

# JOGOS DIGITAIS: EXPERIÊNCIAS DA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO NO ENSINO REMOTO EMERGENCIAL

JULIANA FERREIRA LIMA<sup>1</sup>

MARIA DOLORES DOS SANTOS VIEIRA<sup>2</sup>

## RESUMO

Este estudo tem como objetivo relatar a experiência do uso de jogos digitais nos processos de alfabetização e letramento em uma turma de 3º ano de uma escola pública municipal da capital Teresina-Piauí através do Ensino Remoto Emergencial (ERE). O uso dos jogos digitais se deu a partir das interações realizadas via grupo do *WhatsApp* com crianças na etapa de consolidação do processo de alfabetização. Sobre o registro da experiência, ele ocorreu mediante procedimentos de descrição, compreensão e interpretação da bibliografia selecionada para fundamentação do observado, do vivido e, sobretudo, da intervenção pedagógica na turma supracitada, levando em consideração principalmente, o contexto de sala de aula virtual, a dinâmica do processo de ensino e aprendizagem dos alfabetizandos, suas percepções enquanto protagonistas do processo de alfabetização e letramento. Os resultados apontam para a importância da utilização dos jogos digitais por serem recursos lúdicos que despertam a curiosidade das crianças, proporcionando diversão, socialização de ideias, ao mesmo tempo em que oferecem uma progressividade na tomada de decisões promovendo a articulação do pensamento, instigando a imaginação, percepção, superação de desafios, tendo em vista sua finalidade educativa.

**Palavras-chave:** jogos digitais; alfabetização; letramento.

1 Graduada do Curso de Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Federal do Piauí-UFPI, julianaflima@ufpi.edu.br;

2 Professora Doutora efetiva da Universidade Federal do Piauí-UFPI, mariadolores@ufpi.edu.br.

## INTRODUÇÃO

**E**ste estudo tem como objetivo relatar a experiência do uso de jogos digitais nos processos de alfabetização e letramento em uma turma de 3º ano de uma escola pública municipal da capital Teresina-Piauí através do Ensino Remoto Emergencial (ERE). A experiência enfatiza a necessidade de buscarmos novos caminhos e/ou estratégias metodológicas de efetivação das práticas educativas no ERE, pois o uso do jogo digital, fruto das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) assume objetivos pedagógicos, intencionalmente direcionados ao ato de alfabetizar, ou seja, ao favorecimento da apropriação do sistema alfabético e ortográfico de escrita.

Nesse sentido, a inclusão dos jogos digitais se fez pertinente na medida em que as aulas ganharam uma nova ambientação e, pensando em fugir da execução de ações descontextualizadas, destituídas de sentido pedagógico, inserimos os jogos no cotidiano escolar das crianças fazendo-as vivenciarem e enxergarem não somente a dimensão do entretenimento, como algo banal, apenas para diversão, mas como ferramenta educacional promotora e construtora de múltiplas aprendizagens.

Corporificando o que foi dito acima, ressaltamos o potencial motivacional dos jogos digitais, por atuarem como elemento influenciador da melhora significativa do desempenho dos/as alunos/as nos estudos, na assimilação dos conteúdos nas diversas áreas do conhecimento humano. Além, da prazerosa e atrativa sensação de desafio, competitividade, cooperação, despertando o interesse pelas atividades desenvolvidas no âmbito escolar. Com esse reconhecimento do potencial dos jogos digitais, a utilização dos jogos educativos digitais se tornou um diferencial no processo de alfabetização e letramento dessa turma de 3º ano, pois os/as alunos/as passaram a interagir mais, uma vez que este instrumento remete às brincadeiras propiciando momentos de satisfação, descontração e comunicabilidade.

A essência do jogo digital é pedagógica, portanto, oferece condições objetivas aos professores, às professoras e aos discentes de dialogar com os conteúdos curriculares e desenvolver habilidades diversificadas, ambos ganham e constroem juntos o conhecimento. Muito embora, o uso das tecnologias digitais na alfabetização não seja uma prática consolidada nas escolas, principalmente nas instituições

públicas de ensino. Assim, para fazer dar certo é imprescindível que a equipe gestora, o corpo docente e todos os demais membros da comunidade escolar estejam alinhados em prol de um objetivo em comum: a aprendizagem significativa dos/as alunos/as.

