REVISTA DA
UNIVERSIDADE ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA

SITIENTIBUS

EDUCAÇÃO, ENSINO E TECNOLOGIAS DIGITAIS

ARTIGO

ALFABETIZAR-LETRANDO E TECNOLOGIAS DIGITAIS: ENTRE ESPAÇOS, JOGOS E PRÁTICAS

LITERACY AND DIGITAL TECHNOLOGIES: BETWEEN SPACES, GAMES AND PRACTICES

SIDMAR DA SILVA OLIVEIRA

Doutorando em Crítica Cultural pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Professor da Educação Básica na Rede Municipal de Ensino de Monte Santo/BA. E-mail: sydy.oliveira10@gmail.com

LUIZ PAULO ALMEIDA NEIVA

Doutor em Educação e Contemporaneidade pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB). Professor adjunto da UNEB e Diretor do Campus Avançado de Canudos/BA. E-mail: lpneiva@uol.com.br

RESUMO

Este texto versa sobre a promoção de jogos digitais no Ensino Fundamental – anos iniciais. Trata-se de um relato de experiência que discorre sobre a criação e utilização de jogos digitais na plataforma *wordwall* para alfabetizar-letrando na educação básica. O objetivo é discutir as implicações de jogos digitais para alfabetizar-letrando em tempos de incertezas. A experiência teórico-prática, realizada com alunos do 4º ano do Ensino Fundamental – anos iniciais em uma escola pública de Monte Santo, Bahia, toma como base as reflexões sobre jogos digitais, Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), prática pedagógica e autonomia docente. As atividades didático-pedagógicas realizadas através dos jogos digitais construídos no *wordwall* e a participação-interação dos alunos levou-nos a interpretar que a conexão entre autonomia docente e TDIC é primordial para a reinvenção das práticas pedagógicas. Ademais, os jogos digitais são aparatos fundamentais para significar as formas de alfabetizar-letrando durante e pós-pandemia.

Palavras-chave: Jogos digitais; Tecnologias digitais; *Wordwall*.

ABSTRACT

This text is about promoting digital games in Elementary School – early years. This is an experience report that discusses the creation and use of digital games on the *wordwall* platform to teach literacy in Basic Education. The objective is to discuss the implications of digital games for literacy in times of uncertainty. The theoretical-practical experience, carried out with students in the 4th year of Elementary School - initial years in a public school in Monte Santo, Bahia, is based on reflections on digital games, Digital Information and Communication Technologies (TDIC), pedagogical practice and teaching autonomy. The didactic-pedagogical activities carried out through digital games built on the *wordwall* and the participation-interaction of students led us to interpret that the connection between teaching autonomy and TDIC is essential for the reinvention of pedagogical practices. Furthermore, digital games are fundamental devices to signify forms of literacy during and post-pandemic.

Keywords: Digital games; Digital Technologies; *Wordwall*.

PROSA INICIAL: ENTRE OBJETO E OBJETIVOS

Este texto deriva da pesquisa de doutorado, em curso, desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Crítica Cultural, na Universidade do Estado da Bahia (UNEB). Resultado de uma experiência teórico-prática realizada com alunos do 4º ano do Ensino Fundamental – anos iniciais em uma escola pública de Monte Santo, Bahia, durante a pandemia da Covid-19, as reflexões são mobilizadas pela urgência de problematizar e significar os modos de ensinar e aprender no contexto educacional contemporâneo, permeado pelas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) – artefatos que têm alterado as formas de se comunicar, de se relacionar e de ensinar e aprender na atualidade.

Ao trazer à discussão sobre a integração das TDIC na educação básica, enfatizando o período pandêmico (e para além dele), delineamos como objetivo: discutir as implicações de jogos digitais para alfabetizar-letrando em tempos de incertezas. Em um cenário que a página e o folhear dividem as atenções com *links* e guias (Ribeiro, 2016), os jogos digitais, que se constituem em atividades lúdicas e estruturadas ao envolver ações e tomadas de decisões, surgem como estratégias fundantes para reinventar os espaços, as práticas pedagógicas e os *modus operandi* de ensinar e aprender na era digital¹.

