



JOGOS DIGITAIS E O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: CONSTRUINDO UM REPOSITÓRIO DE JOGOS EDUCACIONAIS PARA O PRIMEIRO CICLO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Vitória Hammes Medeiros ¹
Denis William Gripa ²

INTRODUÇÃO

Falar sobre a utilização de jogos e da questão lúdica no processo ensino-aprendizagem é um tema recorrente na educação. Vários autores, de clássicos a contemporâneos, abordam estas questões de distintos pontos de vista e a partir de diversas teorias, e inclusive, os documentos oficiais da educação brasileira tratam da utilização dos jogos. Todas as fases escolares têm sua importância, e a utilização de jogos pode ser fundamentada de diferentes formas nos diferentes níveis de ensino, porém, aqui fazemos um recorte temporal numa das fases mais importantes da escolarização básica: o primeiro ciclo do ensino fundamental. Neste período, ocorre o processo de alfabetização das crianças, em que através da codificação e da interpretação do nosso sistema convencional de escrita, aprendemos a ler e a escrever.

Mesmo sendo inegável a importância das questões lúdicas e da utilização de jogos no espaço escolar, especialmente neste período em que a criança está na transição entre a educação infantil e o ensino fundamental, ainda encontramos dificuldades e resistências na adoção de práticas lúdicas por docentes. Talvez possamos dizer que o ambiente escolar tradicional permanece “encarregado mais de reproduzir que de recriar e reconstruir.” (MOURA et al, 2007, p. 490), o que em algum grau se relaciona com a dificuldade das(os) docentes em aplicar jogos e brincadeiras em suas aulas, ficando ligados ao velho ideário de “assim eu aprendi, assim eu ensino, assim você executa” (RÚBIO, 2001, p. 193). Esta questão é potencializada com as restrições impostas pela pandemia de Covid-19, em que a educação necessitou se reorganizar para dar conta do ensino em formato remoto.

Com o intuito de contribuir neste desafio, em especial no processo de alfabetização e letramento, este trabalho se insere. Não é de hoje que as tecnologias vêm atravessando as

¹ Estudante do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul - IFRS Campus Farroupilha, vitoriahammesmedeiros@gmail.com;

² Professor orientador: Mestre em Saúde pela Universidade do Vale do Itajaí - Univali, denisgripa@hotmail.com.

relações sociais humanas, e uma série de ferramentas tecnológicas são utilizadas para a construção de estratégias e práticas pedagógicas. A própria Base Nacional Comum Curricular (BNCC) traz entre as 10 competências gerais, o desenvolvimento de habilidades como a capacidade de exploração de diferentes tecnologias e recursos digitais (BRASIL, 2017).

O uso de jogos digitais, até então em caráter complementar ao processo educacional, passou a ocupar um papel relevante nas práticas pedagógicas, tendo em vista as características do ensino remoto. Fazendo uso das palavras de Pinheiro et al (2018), os jogos digitais dispõem de mecanismos que facilitam e contribuem no processo de ensino e aprendizagem, pois contribuem de forma direta no raciocínio e na capacidade de resolução de problemas. Porém, os autores alertam acerca da importância de que os jogos digitais estejam articulados aos objetivos do conteúdo proposto.

A partir destes apontamentos e deste contexto, esta pesquisa teve como objetivo desenvolver um repositório de jogos digitais educacionais para o processo de alfabetização e letramento, ampliando as possibilidades de atuação docente no contexto das recentes modificações do espaço de sala de aula.³

METODOLOGIA

Pesquisa social de abordagem qualitativa, que fez uso das técnicas de pesquisa bibliográfica e pesquisa documental para a produção de dados. Por pesquisa social, compartilhamos o entendimento de Gil (2008, p. 26) “[...] como o processo que, utilizando a metodologia científica, permite a obtenção de novos conhecimentos no campo da realidade social.”. Nesta pesquisa houve preocupação direta com a aplicação prática dos conhecimentos produzidos, e não apenas com a produção de teorias e ideias que não ultrapassam o ‘papel escrito’.

