

## ALFABETIZAÇÃO E ENSINO REMOTO: recursos para impulsionar a aprendizagem

*Michelle Perpétuo Pais Bernardo Pereira<sup>1</sup>*

*Eixo temático: 10. Alfabetização e ensino remoto: desafios, aprendizados e perspectivas.*

### Resumo

Este trabalho tem como intuito relatar a minha experiência enquanto professora do ciclo de alfabetização de uma escola pública do município de São Paulo durante o período de ensino remoto (2020/2021 – pandemia do novo coronavírus), na busca de tornar as aulas a distância mais lúdicas e significativas não só para os meus estudantes, mas para outros professores e professoras que passaram a utilizar os recursos educativos desenvolvidos e disponibilizados por um canal do Youtube e por um site de minha autoria.

Como principais efeitos dessa iniciativa, estão: a ampla participação e o avanço na aprendizagem dos(as) estudantes da minha turma, o envolvimento mais efetivo de familiares no processo de alfabetização de seus filhos, a adesão de um número muito significativo de educadores(as) ao trabalho apresentado no canal e no site, e, ainda, o alcance das propostas em mais de quinze países.

**Palavras-chaves:** alfabetização; ensino remoto; jogos; vídeos; aprendizagem.

### 1. Introdução

Em tempos de pandemia, como alfabetizar à distância? Quais recursos podemos utilizar para que as aulas remotas sejam mais eficientes e ao mesmo tempo lúdicas?

É certo que absolutamente nada substitui o ensino presencial, o contato professor-estudante e entre os próprios estudantes uns com os outros, e isso se intensifica em especial nos segmentos da Educação Infantil e do Ensino Fundamental I, nos quais, as trocas são extremamente importantes para formar os estudantes e para que os conhecimentos sejam adquiridos.

---

<sup>1</sup> Pós graduada em Psicopedagogia pela Universidade Cidade de São Paulo. Professora do Ensino Fundamental I do Município de São Paulo. Contato: michelleppb85@gmail.com

Sem todo esse contato, como manter o interesse dos estudantes nas aulas remotas? Sem dúvida este foi e ainda é um grande desafio, uma vez que as crianças não estão no ambiente escolar, e em casa, possuem inclusive, muitas vezes, outras distrações enquanto estudam pelo computador ou celular, diante desse cenário, comecei a planejar e a desenvolver um trabalho vinculado à criação e à adaptação de recursos pedagógicos que pudessem capturar a atenção da turma e favorecer a construção de conhecimentos envolvidos no processo de alfabetização.

Todos nós professores, nos vimos em uma situação antes inimaginável: ter que ensinar nossos alunos pela tela de um computador, trabalhando por meio de sistemas e plataformas antes desconhecidos, e elaborar atividades que fossem interessantes para os estudantes mesmo que a distância. Porém, há dois pontos que precisamos observar antes de continuarmos: boa parte dos estudantes não possuem acesso à internet e/ou não possuem um computador, tablet ou celular para acompanhar as aulas (esta situação, tentamos minimizar entregando atividades impressas com os conteúdos a serem trabalhados no período e fizemos muitas chamadas telefônicas para auxiliá-los); a outra questão é a que muitos professores não dominam as novas tecnologias e não sabiam nem por onde começar a trabalhar nesta situação, e foi a partir desta constatação que expandi o que será exposto a seguir, não só para os meus alunos, ou professores próximos, mas para todos aqueles que pudessem e necessitassem utilizar.

Neste cenário de ensino remoto, pensando em fazer com que as crianças se sentissem mais próximas a mim e aumentasse também o grau de ludicidade e clareza das aulas, criei um canal no Youtube chamado “Professora Blogueirinha” (e isto para mim já foi um grande desafio pois o meu conhecimento em internet e redes sociais era básico e sempre como consumidora de conteúdo e não criadora) e passei a publicar vídeos com explicações, desafios, e demais conteúdos que precisávamos trabalhar, muitos destes vídeos abordam as questões fundamentais para que a alfabetização possa acontecer, como por exemplo a consciência fonológica (rima e aliteração, palavras dentro de palavras, relação letra-som, sílabas e palavras), leitura e análise de textos diversos, principalmente parlendas e cantigas conhecidas, listas de palavras, e diferentes tipos de atividades envolvendo a leitura e a escrita.

