



ALFABETIZAÇÃO COM GAMES NA PÓS-PANDEMIA: a experiência da pesquisa alfabeclizando

Luciene de Sousa Teixeira Vales¹

Kamila Melo de Oliveira Costa²

Lorrayne Dos Santos³

Maisa Caroline Carvalho dos Anjos Lacerda⁴

Thais da Cruz Martins⁵

Eixo temático 10: Alfabetização e pandemia: desafios, aprendizados e perspectivas

Resumo: Este trabalho reflete sobre a criação de oficinas com uso e produção de jogos reais e digitais (*Games*) de alfabetização, como estratégia de reforço escolar para crianças que não concluíram o seu processo de alfabetização na idade certa, em decorrência do ensino remoto durante a pandemia da Covid-19. Ele é parte da Pesquisa em andamento Alfabeclizando: Reforço Escolar de Alfabetização com Uso de *Games* Educativos, que está sendo desenvolvida pelo Instituto Superior de Educação do Rio de Janeiro (ISERJ), com apoio e fomento da Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ). O objetivo principal é identificar quais competências e habilidades relativas à leitura e à escrita não foram aprendidos pelas crianças. Após a diagnose inicial dos alunos, foram criados contextos de aprendizagem que favorecem a alfabetização e o letramento, tendo como estratégia o uso das metodologias ativas da Gamificação e da Aprendizagem Baseada em Projetos. A relevância desta Pesquisa está no fato dela se dedicar a auxiliar na resolução de um problema urgente, que é atender as crianças que não conseguiram se alfabetizar através do ensino remoto, e que precisam de apoio neste momento pós-pandemia. Como resultados parciais, constatamos que a proposta de construção de jogos reais e *Games* com e para crianças tem se mostrado uma estratégia pedagógica eficaz, na elaboração de um reforço escolar que não reproduz atividades tradicionais, mas que busca oferecer aprendizagens inovadoras e significativas.

Palavras-chaves: Alfabetização; *Games* na Educação; Pós-pandemia.

¹Doutora em Educação. Professora da Educação Básica da Rede Municipal de Educação do Rio de Janeiro. Professora da Licenciatura em Pedagogia do Instituto Superior de Educação do Rio de Janeiro – ISERJ/FAETEC. Contato: lucienevales.es@iserj.edu.br.

²Graduanda em Pedagogia pelo Instituto Superior de Educação do Rio de Janeiro – ISERJ/FAETEC. Bolsista de Iniciação Científica FAPERJ. Contato: kamilamelovips@gmail.com

³Graduanda em Pedagogia pelo Instituto Superior de Educação do Rio de Janeiro – ISERJ/FAETEC. Bolsista de Iniciação Científica FAPERJ. Contato: lorrynesantos282002@gmail.com

⁴Graduanda em Pedagogia pelo Instituto Superior de Educação do Rio de Janeiro – ISERJ/FAETEC. Bolsista de Iniciação Científica FAPERJ. Contato: maisacaroline@hotmail.com

⁵Graduanda em Pedagogia pelo Instituto Superior de Educação do Rio de Janeiro – ISERJ/FAETEC. Bolsista de Iniciação Científica FAPERJ. Contato: thais.cmartins94@hotmail.com

Introdução

Vivemos atualmente a pós-pandemia, e diante de todos os problemas educacionais enfrentados neste momento, o mais urgente é desenvolver e oferecer estratégias de reforço escolar para as turmas de alfabetização. Isto porque, se entendemos a formação cidadã como um dos mais importantes fins da Educação, é mister reconhecermos que sem conseguir ler e escrever, dificilmente esse fim será atingido em sua plenitude pelos nossos alunos da atualidade, sobretudo os das escolas públicas. Quando Paulo Freire nos apresenta a importância da leitura do mundo para a formação cidadã do sujeito, ele também ressalta a importância do aprendizado e domínio da leitura e da escrita, em igual importância: “A leitura do mundo precede a leitura da palavra, daí que a posterior leitura desta não possa prescindir da continuidade da leitura daquele. Linguagem e realidade se prendem dinamicamente” (FREIRE, 1982, p.19). As lacunas e dificuldades vivenciadas por essas crianças em seus processos de aprendizagem na alfabetização, dificultarão também o entendimento e estudo das outras áreas do conhecimento, podendo aumentar ainda mais os índices de evasão escolar e analfabetismo funcional nos próximos anos.