Nesse panorama, torna-se crucial reforçar o papel contributivo dos jogos digitais para consolidar as habilidades de leitura e escrita alfabética, produção, compreensão, interpretação textual e análise linguística por meio de um recurso que é presente em distintas práticas sociais extra escolares, podendo perfeitamente ser incorporado na educação formal. Para tanto, o/a professor/a alfabetizador/a deve assumir uma perspectiva didática diferenciada, planejada e coerente de agregar, criar, recriar sua prática docente introduzindo a cultura digital no trabalho com o alfaletramento.

## METODOLOGIA

O uso dos jogos digitais se deu a partir das interações realizadas via grupo do *WhatsApp* com crianças na etapa de consolidação do processo de alfabetização. Sobre o registro da experiência, ele ocorreu mediante procedimentos de descrição, compreensão e interpretação da bibliografia selecionada para fundamentação do observado, do vivido e, sobretudo, da intervenção pedagógica na turma supracitada, levando em consideração principalmente, o contexto de sala de aula virtual, a dinâmica do processo de ensino e aprendizagem dos alfabeticandos, suas percepções enquanto protagonistas do processo de alfabetização e letramento.

Destacamos que o estudo em questão se trata de um relato de experiências, que teve como *lôcus* a sala de aula virtual e todas as peculiaridades desse contexto, dentre os quais enfatizamos o uso de recursos multimodais aliado a ferramentas de comunicação (rede social), a partir da interação direta, em tempo real com as crianças em processo de alfabetização. O relato traz as vivências e experiências com o uso de jogos educativos digitais através das interações que ocorreram via grupo do *WhatsApp* (da escola campo). A experiência foi realizada entre os meses de julho e agosto do ano de 2021, em uma turma de 3º ano do Ensino Fundamental da escola campo que integra a rede pública municipal de educação de Teresina-PI, na qual foi desenvolvido o trabalho de monitoria através do subprojeto PEDAGOGIA

ALFABETIZAÇÃO: Intervenção na Realidade Escolar, tendo em vista suprir as atribuições do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência-PIBID no qual fomos pibidianas discente e docente coordenadora de área.

A turma protagonista dessa experiência era formada por trinta e dois (32) alunos/as, mas a amostragem de alunos/as que participaram ativamente das interações virtuais por meio de atividades pedagógicas e uso dos jogos digitais não passava de seis (06) alunos/as devido a inúmeras dificuldades, desde o acesso à *Internet* ao acompanhamento de um adulto na mediação das atividades remotas. Na verdade, a maioria das crianças não recebia orientação, acompanhamento dos pais e outros familiares nas aulas virtuais, porque estes últimos são responsáveis e provedores do lar, portanto o trabalho dos pais e até mesmo a falta de instrução os impedia de auxiliar as crianças nas aulas *on-line*, sem deixar de mencionar a vulnerabilidade socioeconômica, a falta de recursos tecnológicos como aparelhos celulares e semelhantes, dentre outros fatores desfavoráveis a participação da maioria do alunado nas interações.

Para sistematizar os resultados da intervenção na realidade escolar organizamos o estudo de análise das práticas pedagógicas com base nas experiências de planejamento, criação, execução e avaliação dos jogos digitais enquanto recursos didáticos e metodológicos eficazes no desenvolvimento das aprendizagens das crianças.

O termo análise de conteúdo designa um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (das variáveis inferidas) dessas mensagens. (BARDIN, 2016, p. 25).

Sob tais considerações, ressaltamos que a análise de conteúdo promove um estudo crítico acerca do objeto, se ampara em uma apreciação de significados e interpretações, partindo das inferências sobre o conteúdo de forma sistematizada, por meio de critérios tais como a pré-análise, a exploração do material e o tratamento dos resultados que comporta a interpretação e as inferências.

## REFERENCIAL TEÓRICO

Os jogos digitais se tornaram um suporte diferenciado no contexto pandêmico, dando um colorido especial às aulas virtuais, até porque estávamos lidando com um público de “nativos digitais”, as crianças de hoje em dia são apresentadas às tecnologias, mídias e redes sociais cada vez mais cedo. Fator que propicia o uso de dispositivos tecnológicos diversos, como *tablets*, *smartphones*, *notebooks*, computadores e outros, promovendo o fácil e rápido acesso à *Internet* e as inúmeras plataformas, *sites* e aplicativos.