Os meus estudantes do ano de 2020 haviam sido a minha turma em 2019, e minhas aulas sempre foram bastante dinâmicas, com jogos e brincadeiras, então durante o período de ensino a distância, tanto eles, quanto eu, estávamos sentindo falta destes momentos, por isso comecei a pesquisar como criar jogos online educativos, e em um dado momento, uma colega me falou sobre a plataforma *Wordwall* e passei a criar jogos por esta plataforma, porém

nela, de maneira gratuita só poderiam ser criados 5 jogos, então achei melhor fazer a assinatura da mesma, para que eu pudesse utilizar com tranquilidade este recurso nas minhas aulas e pudesse também disponibilizar para que os estudantes de outras turmas e de outras escolas tivessem o acesso gratuito aos jogos, auxiliando também os professores dos mesmos, mas para que isso acontecesse, só criar os jogos não era o bastante, eu precisava de um local para disponibilizá-los, foi então que precisei desenvolver o site “Professora Blogueirinha”.

Estes jogos em sua maioria, trabalham a alfabetização, focados no desenvolvimento da leitura de listas de palavras, na relação letra-som, palavra-figura e no desenvolvimento da consciência fonológica como um todo. Além destes, há também jogos voltados para o campo da alfabetização matemática e outros conteúdos escolares, bem como jogos que trabalham a memória, o raciocínio lógico e a atenção.

Atualmente (2021) estou lecionando para uma turma de 1º ano do ensino fundamental I e estou propondo muitas atividades que visem a reflexão fonológica dos estudantes, uma das sequências de vídeos que quero destacar é a “Aprendendo a ler com parlendas” (como apresentado nas figuras 1 e 2) , nela são exploradas as parlendas, cada uma delas é cantada, para que a criança possa cantar junto, depois cada verso é lido, sendo destacado, e posteriormente, palavra por palavra aparece em destaque, conforme vai sendo citada, e desta forma comparam-se rimas e aliterações presentes nelas, assim como fazemos em sala de aula no ensino presencial, estes vídeos foram a tentativa de transferir para o remoto, uma prática tão realizada por nós professores em nosso cotidiano.

**Figura 1** - Vídeo: Aprendendo a Ler com Parlendas – Rei Capitão



Fonte: disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=yJ0EGu4Vlak>>. Acesso em 16 jun. 2021

**Figura 2** – Vídeo: Aprendendo a ler com parlendas – Corre Cutia



Fonte: disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=lWBIVrz7wx0&t=209s>>. Acesso em 16 jun. 2021

Um outro assunto bastante abordado são as palavras dentro de palavras (conforme figura 3), pois permitem que os estudantes analisem as partes que as compõem, o que favorece a reflexão de que as palavras são formadas por unidades menores e que estas unidades podem ser utilizadas para formarem novas palavras.

**Figura 3** – Vídeo: Palavras dentro de outras



Fonte: disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=u6eKxqMfldk&t=79s>>. Acesso em 16 jun. 2021.

## 2. Fundamentação Teórica

Para justificar as práticas que enfocam as rimas e aliterações, este trabalho baseia-se na pesquisa de Soares (2020, p. 82) que ressalta que:

Levar as crianças que ainda não sabem ler a observar a escrita das palavras destacando a primeira sílaba, já as encaminha para a compreensão de que a escrita representa a fala e que segmentos de sons iguais se escrevem com as mesmas letras, desse modo aproximando-as do fundamento do princípio alfabético: a escrita representa os sons da fala, sons que se repetem em palavras são escritos com as mesmas letras.