Vários estudos tem sido realizados para tentar identificar e mensurar o quanto o processo de alfabetização das crianças brasileiras foi afetado pela pandemia. Dentre eles destacamos o mais recente realizado pela UNICEF (2023), o qual nos mostra que em 2022 o percentual de crianças privadas do direito à alfabetização dobrou em relação a 2020: passando de 1,9% para 3,8%, representando um aumento de 55% de crianças analfabetas. Antes da pandemia, os índices sobre a alfabetização no Brasil avançavam lentamente, pois lidamos, historicamente com o fracasso escolar há muito tempo, como afirma a pesquisadora Soares: “Se olharmos historicamente, o fracasso em alfabetização tem sido uma constante na educação pública brasileira. Para não retrocedermos muito, em 1982, mais da metade das crianças repetia a 1ª série (...)” (SOARES, 2020, p.10). Desde o século passado, destacamos o surgimento de novas Cartilhas, novos Métodos de Alfabetização, que competiam entre si, e que em muitos momentos, também excluíam os alunos com dificuldades de aprendizagem (MORTATTI, 2006), até chegarmos ao momento anterior à pandemia, no qual vivíamos uma expansão quantitativa da escolaridade entre as crianças em idade de alfabetização, promovendo a democratização do ensino público, porém, com pouca melhora qualitativa da aprendizagem. Observamos, nas últimas décadas que, apesar da elaboração de relevantes políticas públicas recentes, de um aumento constante nas pesquisas sobre alfabetização no país, e do aumento na universalização do ensino nessa etapa, os dados antes da pandemia ainda eram muito aquém do esperado. Muitas crianças, apesar do acesso à escola, chegavam ao final dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental sem estarem completamente alfabetizadas.

E este cenário é mais constante no ensino público, como constata Soares:

...o fracasso em alfabetização e letramento concentra-se nas escolas públicas, onde estão as crianças das camadas populares, exatamente aquelas que mais dependem da educação para ter condições de lutar por melhores condições de vida econômica, social e cultural. (SOARES, 2020, p.12).

Mas o que estamos vivenciando no momento atual é algo ainda mais grave, pois os índices que já eram insuficientes estão piorando. É necessário oferecer aos alunos atendimento especializado e que complemente as ações da escolaridade regular. Dessa forma, o reforço escolar no contraturno das aulas regulares mostra-se como uma estratégia possível de atendimento. Neste cenário pós-pandêmico, elaboramos um reforço escolar diferenciado, com utilização de tecnologias, metodologias ativas, jogos reais e jogos digitais (*Games*) para crianças da escola pública, através da Pesquisa Alfabetizando.