Dessa forma, ao ingressarem na escola a maioria das crianças já possui algum contato com as tecnologias. A cada salto tecnológico torna-se mais urgente a necessidade de se inserir os recursos oriundos das TDICs no ambiente escolar, nas práticas educativas independentemente da área de conhecimento e/ou nível de escolarização. Todavia, sabemos que nos anos iniciais, a utilização de jogos é uma realidade recente, que ainda tem muito espaço a conquistar. Na alfabetização que é o foco deste escrito, os jogos ganham uma posição valorosa pela sua dinamicidade, viabilizando aos alunos/as um mergulho no universo encantado de linguagem multimodal.

O uso de tecnologias digitais na alfabetização e no letramento de crianças em processo inicial de alfabetização insere-se em um contexto social e educacional no qual o acesso a esse tipo de tecnologia torna-se cada vez mais democrático. Dos espaços domésticos de famílias menos favorecidas economicamente aos espaços escolares, mesmo os mais periféricos, os computadores e outros dispositivos ou suportes digitais (*tablets*, telefones e outros) com acesso a *Internet* estão mais acessíveis às crianças desde a mais tenra idade. É nesse sentido que consideramos a importância de a escola se apropriar de mais um suporte de leitura e escrita, compreendendo que, mesmo as crianças em fase inicial de aprendizagem do sistema de escrita, podem e devem usar esses dispositivos conectados à *Internet*. (FRADE, 2018, p. 15).

## 2.1 OS JOGOS DIGITAIS NOS PROCESSOS DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

A inserção dos jogos digitais no âmbito escolar tem se tornado uma realidade crescente por compreendermos que tais dispositivos respaldam as atividades pedagógicas. E nesse sentido, são recursos advindos da popularização das TDICs, da introdução tecnológica nas instituições de ensino.

Entendemos o jogo tal como Ribeiro e Coscarelli (2009 *apud* FRADE, 2018) que, compreendendo seu caráter lúdico, listam como algumas de suas características: a interface e instruções, o *feedback*, a concepção de aprendizagem subjacente, os recursos disponíveis para o jogador, as tarefas, a recompensa, o desafio, entre outras. Os jogos são lúdicos, embora possam ser usados com finalidades didáticas sem que a sua ludicidade seja diminuída. O fato de eles terem desafios que estimulam a permanência dos jogadores diante da tela faz com que estes queiram jogar mais e mais vezes um mesmo jogo.

Em consequência disso, abrem-se novos caminhos de aceitação do uso do jogo enquanto recurso didático-pedagógico e para compreendermos sua função em termos educacionais precisamos desmistificar a concepção errônea de que o jogo é apenas um passatempo para a criança. Segundo Rau (2013), a escola deve assumir de forma dirigida, orientada, a perspectiva objetiva e finalística desse instrumento, de modo a utilizá-lo em sala de aula, tornando-o um meio eficiente e/ou eficaz na realização dos objetivos educativos sistematizados pelo/a professor/a.

Kishimoto (2008 *apud* Rau 2013), sinaliza a existência de divergências em torno do jogo educativo, que estaria relacionado concomitantemente a duas funções, a primeira seria a função lúdica do jogo, expressa na ideia de que sua vivência propicia a diversão, o prazer, quando escolhido voluntariamente pela criança. A segunda seria a função educativa, quando a prática do jogo leva o sujeito a desenvolver seus saberes, seus conhecimentos e sua apreensão de mundo. Nesse caso, o equilíbrio entre as duas funções seria, então, o objetivo do jogo educativo.

Nessa perspectiva, o/a professor/a deve planejar, executar e avaliar o uso do jogo educativo levando em consideração as condições necessárias para sua aplicabilidade. Trazendo-o para o contexto digital

podemos afirmar que possui natureza fluída, sofre diversas mudanças devido a sucessão de inovações tecnológicas, a todo tempo nos depa-ramos com recursos e ferramentas mais sofisticadas que podem ser adaptadas aos interesses pedagógicos do/a professor/a.