Nestes recursos criados na tentativa de facilitar a alfabetização no ensino remoto, muito se trabalhou com as parlendas e cantigas conhecidas pelas crianças, pois como cita Moraes (2020, p. 162):

Nossa tradição oral é muito rica em textos belíssimos, que brincam com as palavras, ensinam conhecimentos práticos, contam histórias e podem nos ajudar a pensar sobre a linguagem enquanto nos divertimos.

Para Moraes (2020) as brincadeiras com esses tipos de gêneros discursivos da tradição popular auxiliam os estudantes na compreensão da língua por meio da reflexão que podem fazer sobre ela.

Ainda concordando com Moraes (2020, p. 134):

Enquanto tivermos no primeiro ciclo, alunos que não atingiram uma hipótese alfabética de escrita ou que, apesar de terem alcançado tal estágio de compreensão, revelam muitas dificuldades para dominar certas correspondências som-grafia, devemos promover situações em que possam analisar as partes orais das palavras ao mesmo tempo que comparam suas formas escritas. Por este motivo, muitas parlendas foram cantadas com suas palavras destacadas para que as crianças pudessem acompanhar o oral e o escrito.

E justificando ainda a escolha de parlendas para explorar nossa língua, Soares (2020, p.39) diz que ao planejar uma atividade ou sequência didática, a escolha do texto deve ser o

primeiro passo e deve feita com base no nível linguístico das crianças, levando em conta se o texto vai despertar o interesse delas, para que haja de fato a integração entre alfabetização e letramento.

Referente às leituras realizadas em vídeos, destacando o que é lido, temos como base Soares (2020, p. 197):

Nos níveis iniciais do processo de apropriação do sistema alfabético, com frequentes atividades de leitura de palavras, a criança vai adquirindo a habilidade de decodificar de modo progressivamente mais rápido. Além disso, com a convivência intensa com material escrito, vai reconhecendo visualmente, como um todo, palavras frequentes, “arquivadas” em um léxico mental que reúne representações de palavras familiares, minimizando a necessidade de decodificação.

Sobre a importância dos jogos, de acordo com Coletivo de Autores (1992, p. 45):

O jogo (brincar e jogar são sinônimos em diversas línguas) é uma invenção do homem, um ato de que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade presente.

O jogar possibilita um maior entendimento e auxilia na fixação de ideias, uma vez que prende a atenção de quem joga, além de proporcionar ludicidade e cooperar para que os estudantes sigam as regras propostas e adquiram maior habilidade na resolução de problemas.

Os jogos de regras segundo Piaget (1971) apud Friedmann (2006, p.30) são:

Combinações sensório-motoras (corridas, jogo de bolinhas de gude, de bolas) ou intelectuais (cartas, xadrez) com competição e cooperação entre indivíduos, regulamentados por um código transmitido de geração a geração ou por acordos momentâneos.

Dentre todos os benefícios dos jogos já citados anteriormente, eles também têm o poder de aumentar o engajamento dos estudantes, desenvolver o pensamento criativo e analítico, além de desenvolver a autonomia e o protagonismo dos alunos.

Como citado por Kelly Drumond em artigo publicado no site Somos Educação (2020):



A gamificação tem ganhado cada vez mais espaço no âmbito educacional. Associado de maneira contextualizada às práticas pedagógicas, o uso de jogos na educação propicia cenários de aprendizagem motivadores, mediados pelo desafio e pelo entretenimento.

De acordo Savi e Ulbricht (2008 p.3 apud Fernandes, 2010 p. 19):

Como facilitador do aprendizado, os jogos digitais têm a capacidade de facilitar o aprendizado de várias áreas do conhecimento. Ao serem utilizados como um recurso de representação de um determinado assunto, os jogos auxiliam no processo de entendimento do que está sendo ensinado, por isso a importância dos professores utilizarem jogos na sua prática pedagógica porque os jogos além de facilitarem a aquisição de conteúdos, contribuem também para o desenvolvimento de uma grande variedade de estratégias que são importantes para a aprendizagem.