Esta Pesquisa estabelece uma parceria entre o Curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto Superior de Educação do Rio de Janeiro (ISERJ), mantido pela Fundação de Apoio à Escola Técnica do Estado do Rio de Janeiro (FAETEC), e a Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro (SME/RJ) representada pela sua unidade Ginásio Experimental Tecnológico (GET) Elza Soares, com apoio da Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ), e é uma iniciativa do Grupo de Pesquisa Formação de Professores e Tecnologias Educacionais/CNPq (FORPROTEC/CNPq). O objetivo principal é identificar quais competências e habilidades relativas à leitura e à escrita não foram aprendidas, em decorrência do ensino remoto necessário diante da pandemia da Covid-19, vivido nos últimos anos. São promovidas também ações de formação continuada em tecnologia educacional e alfabetização para professores do ISERJ e da SME/RJ, formação inicial para os licenciandos em Pedagogia do ISERJ além da produção de *Games* Educativos pelas crianças e pelos pesquisadores. A Equipe é composta por professores do ISERJ e da SME/RJ, e por alunos do Curso de Pedagogia do ISERJ e alunos do Curso Técnico de Informática do ISERJ (ambos bolsistas FAPERJ). A Pesquisa, que é qualitativa e exploratória, encontra-se em andamento. Suas ações tiveram início no segundo semestre de 2022 e tem como previsão de término o ano de 2024. Neste artigo enfatizamos o trabalho desenvolvido diretamente com as crianças, nas oficinas no período de julho a dezembro de 2022.

2 A organização do reforço escolar na pesquisa

Para promover um reforço escolar para alfabetização, entendida como um processo de ensino e aprendizagem da leitura e da escrita, processo este multifacetado e complexo (MORTATTI, 2010); a Equipe se propôs a realizar oficinas de criação de *Games* educativos. Essas oficinas são o campo e o laboratório para a obtenção dos dados de que trata a Pesquisa. Para isso, foi necessário construirmos inicialmente uma relação de parceria com a escola e a comunidade escolar, que sempre se mostrou muito receptiva às nossas ações. As oficinas tiveram seu início no 2º semestre de 2022. Inicialmente foram convidados cerca de 30 alunos do 3º ano do Ensino Fundamental; porém a Equipe Técnico-Pedagógica do GET Elza Soares nos indicou a necessidade de inclusão de alguns alunos do 4º ano e do 5º ano, com base em testagens diagnósticas realizadas no 1º semestre do ano de 2022. Desta forma, os grupos atendidos eram formados por alunos que estavam nos estágios pré-silábico e silábico (FERREIRO & TEBEROSKY, 1985), matriculados em turmas do 3º ano ao 5º ano. Foram organizados 03 grupos de até 10 alunos, para que as atividades propostas pudessem ser personalizadas, atendendo às necessidades individuais. As oficinas eram oferecidas duas vezes por semana, após as aulas regulares, em uma Sala Multimídia organizada especialmente para o desenvolvimento da Pesquisa. Consideramos a realização das oficinas com apoio de recursos tecnológicos, pois o uso do computador e demais tecnologias apresenta muitas vantagens em se tratando de crianças com dificuldade de aprendizagem, como descrevem Weiss e Cruz (2001): os computadores estimulam o raciocínio lógico, o desenvolvimento do foco de atenção e de concentração, além de lidarem com o erro como parte do processo de construção do conhecimento, muito semelhante aos estudos da Psicogênese da Língua Escrita de Ferreiro & Teberosky (1985) e dos estudos da Linguagem LOGO de Papert (1994).

Observamos que durante o isolamento social, as crianças tiveram muito contato com telas, porém em uma atitude apenas de visualização e consumo na maioria do tempo. Entendemos que é importante que elas tenham a oportunidade de serem autoras diante dessas tecnologias e é nessa perspectiva que as tecnologias estão presentes nas oficinas. A criança na Pesquisa é concebida como um ser histórico e sujeito de direitos. Reconhecemos que ela, ao mesmo tempo em que influencia o seu meio também é influenciada por ele, e nesse momento ela passa a ser agente criadora de história (KUHLMANN JUNIOR, 2004) e também de cultura. As tecnologias são compreendidas como parte da nossa cultura, e conseqüentemente da cultura infantil. Buscamos alfabetizar na perspectiva do Letramento (SOARES, 2020) e com as contribuições da perspectiva discursiva em alfabetização (GOULART, 2019) (SMOLKA 2012), e por isso as atividades de

leitura e de escrita das oficinas são elaboradas e contextualizadas de forma que os alunos vivenciem contextos significativos para suas produções.