O jogo digital surge como um recurso que incita o edu-cando por meio das narrativas, personagens, cenários, mecânicas etc., permitindo a compreensão do conceito de modo a possibilitar o desenvolvimento de habilida-des inerentes ao processo de letramento. Conclui-se que esses elementos são capazes de possibilitar aos educan-dos, a criação das referências necessárias para a utilização da leitura e escrita no ambiente do jogo e no seu meio social. (SILVA E PETRY, 2018, p. 1154)

Por conseguinte, ao discutirmos o uso dos jogos no processo de alfabetramento no contexto das TDICs encontramos uma série de bar-reiras operacionais, desde a qualificação técnica do corpo docente, o domínio do ciberespaço e suas nuances, a realidade estrutural da escola, da família, e sobretudo das crianças enquanto protagonistas desse processo. Pensando nessa direção, torna-se capital que a prática alfabetizadora seja capaz de contemplar, dinamicamente, a dimensão interativa, colaborativa, sociocultural na sala de aula virtual, ainda que este seja o principal desafio. Portanto, torna-se basilar criar metodo-logias, potencialmente promotoras da aquisição do sistema alfabético e ortográfico de escrita que atendam às demandas do público (alfa-betizandos) em consonância às peculiaridades do formato de ensino remoto.

O game demonstra ser um recurso muito importante para auxiliar o processo de alfabetização das crianças tendo em vista que, além de possuir as características dos jogos tradicionais não digitais, como a ludicidade, a competição e desafios, ele agrega mais qualidades que motivam a criança, o contato com recursos midiáticos e equipamen-tos que favorecem o engajamento e, conseqüentemente, a aprendizagem. Além disso, lembramos que ele faz parte do leque de conhecimentos que a criança, enquanto com-ponentes da geração de nativos digitais, adquire fora da escola, contribuindo para que ela desenvolva novas habi-lidades. (SANTOS, 2018, p. 45).

Em razão dessas características, os jogos são considerados poderosos aliados na alfabetização, pois exercem o papel de auxiliares, uma vez que permitem a reflexão por parte das crianças acerca dos conhecimentos explorados (conteúdos, habilidades e competências) referentes ao sistema de escrita. Todavia, devemos ter consciência de que tais recursos não podem ser entendidos como objetos prontos e acabados, afinal de contas os jogos exercem influência diferenciada na consolidação do processo de ensino e aprendizagem das crianças, uma vez que cada indivíduo aprende a seu ritmo.

Nos momentos de jogo, as crianças mobilizam saberes acerca da lógica de funcionamento da escrita, consolidando aprendizagens já realizadas ou se apropriando de novos conhecimentos nessa área. Brincando, elas podem compreender os princípios de funcionamento do sistema alfabético e podem socializar seus saberes com os colegas. No entanto, é preciso estar atento que nem tudo se aprende e se consolida durante a brincadeira. É preciso criar situações em que os alunos possam sistematizar aprendizagens. (BRASIL, 2009, p. 14).

É mister reconhecermos que o potencial dos jogos educativos digitais nem sempre é explorado adequadamente pelos alfabetizados/as, uma vez que parcela considerável de professores/as os utiliza de maneira equivocada e, conseqüentemente, acaba minando as possibilidades de incrementar habilidades e competências referentes ao alfaletramento. Cabe salientar, também que, os processos de alfabetização e letramento tem suas especificidades mesmo considerados interdependentes.

Como afirma Soares (2020), tanto a alfabetização quanto o letramento são considerados processos cognitivos distintos, o primeiro corresponde à apropriação da “tecnologia da escrita”, ou seja, ao conjunto de técnicas, habilidades e procedimentos indispensáveis à prática da leitura e escrita, ao domínio do sistema de representação alfabético e ortográfico de escrita. Por outro lado, o letramento é definido como a capacidade de uso da escrita para a inserção nas práticas sociais e pessoais relativas à linguagem escrita, implicando em diversas habilidades dentre as quais podemos enfatizar: a capacidade de ler e escrever com vistas a atingir diferentes objetivos. Seja para se divertir, estimular a imaginação, para se informar, para conhecer, para produzir,



exercitar a memória, dentre outros aspectos, passeando pelos mais diversificados gêneros textuais que circulam socialmente.

Assim sendo, os/as professores/as necessitam incorporar e fazerem uso das ferramentas tecnológicas com qualidade. O jogo precisa levar em consideração alguns requisitos para se tornar significativo no processo de ensino e aprendizagem, o planejamento, a ação, a observação e a reflexão crítica sobre a prática.

