tecnológico extraclasse.

O trabalho do professor em uma escola pública, quando se refere à escassez de recursos, pode ser explicitado pelo poema de Ikeda (2009, p. 5): “Não faz mal que seja pouco,

o que importa é que o avanço de hoje seja maior que o de ontem. Que nossos passos de amanhã sejam mais largos que os de hoje”. Assim sendo, se seguirmos por este caminho, avançando ininterruptamente, teremos a educação que nossos jovens precisam e merecem como cidadãos. No entanto, não estamos querendo eximir o Estado do seu papel de contribuir na sua função, que é ofertar recursos (materiais, humanos, financeiros) para a concretização da aprendizagem dos envolvidos.

4 Considerações finais

Este trabalho, desenvolvido em uma sala de alfabetização com crianças de 6 anos, no 1º ano do ensino fundamental, contribuiu para avanços na apropriação do SEA e na alfabetização matemática. O diferencial metodológico foi a utilização, na própria sala de aula dessas crianças, do jogo digital com uso do tablet, iniciando, dessa forma, a noção da alfabetização digital, principalmente para aqueles alunos que não tinham acesso à tecnologia digital. A escola deve sempre promover situações em que a criança possa vivenciar conhecimentos que levam à construção de sua cidadania.

A escola, como um espaço de aprendizado contínuo, deve considerar as vivências com os recursos tecnológicos como um fator indispensável. Além do que, na medida em que a escola abre as suas portas para a evolução tecnológica e social, torna-se um espaço de felicidade e realização. Onde existem pessoas continuamente motivadas, há pessoas que aprendem ininterruptamente; onde existe a motivação para o aprender, há felicidade ao vivenciar o lúdico e o prazeroso na apreensão contínua do saber.

Durante a aplicação desse novo recurso didático na sala de alfabetização, foi possível observar a felicidade em aprender, em dividir o que se sabe, em aprender se divertindo. A sala de aula tornou-se realmente um ambiente alfabetizador, no qual todos os estímulos convergiam para o aprendizado. A tecnologia, neste caso, mostrou-se como um recurso didático importante para a sala de alfabetização, permitindo à professora criar novas conexões entre os saberes e desenvolver aulas mais agradáveis, além de ampliar a colaboração e a vivência da inclusão entre os alunos.

Foi observado um interesse em concluir as atividades da rotina entre os alunos para participarem do jogo. Além disso, esse jogo, por reproduzir muitas atividades pertinentes ao ciclo de alfabetização, tornou-as mais familiares para os alunos, criando um ambiente de

aprendizado em que as crianças se sentiam motivadas, ao mesmo tempo que as atividades, além de se complementarem, tornavam-se mais seguras para elas. Essa segurança era demonstrada por meio da vontade de concluir as atividades de forma individual, de ensinar aos colegas que apresentavam mais dificuldades; era demonstrada também no rápido desenvolvimento das habilidades de apropriação do SEA e dos conceitos matemáticos básicos trabalhados, que eram reproduzidos pelo jogo.

Foi comprovado, também, a partir dos diálogos e atividades em sala, que algumas crianças, apesar de não terem acesso ao celular para uso pessoal, o vivenciam na sua convivência com seus familiares, quando estes utilizam os recursos do WhatsApp e Facebook, o que levou a uma aceitação mais rápida da necessidade de desenvolver habilidades que estão envolvidas no processo de alfabetização, como “conhecer, diferenciar e relacionar letras em formato imprensa e cursiva, maiúsculas e minúsculas” (BRASIL, 2018, p. 43). Esta foi uma das habilidades exploradas com sucesso durante o uso do jogo digital, visto que, ao final do ano, muitas dessas crianças já estavam lendo palavras, frases ou pequenos textos com letras em diferentes formatos.

No final do ano letivo, ao avaliarmos este trabalho, foi possível verificar que, apesar do avanço no processo de alfabetização e em outros aprendizados afins, o uso do tablet poderia ter sido ampliado para a utilização dos recursos que um processador de texto oferece para aquelas crianças, para as quais o jogo tornou-se simples, porque os conteúdos não eram mais desafiadores, visto que elas se encontravam em níveis de leitura e escrita mais avançados.

Por fim, cabe destacar que os jogos digitais são importantes recursos pedagógicos para o processo de alfabetização, contribuindo para a aquisição das letras, das sílabas e das palavras, favorecendo uma interação com os envolvidos e motivando-os a participarem de todas as situações propostas, como pode ser visto no relato de experiência. De um modo geral, faz-se necessário que novas experiências sejam vivenciadas a fim de que os jogos digitais se tornem frequentes no contexto da sala de aula, favorecendo a aprendizagem dos partícipes. Políticas públicas devem ser efetivadas para garantir experiências exitosas no âmbito da escola pública e oportunidades de aprendizagens para todos que frequentam esse espaço, congregando os princípios do acesso, da permanência e do sucesso escolar. Eis, portanto, o desafio!