3 Oficinas de produção de jogos reais e *games* para aprender a ler e a escrever

Antes do início das atividades com as crianças, realizamos estudos sobre metodologias ativas, pois o nosso objetivo sempre foi de desenvolver um trabalho totalmente diferente do reforço escolar tradicional. Nas nossas oficinas as crianças criam jogos educativos reais e depois os transformam em *Games*, pois partimos da hipótese de que o processo de construção desses jogos possibilita a identificação das lacunas de aprendizagem em alfabetização e a aprendizagem dessas lacunas por parte das crianças. Pensando na importância desse processo de construção, selecionamos a Metodologia Ativa da Aprendizagem Baseada em Projetos, que envolve pesquisa, investigação, colaboração e multidisciplinaridade, e que tem como resultado a apresentação de um produto final, para solucionar um problema ou desafio proposto inicialmente (BACICH; HOLANDA, 2020). A proposta de oficinas com produção de jogos reais e *Games* é motivadora e interessante, mas era necessário contextualizar e unificar as ações, e para isso escolhemos uma segunda metodologia ativa, a gamificação. Segundo Moran, “os jogos e as aulas roteirizadas com as linguagens de jogos (gamificação) estão cada vez mais presentes na escola e são estratégias importantes de encantamento e motivação para uma aprendizagem mais rápida e próxima da vida real” (MORAN, 2018, p. 21). Esta metodologia pode ainda, ser compreendida como o uso de itens de design de *Games* em espaços que não são de *Games* (MORIN, 2018).

Com base em Boler & Kapp (2018) e em Moran (2018), elaboramos uma narrativa em gamificação que contém desafios, diversão, placar, pontuação, feedback, recompensas, cooperação, competição e avatares. A sala se transformou em uma “fábrica de jogos educativos”. Os alunos foram convidados a serem estagiários dessa fábrica, para que produzissem jogos e *Games*, para eles e para outras crianças que ainda estão aprendendo a ler e a escrever. Cada grupamento se constituiu como uma equipe. Para dar veracidade à narrativa, cada criança recebeu um capacete e um colete na cor da sua equipe, além de uma maleta com materiais escolares diversos, pois os aspectos cenográficos são muito importantes nessa metodologia. Também levamos para a sala de aula alguns objetos decorativos e utilitários que nos remetem a fábrica e à “cultura maker”, promovendo a imersão das crianças na narrativa criada, como cartões de ponto que funcionam como registro de presença das crianças. Foi explicado, ainda, que em todas as oficinas as crianças receberiam

O progresso da aprendizagem das crianças é avaliado ao final de cada semestre, com base nas observações e nos relatórios produzidos pelos dinamizadores das oficinas; considerando também o desempenho das aulas regulares registrado no boletim e o formulário específico elaborado pela equipe, que é preenchido pelos professores regentes.

4 Considerações Finais

Embora a pesquisa ainda esteja em andamento, verificamos que as metodologias ativas da Aprendizagem Baseada em Projetos e da Gamificação estão sendo aplicadas de forma satisfatória em nossas oficinas de reforço escolar com as crianças. Sobre a Gamificação, identificamos que o sucesso do uso dessa metodologia deve-se ao fato de termos enfatizado o elemento da narrativa, ao criarmos a Fábrica de *Games*, e também a inserção de artefatos cênicos que proporcionaram uma dimensão lúdica, que motivou quase a totalidade das crianças a realizarem as atividades propostas com entusiasmo. E permitiram, ainda, que inseríssemos outros itens de design de *Games* de forma contextualizada, garantindo o uso desta metodologia por todo o semestre letivo.