## **2.2 O ENSINO REMOTO EMERGENCIAL E AS TDICS NA REALIDADE ESCOLAR**

Em março de 2020 o mundo entrou em colapso, numa crise sanitária devido à pandemia do novo Coronavírus (SARS-COV-2). O isolamento social passou a ser uma realidade preocupante, a situação se agravou progressivamente e trouxe implicações para todas as áreas e setores da sociedade. No campo da educação foi criado um plano de emergência e o ensino remoto passou a ser a alternativa para os profissionais de educação realizarem o trabalho docente.

A pandemia que por hora atravessamos, impôs barreiras em relação aos encontros pedagógicos e presenciais, para com as crianças, entre eles e com seus professores. Esta situação se apresenta como desafiadora, pois temos consciência de que os encontros coletivos são fundamentais no processo de formação subjetiva do sujeito. É preciso destacar a necessidade deste isolamento, como sugerido pela comunidade científica. Essa atitude impactou o planeta como um todo, e por consequência as comunidades escolares nos próximos anos. Diante desta complexidade foi aprovada a normatização por meio do Conselho Nacional de Educação (CNE) aprovando o parecer 05/2020, o qual regulamentou as atividades não presenciais, na perspectiva de enfrentamento da emergência pedagógica. O mesmo parecer também normatiza o calendário escolar, possibilitando o compute de atividades não presenciais em razão da pandemia. Porém, quando da aprovação do parecer citado, as escolas já vinham enfrentando a pandemia, buscando alternativas para tal. (MENDES *et al.* 2021, p. 28).

Longe das escolas, professoras, professores e discentes tiveram que se adaptar a um novo ritmo de educação, agora em formato remoto, mediada pelas TDICs. Nessa panorâmica, alfabetizar tornou-se uma prática, ainda mais, desafiadora para professoras e professores alfabetizadores. Segundo Luiz (2021), a pandemia de Covid-19 provocou mudanças na vida e na rotina de todas as pessoas, e a educação sofreu importantes transformações, sobretudo com o apoio da tecnologia e novas ferramentas tiveram que ser inseridas em um conjunto de adaptações para atender às necessidades das famílias que estão em distanciamento social para que pudessem de algum modo viverem o tempo pandêmico.

As instituições escolares reinventaram a maneira como ensinam, no intuito de melhor servir as crianças, sem, contudo, prejudicar a continuidade do processo de alfabetização e letramento. Todavia, dar continuidade ao processo de alfabetização que tinha sido iniciado antes da suspensão das aulas não foi fácil, pois, a educação remota trouxe novos processos de ensino e aprendizagem para professores, alunos e familiares.

Para tanto, professores e professoras alfabetizadores precisam se apropriar da cultura digital em suas mais diversas facetas, passando a enxergá-la como aliada e/ou potencializadora da mediação e ampliação dos repertórios culturais em rede, porque o ensino virtual escancarou a urgência em pensarmos uma formação docente alinhada às tecnologias.

Nesse processo de construção de novos conhecimentos, é necessário mobilizar saberes e competências diretamente relacionados aos letramentos em tempos de cibercultura, ou seja, como educadores devemos criar, mediar e gerir ambiências educativas para a instituição de autorias diversas que aproveitem os potenciais das múltiplas linguagens e mídias; devemos produzir, remixar, reutilizar, arquitetar, mediar e gerir comunidades de práticas e expressões cidadãs. As tecnologias digitais em rede ampliam em potência a nossa autoria, uma vez que ler e escrever são ações corriqueiras que fazemos com esses dispositivos. (SANTOS, 2019, p. 53).

Nessa direção, enquanto docentes devemos mediar o processo de ensino e aprendizagem utilizando as mais diversas linguagens,

incluindo a multimodalidade, uma vez que as metodologias e didáticas atuais devem estar alinhadas ao uso das TDICs, não apenas como ferramentas ou meros acessórios, mas como objeto do conhecimento em permanente construção e ampliação capaz de potencializar a alfabetização, o letramento e em maior escala a formação integral dos/as alunos/as que consomem as mídias digitais incessantemente dentro e fora da escola.

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com vistas a dinamizar as práticas pedagógicas no formato de ERE e implementar o processo de ensino e de aprendizagem dos alunos alfabetizando no que concerne à apropriação do sistema alfabético e ortográfico de escrita passamos a utilizar jogos digitais, confeccionados exclusivamente para atender as necessidades educativas dos/as alunos/as. Levando em consideração, é claro, o contexto de sala de aula virtual, as carências e limites impostos pela pandemia de Covid-19.