Através da compilação de jogos digitais já disponíveis na internet de forma gratuita, e do levantamento de livros, artigos científicos, vídeos, revistas e outras fontes de informação, o repositório digital foi desenvolvido para ser uma plataforma on-line e de acesso gratuito. A construção do mesmo se deu pensando em não apenas compilar e indicar jogos, mas também em fornecer reflexões e descrições sobre estes jogos. A partir da seleção destes jogos e de

³ O presente artigo é fruto do projeto de pesquisa intitulado “Jogos digitais e o processo de alfabetização: Construindo um repositório de jogos educacionais para o primeiro ciclo do ensino fundamental”, e foi realizado com apoio do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS - Campus Farroupilha) através de auxílio financeiro para bolsa de iniciação científica do Edital IFRS nº 12/2021 – Fomento Interno 2021/2022.

todo conhecimento e reflexões produzidas durante esta pesquisa, produziu-se um material destinado à publicação no repositório digital do curso de Pedagogia do IFRS Campus Farroupilha, disponível em <<https://pedagogiadigitalifrs.com.br/>>. Este material foi divulgado para o corpo docente da rede municipal de educação de Farroupilha/RS e para a comunidade escolar do campus, pensando em atingir tanto docentes como também as famílias que tenham crianças em processo de alfabetização e letramento.

No decorrer do projeto, nos deparamos com uma grande quantidade de jogos que não atendiam a uma série de questões importantes pelo delineamento realizado nesta pesquisa. Concordamos com Savi e Ulbricht (2008) ao afirmar que muitos jogos digitais que são desenvolvidos para o processo educativo, ora acabam se distanciando da ludicidade, ora acabam se distanciando de objetivos pedagógicos. Ainda segundo o autor, “(...) torna-se difícil desenvolver jogos educacionais com qualidade técnica, artística e pedagógica sem o envolvimento de uma equipe multidisciplinar para o projeto, que resulta em custos significativos para recursos humanos.” (2008, p. 8). Posto isto, a criação de critérios de inclusão se fez necessária, e os mesmos foram: a) ser de livre acesso; b) ter implícito objetivos pedagógicos que estejam relacionadas às habilidades e conhecimentos que são trabalhados no processo de alfabetização e letramento; e c) ter elementos técnicos e artísticos em sua estrutura que garantam uma experiência lúdica para a criança.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O processo de busca e seleção de jogos digitais a partir dos critérios supracitados, nos possibilitou uma série de reflexões que discutimos no decorrer do projeto. A mais relevante, e que abordaremos a seguir, se relaciona com a necessidade de docentes lançarem um olhar crítico sobre os jogos digitais, para que os mesmos estejam inseridos dentro de um contexto em sala de aula.

Trazemos à baila Savi e Ulbricht (2008), que argumentam que o jogo torna o aprendizado mais fácil, pois através do jogo os alunos precisam tomar decisões através de estratégias, o que conseqüentemente fará o aluno refletir as suas ações, antes de tudo. Além disso, o jogo digital permite que o educando explore, experimente e receba feedback espontâneos, permitindo que a aprendizagem ocorra até de forma mais rápida. Especificamente para o processo de alfabetização e letramento, Morais et al (2018) apontam que a utilização de jogos digitais nesse processo tem contribuições relevantes ao despertar o

interesse e a motivação para a leitura e a escrita, e contribuindo dessa forma para uma aprendizagem significativa.

Apesar dos seus benefícios, é importante refletir acerca da forma que este jogo é usado na sala de aula. Na grande maioria das vezes o jogo é oferecido com a intenção de apenas trabalhar um determinado conteúdo, gerando fracasso e frustração, tanto nos educandos quanto nos educadores, pois a ludicidade acaba se perdendo. No entanto, também não podemos querer transformar a escola em um espaço em que a tecnologia seja por si só a razão de suas práticas, na verdade a intenção é “criar um espaço para os professores identificarem nos discursos interativos dos games, questões éticas, políticas, ideológicas, culturais, etc. que podem ser exploradas e discutidas com os discentes (...)” (ALVES, 2008, p. 8).

Sendo assim, percebe-se a necessidade de ver o jogo muito além de uma tecnologia de entretenimento e passatempo. É preciso fazer com que o docente reconheça no jogo a possibilidade dos educandos construírem conhecimentos carregados de sentido e significado, produzindo assim uma aprendizagem significativa. Prieto et al. (2005, p. 10) contribuem para este debate ao afirmar que os jogos digitais, para além dos objetivos pedagógicos que possuem, também precisam estar inseridos “[...] em um contexto e em uma situação de ensino baseados em uma metodologia que oriente o processo, através da interação, da motivação e da descoberta, facilitando a aprendizagem de um conteúdo”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com os efeitos da pandemia de Covid-19 na educação, e a latente necessidade de construir alternativas que usem dos recursos tecnológicos disponíveis para o enfrentamento dos problemas de ensino-aprendizagem advindos da falta de interação social, a produção deste repositório mostrou-se como uma estratégia possível para a produção de tais efeitos. A construção de uma tecnologia social, materializada na produção de um repositório de jogos digitais educacionais que possa ser utilizado tanto por docentes da rede municipal de educação do município do Farroupilha/RS, quanto por famílias com crianças em processo de alfabetização e letramento, se configura como uma forma de dar sentido e significado, atribuindo relevância social a pesquisa acadêmica, que por vezes mostra-se distante da realidade e das demandas sociais.