No primeiro semestre de desenvolvimento da Pesquisa, recebemos dos professores regentes, através do formulário, a informação de que a maioria dos alunos que participam das oficinas, avançou na leitura e na escrita de palavras com junções simples, no reconhecimento das letras do alfabeto, na identificação dos próprios erros na escrita e demonstraram mais autonomia na realização das atividades. A maioria das crianças melhorou na frequência e assiduidade, pois passaram a se interessar mais pelas atividades escolares. Alguns alunos ainda faltam bastante, tanto as aulas regulares como as oficinas, por questões familiares, e não foi identificado avanço em suas aprendizagens.

Os professores e a Coordenação Pedagógica da escola relataram uma mudança significativa nas crianças participantes, pois elas se sentiram prestigiadas por terem sido “escolhidas” para atuar na Fábrica de *Games*. Esse fato é importante para ajudar na reorganização emocional e de autoestima das crianças, que iniciaram o ano letivo muito fragilizadas por não conseguirem acompanhar as aulas como a maioria dos colegas de suas turmas.

Além disso a Pesquisa já se consolidou como mais um Projeto Pedagógico oferecido pela escola, e encontra-se integrada ao processo educativo da unidade, o que favorece a sua continuidade e possibilita que novas descobertas sobre esse formato inovador de reforço escolar para a pós-pandemia, sejam analisadas e identificadas em nossa Pesquisa.

Referências

BACICH, L.; HOLANDA, L. (org.). **STEAM em Sala de Aula: a aprendizagem baseada em projetos integrando conhecimentos na educação básica.** Porto Alegre: Penso, 2020.

BOLLER, S. KAPP, K. **Jogar para Aprender: Tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes.** São Paulo, DVS Editora, 2018.

FERREIRO, E. & TEBEROSKY, A. **Psicogênese da Língua Escrita.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.

FREIRE, P. **A Importância do Ato de Ler em Três Artigos que se Completam.** São Paulo-SP: Cortez/Autores Associados, 1982.

GOULART, C. **Alfabetização em Perspectiva Discursiva: a realidade discursiva da sala de aula como eixo do processo de ensino-aprendizagem da escrita.** In: Revista Brasileira de Alfabetização. Associação Brasileira de Alfabetização. v.1, n.9 (jan./jun. 2019) – Belo Horizonte : ABAlf., 2019

KUHLMANN JUNIOR, M. **Infância e educação infantil: uma abordagem histórica.** 3. Ed. Porto Alegre: Mediação, 2004.

MORAN, J. M. **Metodologias Ativas para uma Aprendizagem mais Profunda.** In: BACICH, L.; MORAN, J. (orgs.). **Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora: uma abordagem teórico-prática.** – Porto Alegre: Penso, 2018.

MORTATTI, M. do R. L. **Alfabetização no Brasil: conjecturas sobre as relações entre políticas públicas e seus sujeitos privados.** In: Revista Brasileira de Educação. V. 15, n. 44, maio/ago, 2010.

MORTATTI, M. do R. L. **História dos Métodos de Alfabetização no Brasil.** 2006. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/alf_mortattihisttextalfbbr.pdf>. Acesso em: 13/11/21.

PAPERT, S. **A Máquina da Criança: repensando a escola na era da informática.** – Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

SMOLKA, A. L. B. **A Criança na Fase Inicial da Escrita: a alfabetização como processo discursivo.** 13ª ed. São Paulo, Cortez e Editora, 2012.

SOARES, M. **Alfaetrar: toda criança pode aprender a ler e a escrever.** São Paulo: Contexto, 2020.

UNICEF BRASIL. **As Múltiplas Dimensões da Pobreza na Infância e na Adolescência no Brasil: estudo sobre as privações de direitos que afetam crianças e adolescentes no país.** Fevereiro, 2023. Disponível em: <https://www.unicef.org/brazil/relatorios/as-multiplas-dimensoes-da-pobreza-na-infancia-e-na-adolescencia-no-brasil.pdf>. Acesso em: 01/06/23.

WEISS, A. M. L.; CRUZ, M. L. R. M. da. **A Informática e os problemas escolares de aprendizagem.** – Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2001.