#### 3.1 AS EXPERIÊNCIAS COM O USO DE JOGOS EDUCATIVOS DIGITAIS NO ÂMBITO DA ESCOLA CAMPO

O uso dos jogos no ambiente virtual de interação começou a ser pensado e planejado no mês de julho de 2021. Por conseguinte, produzimos um jogo de tabuleiro intitulado: Trilha Mario Bros (no *PowerPoint*), através dele exploramos a classe de palavras (adjetivo), significado e aplicação em frases, assim como as letras “R” e “S” no meio das palavras. A princípio orientamos à turma dividindo-a em dois grupos: um representando a equipe Mário e outro representando a equipe *Luigi*, formadas as equipes, realizamos o sorteio através da roleta (com as imagens dos dois personagens) para decidir o grupo que iria iniciar, então a roleta apontou o time *Luigi*.

As perguntas foram intercaladas conforme o sorteio de modo que cada equipe tivesse seu momento para responder, nitidamente a interação foi bastante proveitosa, os/as alunos/as que participaram demonstraram conhecimento em relação ao conteúdo explorado (adjetivo/letras R e S no meio das palavras), interagiram com os pares,

foram estimulados a lidar com os erros e acertos, a experimentar emoções correspondentes a alegria e ao prazer.

Observamos nessa prática, alunos/as tímidos, apenas seis (06) crianças participaram da primeira interação, ao passo em que conseguimos promover uma multiplicidade de novos conhecimentos, visando o desenvolvimento integral das crianças. Isso implica dizer que os jogos digitais precisam ser ensinados, que os/as alunos/as necessitam de tempo para se familiarizarem com eles e se sentirem à vontade para vivenciá-los.

O uso do jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança [...]. (KISHIMOTO, 2017, p. 36).

Dado o pontapé inicial, um horizonte de possibilidades se abriu, então passamos a incrementar as interações via *WhatsApp* com o uso de jogos atribuindo a eles objetivos a serem alcançados no decurso do processo de alfaletramento como recomenda Soares (2020). Passamos a confeccionar os jogos através de plataformas como a *Wordwall*, através da ferramenta *Google Forms*; plataforma *Jigsaw Planet*, e o próprio aplicativo *PowerPoint*. Registramos que entendemos como necessário a criação dos jogos digitais, porque sempre partimos da realidade objetiva que se encontrava a turma, conforme as dificuldades e níveis de aprendizagem dos/as alunos/as.

Os jogos eram baseados nos eixos de leitura, produção textual e análise linguística, e nesse aspecto trabalhávamos os três eixos de forma articulada. Sempre adequando-os aos conteúdos curriculares, habilidades e competências da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), em prol do desenvolvimento de competências indispensáveis à apropriação do sistema alfabético e ortográfico de escrita, porém não somente sob à ótica da dimensão cognitiva, mas no sentido de explorarmos as outras dimensões (afetiva, socioemocional, psicolinguística e sociolinguística) inerentes à formação integral da criança enquanto sujeito histórico cultural.

Até agora, a escrita ocupou um lugar muito estreito na prática escolar, em relação ao papel fundamental que ela desempenha no desenvolvimento cultural da criança. Ensina-se as crianças a desenhar letras e construir palavras com elas, mas não se ensina a linguagem escrita. Enfatiza-se de tal forma a mecânica de ler o que está escrito que se acaba obscurecendo a linguagem escrita como tal. Explica-se essa situação, primariamente, por fatores históricos especificamente pelo fato de que a pedagogia prática, apesar da existência de muitos métodos de ensinar a ler e escrever, tem ainda de desenvolver um procedimento científico efetivo para o ensino de linguagem escrita às crianças. (VYGOTSKI, 1991, p. 70).