Portanto, acredito que os jogos são importantes e não devem ser esquecidos mesmo nos mais diferentes contextos educacionais, como no caso deste, de pandemia, e deve ser explorado das formas que forem possíveis para que possam assim otimizar o processo de aprendizado dos estudantes.

### **3. Resultados e discussão**

Apresentaremos a seguir os resultados obtidos com este trabalho até a primeira quinzena do mês de julho de 2021.

Atualmente o canal do Youtube “Professora Blogueirinha” (<https://www.youtube.com/channel/UCDJmFKQIZ536lBh5hAfbw6A>), conta com mais de 13.800 inscritos, e totaliza mais de 1.325.000 visualizações, algumas dessas até de fora do nosso país, como de Portugal e Estados Unidos.

Os jogos educativos disponibilizados no site “Professora Blogueirinha” (<https://www.professorablogueirinha.com.br/>) já foram acessados mais de 42.000 vezes, alcançando mais de 15 países ao redor do mundo.

Trazendo agora para meu dia a dia no ensino remoto, muitos estudantes vieram me dizer que gostaram desse tipo de recurso durante as aulas, vários familiares também se manifestaram positivamente sobre os jogos e vídeos utilizados, além de colegas professores que deram seus depoimentos sobre o quanto lhes auxiliou nas aulas, estes recursos.

Nas minhas turmas pude perceber que os estudantes apresentaram evoluções no aprendizado e que se sentiam desafiados executando os jogos e as atividades propostas por meio dos vídeos gravados, pela plataforma recebi muitos recados e notei que estes recursos faziam com que eles mantivessem o interesse nas aulas remotas, o que foi outro desafio muito grande durante todo este tempo de ensino a distância.

Pelos encontros via *Google Meet* que faço com os estudantes, constato que a maioria dos que acessam conseguem fazer a relação letra-som desde os primeiros meses do 1º ano e identificar rimas e aliterações, além de localizar palavras em textos e listas.

#### 4. Considerações Finais

Desse modo, entendo ser possível afirmar que as atividades do canal e os jogos do site impulsionaram o processo de alfabetização de meus estudantes, assim como contribuíram para as práticas docentes de muitos professores e professoras que, a partir dos recursos criados por mim, passaram a contar com propostas para favorecer a relação de ensino-aprendizagem de crianças em processo de alfabetização.

Ressalto que este artigo não tem, de maneira nenhuma, a pretensão de insinuar que o trabalho que vem acontecendo beira à perfeição, ou algo próximo, pois este vem desde o começo sendo desenvolvido e aperfeiçoado de acordo com as necessidades demonstradas pelos professores e estudantes que dele se utilizam em seus processos de ensino-aprendizagem, afirmo portanto que este é e continuará sendo um trabalho que permanecerá sempre em constante elaboração e aperfeiçoamento, no intuito de suprir as demandas educacionais futuras.

#### Referências

COLETIVO DE AUTORES, **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

DRUMOND, Kelly. **Gamificação na educação básica**. Somos Educação, 8 de set de 2020. Disponível em <<https://www.somoseducacao.com.br/gamificacao-na-educacao-basica/>> Acesso em 12 jul. de 2021

FERNANDES, Naraline. **Uso de jogos educacionais no processo de ensino e de aprendizagem**, Alegrete, 2010. Disponível em <<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/141470/000990988.pdf>> Acesso em 16 jul. de 2021



FRIEDMANN, Adriana. **O brincar no cotidiano da criança**. São Paulo: Moderna, 2006.

MORAIS, Artur Gomes de. **Consciência fonológica na educação infantil e no ciclo de alfabetização**. Belo Horizonte: Autêntica, 2020.

SOARES, Magda. **Alfabetrar**: Toda criança pode aprender a ler e a escrever. São Paulo: Contexto, 2020.