Compreender de maneira crítica os atravessamentos tecnológicos que surgiram em função da pandemia de Covid-19 na educação, é de suma importância para pensarmos nos



caminhos para a educação nos próximos tempos. Tendo isso em vista, o espaço do repositório traz a oportunidade das(os) docentes refletirem sobre esta temática, podendo trazer melhorias no processo de ensino e de aprendizagem das turmas em processo de alfabetização e letramento. Não é de hoje que as tecnologias já estão presentes na vida humana e no processo educativo, porém, mais do que nunca, reforçamos a responsabilidade docente em lançar um olhar crítico sobre os jogos digitais. É fundamental pensar os mesmos a partir do contexto de sua sala de aula, principalmente dos objetivos pedagógicos que pretende alcançar e da realidade em que está inserido, considerando que as desigualdades sociais abissais que temos no Brasil refletem diretamente no acesso às tecnologias e à educação, e esse abismo tornou-se ainda maior com a pandemia de Covid-19 e com a piora das condições socioeconômicas da população brasileira.

Palavras-chave: Educação, Jogos Digitais, Processo ensino-aprendizagem, Alfabetização.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao IFRS pelo apoio financeiro para a execução desta pesquisa.

REFERÊNCIAS

ALVES, L. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. **Educação, Formação & Tecnologias**. Lisboa, v. 1, n. 2, p. 3-10, nov. 2008. Disponível em: <http://repositoriosenaiba.fieb.org.br/bitstream/fieb/665/1/Rela%C3%A7%C3%A3o%20entre%20....pdf> Acesso em: 20 mai. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Curricular Comum. Brasília/DF, 2017.

MORAIS, E. V. D., DE CASTRO, M. P., DOS SANTOS, U. N. Jogos digitais como ferramenta de auxílio à alfabetização: um relato de experiência. **Revista Tecnologias na Educação**. Belo Horizonte, ano 10, vol. 25, 2018. Disponível em: <http://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2018/07/Rel3-vol25-Julho2018.pdf> Acesso em: 22 mai. 2022.

MOURA, J.B.V.S.; LOURINHO, L.A.; VALDÊS, M.T.M.; FROTA, M.A.; CATRIB, A.M.F. Perspectiva da epistemologia histórica e a escola promotora de saúde. **História, Ciências, Saúde** – Manguinhos, Rio de Janeiro, v. 14, n. 2, p. 489-501, 2007. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=386138013006> Acesso em: 01 jun. 2022.

PRIETO, L. M.; TREVISAN, M.C.B.; DANESI, M.I.; FALKEMBACH, G.A.M.. Uso das Tecnologias Digitais em Atividades Didáticas nas Séries Iniciais. **Renote**: revista novas



tecnologias na educação. Porto Alegre, v. 3, n. 1, p.1-11, maio 2005. Disponível em: http://www.cinted.ufrgs.br/renote/maio2005/artigos/a6_seriesiniciais_revisado.pdf. Acesso em: 01 jun. 2022.

PINHEIRO, R.C., CAVALCANTE, G.R.M.; AMORIM, N.O. Jogos digitais para alfabetização: avaliando e reconfigurando o jogo “Batalha Naval”. **Domínios de Lingu@gem**. Uberlândia, v. 12, n. 1, 2018. Disponível em: https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/52684/1/2018_art_rcpinheirogrmcavalcante.pdf. Acesso em: 20 mai. 2022.

RÚBIO, K. **O Imaginário Esportivo: o atleta contemporâneo e o mito do herói**. Tese (Doutorado em Educação Física). 225 f. 2001. Faculdade de Educação Física e Esportes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2001.

SAVI, R.; ULBRICHT, V. R. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. **Renote**: revista novas tecnologias na educação. Porto Alegre, v. 6, n. 1, 2008. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14405/8310>. Acesso em: 20 mai. 2022.