As experiências com uso de jogos educativos digitais mesmo com os limites descritos foram proveitosas de distintas formas, pois nos possibilitam acompanhar ativamente o avanço dos/as alunos/as em relação a fluência e proficiência na linguagem escrita, na ortografia, na produção de textos dos mais diversos gêneros que circulam socialmente. Além, de terem sido instrumentos de avaliação, haja vista que passamos a conhecer as dificuldades de aprendizagem dos/as alunos/as, principalmente aquelas relacionadas aos processos de alfabetização e letramento.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista a discussão desenvolvida podemos afirmar mediante o relato das experiências no âmbito da escola campo que o uso de jogos educativos digitais nos processos de alfabetização e letramento no ensino remoto emergencial na turma de 3º ano têm promovido a construção de novos conhecimentos que vão ao encontro do desenvolvimento de múltiplas aprendizagens relevantes tanto na aquisição do sistema alfabético e ortográfico de escrita, quanto das práticas de letramento, não somente do ponto de vista cognitivo, mas abre caminhos para a superação de desafios, organização do pensamento, sistematização de ideias, dentre outros aspectos.

Em meio às limitações decorrentes do contexto pandêmico nos deparamos com práticas pedagógicas desenvolvidas no trabalho de monitoria do PIBID aliando recursos didáticos e metodológicos às TDICs. Nesse aspecto, as interações via *WhatsApp* proporcionaram

aos alunos/as, momentos de socialização entre os pares despertando elementos da dimensão socioemocional, o desenvolvimento afetivo, os gatilhos motivacionais, o prazer, e outros fatores fundamentais ao processo de ensino e de aprendizagem.

A experiência, por outro lado, evidenciou que precisamos avançar no quesito participação, pois mais da metade da turma não se envolveu ativamente nas interações via *WhatsApp*, por motivos que desconhecemos, mas ao mesmo tempo são previsíveis dadas as condições materiais das famílias oriundas da classe trabalhadora que vende sua força de trabalho para sobreviver e que por isso não se apresenta no acompanhamento dos filhos na escola e nem pode garantir condições estruturais de aquisição de um bom celular ou computador para que seus filhos, alunos/as na escola, possam participar de forma ativa das aulas remotas.

É necessário que haja mobilização em prol dos/as alunos/as que estão desassistidos, sobretudo porque a fase de alfabetamento requer acompanhamento, planejamento, execução e avaliação de práticas pedagógicas que atendam às demandas deles, em razão da complexidade que permeia o processo educacional. Embora as condições estruturais, os recursos materiais e humanos da escola pública deixem a desejar é viável a construção de uma prática alfabetizadora para além dos métodos, e o uso dos jogos digitais tornar-se uma alternativa aplicável dando espaço a outras atividades inventivas e educativas pelo bem do desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita alfabética, de usos sociais da leitura e da escrita, e sobretudo, do investimento na formação da criança considerando-a sujeito histórico de direitos que precisa aprender a ler o mundo, encontrar-se no mundo, ser capaz de refletir, criticar e ter consciência do seu papel social.

## REFERÊNCIAS

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.

BRASIL, CEEL/UFPE-Centro de Estudos em Educação e Linguagem da Universidade Federal de Pernambuco; MEC-Ministério da Educação. **Jogos de Alfabetização**. Pernambuco, 2009.

FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva. [ et. al.]. **Tecnologias digitais na alfabetização**: o trabalho com jogos e atividades digitais para aquisição do sistema alfabético e ortográfico de escrita. Belo Horizonte: UFMG / FaE / Ceale, 2018.

KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2017.

LUIZ, Silvania de Sousa Felipe. **Alfabetização na pandemia**: realidades e desafios. 40f. João Pessoa. 2020.

MENDES, Raul Ferreira de Miranda *et al.* Diagnóstico das aulas remotas na Educação Básica em tempos de pandemia. In: MORAES, Thiago Perez Bernardes de. **Covid-19 no Brasil e no mundo**: impactos políticos, sociais e econômicos. 1.ed. Curitiba-PR, Editora Bagai, 2021.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica. Curitiba: Ibpex, 2013.

SANTOS, Edméa. **Pesquisa-formação na cibercultura**. Teresina: EDUFPI, 2019.

SILVA, Alexandre Ribeiro da; PETRY, Arlete dos Santos. Jogos digitais no Ciclo de Alfabetização: um caminho para o Letramento na Alfabetização. **Proceedings of SBGames**, Foz do Iguaçu-PR, p. 1150-1158, out./nov. 2018.

SOARES, Magda. **Alfaletrar**: toda criança pode aprender a ler e a escrever. 1ª ed. Minas Gerais: Contexto, 2020.

VYGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**. 4. ed. São Paulo, Fontes Editora Ltda, 1991.