Referências

- ALVES, L. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. **Educação, Formação & Tecnologias**, Monte da Caparica, v. 1, n. 2, p. 3-10, 2008.
- ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 2014.
- ANTUNES, C. **O jogo e a educação infantil**: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. Petrópolis: Vozes, 2002.
- APPS BERGMAN. **Ler e contar**. Versão 3.3.42. Belo Horizonte: Apps Bergman, 13 mar. 2018.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa**: ludicidade na sala de aula: ano 1, unidade 4. Brasília, DF: MEC, 2012.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**: educação é a base. Brasília, DF: MEC, 2018.
- BRASIL. Ministério da Educação. Decreto nº 9.765, de 11 de abril de 2019. **Política Nacional de Alfabetização**. Brasília, DF: MEC, 2019.
- CONTRERAS-ESPINOSA, R. S.; EGUÍA-GÓMEZ, J. L. Pesquisa da avaliação e da eficácia da aprendizagem baseada em jogos digitais: reflexões em torno da literatura científica. *In*: ALVES, L.; COUTINHO, I. J. **Jogos digitais e aprendizagem**: fundamentos para uma prática baseada em evidências. Campinas: Papyrus, 2017. p. 11-25.
- COSTA, I. **Novas tecnologias e aprendizagem**. Rio de Janeiro: Wak, 2014.
- DIA Mundial da Alfabetização é comemorado nesta sexta-feira, 8. **Ministério da Educação**, Brasília, DF, 8 set. 2017. Educação básica. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/36271>. Acesso em: 12 set. 2019.
- GONÇALVES, G. S. A. **Alfabetização em tempos tecnológicos**: a influência dos jogos digitais e não digitais e das atividades digitais na rotina da sala de aula. 2015. 125 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2015.
- IKEDA, D. Brasil, seja monarca do mundo. *In*: BRASIL SOKA GAKKAI INTERNACIONAL. **DEterno**: Divisão dos Estudantes da BSGI. São Paulo: BSGI, 2009. p. 2-7.
- MERCADO, L. P. L. (org.). **Novas tecnologias na educação**: reflexões sobre a prática. Maceió: Edufal, 2002.
- MOITA, F. M. G. S. C. Design metodológico para avaliar o game *Angry Birds Rio* e evidências da utilização em sala de aula. *In*: ALVES, L.; COUTINHO, I. J. **Jogos digitais e aprendizagem**: fundamentos para uma prática baseada em evidências. Campinas: Papyrus, 2017. p. 163-178.

MORAIS, A. G. D. **Como eu ensino**: sistema de escrita alfabética. São Paulo: Melhoramentos, 2012.

NETO, J. Analfabetismo cai em 2017, mas segue acima da meta para 2015. **Agência IBGE Notícias**, Rio de Janeiro, 18 maio 2018. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/21255-analfabetismo-cai-em-2017-mas-segue-acima-da-meta-para-2015>. Acesso em: 12 set. 2019.

OLIVEIRA, D. S. **A importância dos jogos e brincadeiras educativas digitais para o desenvolvimento e aprendizagem dos alunos da sala de Recursos Multifuncionais**. Ivaiporã: Universidade Estadual de Londrina, 2014.

PETRY, L. C. O conceito ontológico de jogo. *In*: ALVES, L.; COUTINHO, I. J. **Jogos digitais e aprendizagem**: fundamentos para uma prática baseada em evidências. Campinas: Papyrus, 2017. p. 17-42.

PROGRAMA Mais Alfabetização. **Ministério da Educação**, Brasília, DF, c2018. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/expansao-da-rede-federal/30000-uncategorised/62871-programa-mais-alfabetizacao>. Acesso em: 10 set. 2019.

SANTOS, A. S. **As contribuições dos jogos virtuais interativos para o ensino da matemática**. 2012. 46 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Mídias na Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012.

SAVI, R.; ULBRICHT, V. R. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. **Renote**: Revista Novas Tecnologias na Educação, Porto Alegre, ano 2008, v. 6, n. 1, 2008.

SILVEIRA, D. T.; CÓRDOVA, F. P. **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

VOLPATO, G. Jogo e brinquedo: reflexões a partir da teoria crítica. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 23, n. 81, p. 217-226, 2002.

Recebido em: 4/9/2020

Revisado em: 10/6/2021

Aprovado em: 26/10/2021