Essa reinvenção de espaços e práticas perpassa pela integração das TDIC ao processo educacional, movimento que demanda autonomia docente (Contreras, 2012) para reconstruir as práticas pedagógicas através de jogos digitais, durante e pós-pandemia. Decerto que a pandemia trouxe à discussão velhas reflexões sobre as condições de trabalho, desigualdades socioeconômicas e de acesso à internet, práticas mediadas pelas TDIC, infraestrutura das escolas etc., mas se configurou como marco histórico para a instituição escolar repensar seus modos de atuação, notadamente, no Ensino Fundamental – anos iniciais.

Superar os desafios políticos e pedagógicos que permearam a docência no contexto da pandemia exigiu múltiplos olhares para a integração das TDIC à práxis, e para a criação e uso de jogos digitais no processo educativo. O potencial didático-pedagógico das TDIC e dos jogos digitais é imensurável, mas precisa ser mais discutido e explorado na educação básica, com vistas à ressignificação das práticas pedagógicas. Com efeito, é basilar compreender que o jogo é anterior à cultura (Huizinga, 2007), e que as tecnologias digitais possuem múltiplas possibilidades a serem exploradas no processo formativo dos sujeitos.

Como elemento da cultura dos jovens da geração atual, os jogos digitais estão cada vez mais popularizados, constituindo-se em valiosos recursos educacionais ao propiciar, de forma dinâmica e interativa, a reinvenção dos espaços e práticas educativas. Assim, utilizar os jogos digitais como aliados do processo pedagógico é uma estratégia oportuna que responde às demandas lúdicas e intelectuais, formadas por ações e decisões que resultam numa condição final; que

provoca outros modos de atuação docente e de construção de sentidos.

Os jogos digitais provocam interação e outros modos de conviver e aprender, exigindo mudança epistemológica nas formas de conceber e promover a alfabetização na era digital. Em âmbito educacional, diversostêm sido os debates sobre as múltiplas ramificações que envolvem a alfabetização e os jogos digitais; mas, há um ponto fulcral no debate: “a primazia dos jogos digitais convencionais, em detrimento das demais formas culturais oriundas da combinação entre as tecnologias digitais e o brincar” (Cruz Junior, 2017, p. 230). Logo, é importante explorar a interatividade e o prazer provocados pelos desafios dos jogos digitais para alfabetizar-letrando na educação básica, independentemente do espaço-tempo.

É mister frisar que a concepção sobre alfabetizar-letrando que embasa essa discussão toma como base as elaborações de Soares (2013; 2020): interconexão entre as especificidades da aquisição da língua escrita e uso social da leitura e da escrita para atender as demandas discursivas em diferentes contextos e situações comunicativas. Para conseguir este propósito é primordial que o professor trabalhe com diversos recursos, explore as múltiplas linguagens que constituem os textos e promova jogos digitais através das TDIC, com vistas a provocar os alunos a (re)pensar sobre a função social da leitura e da escrita na contemporaneidade.

Integrar as TDIC ao fazer docente e reinventar os espaços e práticas foi o ponto nodal para apropriar-se da plataforma *wordwall*² para criar e/ou utilizar os jogos digitais no Ensino Fundamental – anos iniciais. A reinvenção dos espaços e práticas, por meio dos jogos digitais, é uma demanda da educação na era digital (realçada como Ensino Remoto Emergencial), que poderá impulsionar outros modos de atuação docente, contanto que não seja reduzida somente ao período pandêmico que atravessou e afetou todas as dimensões da sociedade.

É essencial, nesse processo, promover jogos digitais capazes de conectar os objetivos escolares com os desejos dos alunos. À vista disso, a escuta ativa aos alunos acerca de quais atividades que mais gostavam de fazer com o celular fundou e hidratou a proposição de jogos digitais, elaborados na plataforma *wordwall*, para trabalhar no 4º ano do Ensino Fundamental – anos iniciais, de abril de 2021 a julho de 2022 em uma escola pública da rede de ensino monte-santense. Diversos jogos foram elaborados e/ou editados no *wordwall*; mas, para este relato de experiência, tomamos a discussão o labirinto silábico³ por seu caráter didático-pedagógico em relação às práticas de linguagens inerentes ao processo de alfabetização e, sobretudo, porque os alunos o definiram como um jogo digital interativo e atrativo.

Tendo o labirinto silábico como jogo digital para análise e discussão, a tessitura deste texto delineou-se a partir da seguinte questão: quais as implicações dos jogos digitais para alfabetizar-letrando em tempos de incerteza. Traçar as reflexões e construções a respeito dessa provocação se justifica porque vivemos em um período de céleres mudanças

socioculturais, educacionais e tecnológicas e, por conseguinte, a aprendizagem baseada em jogos digitais está de acordo com as necessidades e estilos de aprendizagem da geração atual (Prensky, 2012), bem como pela relevância em socializar e discutir práticas que denotam a autonomia docente em relação ao uso criativo e transformativo das tecnologias digitais no processo educacional (Lima Junior, 2005).

No bojo desta discussão, emerge a principal hipótese das reflexões traçadas: o trabalho pedagógico com jogos digitais pode ser uma estratégia educacional para envolver os alunos em múltiplas atividades de alfabetização através dos recursos digitais. Ante essa premissa, a experiência em análise explora os jogos digitais por meio das TDIC, exercita a autonomia docente e apresenta uma ação teórico-prática que ilustra a reinvenção dos espaços e práticas.

Há que se ressaltar que o uso de jogos digitais para alfabetizar-letrando dialoga com a cultura dos alunos da geração atual e ancora-se nos princípios da era da conexão e da mobilidade, entendida como diálogo entre homens e máquinas, cuja característica fundante é a manipulação hipertextual das informações a fim de aperfeiçoar a forma de interação entre o homem e as máquinas digitais para superar as barreiras físicas (Lemos, 2008). É essencial, pois, que o professor se aproprie crítica e criativamente das TDIC, na perspectiva de explorar as potencialidades desses artefatos para o processo educativo, dentre as quais uma delas é objeto de discussão neste texto: jogos digitais criados na plataforma *wordwall*.

VEREDAS METODOLÓGICAS: QUAIS CAMINHOS PERCORRIDOS?

A metodologia deste estudo fundamenta-se na netnografia, considerando que as bases desse método dialogam com estudos conduzidos por meio de mídias digitais (Kozinets, 2014). Para tanto, optamos pela abordagem qualitativa, pois o estudo se “desenvolve numa situação natural, é rico em dados descritivos, tem um plano aberto e flexível e focaliza a realidade de forma complexa e contextualizada” (Lüdke; André, 2020, p. 20).

As reflexões empíricas foram construídas a partir da análise do jogo digital labirinto silábico, elaborado na plataforma *wordwall*, no período da pandemia da Covid-19 – doença causada pelo coronavírus SARS-CoV-2, que assolou o mundo no início da década atual. O *corpus* para análise e interpretação é constituído das propiciações da plataforma e capturas de tela do jogo digital em estudo. Soma-se a isso, os processos pelos quais os autores realizaram para construir os jogos digitais e desenvolvê-los pedagogicamente com os alunos.

TECNOLOGIAS DIGITAIS E JOGOS DIGITAIS: REFLEXÕES NECESSÁRIAS

As mudanças socioculturais e tecnológicas das últimas décadas provocam pensar em outros modos de atuação da escola, com vistas a atender as demandas formativas

dos alunos que transitam por espaços e ambientes digitais. Murray (2003) destaca que no ambiente digital há quatro propriedades: procedimental, participativa, espacial e enciclopédica. Tais propriedades provocam-nos a refletir sobre as múltiplas propiciações das TDIC no processo educativo, durante e pós-pandemia.

A partir das propiciações do ambiente digital, a prática pedagógica poderá ultrapassar as paredes e transitar pelas redes em um movimento permeado por conexão e interação em outros espaços; mas, como adverte Kenski (2012), mais importante do que as tecnologias e as ações pedagógicas modernas, é a capacidade de adequação do processo educacional aos objetivos que levam os alunos ao desafio de aprender. Reside aí a relevância dos jogos digitais para alfabetizar-letrando em um período cujo fechamento dos prédios escolares exigiu outros modos de atuação dos professores e das escolas.

Em um espaço-tempo cujas TDIC estão presentes na vida sociocultural e educacional de professores e alunos, os jogos digitais surgem como estratégias didáticas para potencializar o ensino-aprendizagem, visto que são persuasivos e provocam reflexão para tomar decisões, estimulam a interação e a curiosidade. Cruz Junior (2017, p. 231) adverte que “os jogos digitais devem ser entendidos não apenas como materialidade tecnológica (consoles, joysticks, acessórios), mas principalmente como imaterialidade simbólica, isto é, emaranhado de sentidos e significados sustentados no âmbito das relações humanas”.

Para Alves (2014), os jogos digitais proporcionam a seus usuários a vivência lúdica de diferentes histórias e possibilitam a imersão destes em narrativas e/ou desafios que podem representar e viver diferentes papéis, desenvolvendo habilidades cognitivas em um contexto de diversão e interatividade. De acordo com a autora, os jogos digitais possuem características como missões e desafios que oferecem recompensas aos usuários, engajando-os na solução de problemas de formalúdica, prazerosa e interativa.

Ao discutir sobre a aprendizagem baseada em jogos digitais, Prensky (2012, p. 156) faz a seguinte reflexão:

Jogos são uma forma de diversão, o que nos proporciona prazer e satisfação; jogos são uma forma de brincar, o que faz nosso envolvimento ser intenso e fervoroso; jogos têm regras, o que nos dá estrutura; jogos têm metas, o que nos dá motivação; jogos são interativos, o que nos faz agir; jogos têm resultados e feedback, o que nos faz aprender; jogos são adaptáveis, o que nos faz seguir um fluxo; jogos têm vitórias, o que gratifica nosso ego; jogos têm conflitos, competições, desafios, oposições, o que nos dá adrenalina; jogos envolvem a solução de problemas, o que estimula nossa criatividade; jogos têm interação, o que nos leva a grupos sociais; jogos têm enredo e representações, o que nos proporciona emoção.

No bojo dessa discussão, é importante compreender que o trabalho pedagógico com jogos digitais não pode ser

entendido como passatempo ou somente como proposição para o uso das TDIC. Trata-se de um processo que exige criticidade e intencionalidade pedagógica a fim de provocar outros sentidos e significados aos processos de ensino e de aprendizagem. É primordial, pois, conceber que a prática pedagógica é caracterizada como atividade fluída e difícil de ser limitada como coordenadas simples, por ser complexa (Zabala, 1998), exigindo outras competências discursivas e sociopolíticas relacionadas ao uso criativo e transformativo das TDIC no processo educacional contemporâneo.

Explorar as TDIC para construir jogos e práticas educativas dinâmicas e singulares é um processo que exige curiosidade epistemológica (Freire, 2015) para transitar em outros espaços, (re)criar a prática pedagógica e ressignificar o ensino. Com efeito, os jogos precisam ser entendidos como fenômenos culturais que adentramos diferentes espaços da sociedade contemporânea, subvertendo reducionismo que paira sobre os jogos digitais e seus contributos à educação. Sobre as propiciações e potencialidades dos jogos digitais para os processos de ensino e aprendizagem, Alves (2008, p. 230) argumenta:

[...] podemos afirmar que o contato com os games possibilita aos jovens habilidades fundamentais para o sucesso do processo de ensino e aprendizagem na medida em que proporcionam habilidades e competências para que se mantenham “vivos” na vida e no mundo do trabalho.

Sob essa concepção, o trabalho pedagógico por meio de jogos digitais promove uma aprendizagem interativa e dinâmica, pois impulsiona os alunos a tomar decisões e solucionar problemas inerentes ao jogo, pilares que dialogam com a perspectiva construtivista de ensino, que tem como foco o papel ativo do sujeito na construção do conhecimento. Na interação com os jogos digitais, Alves (2008) esclarece que o raciocínio lógico, a criatividade, a atenção, a capacidade de solucionar problemas, a visão estratégica e o desejo de vencer são elementos que podem ser explorados na formação dos alunos.

Por este ângulo, os jogos digitais podem potencializar o processo de alfabetização, pois colocam os alunos em posição de protagonistas da própria aprendizagem, contribuem para aumentar a motivação e proporcionam formas dinâmicas e interativas de aprender. Para tanto, é necessário colocar o aluno como usuário ativo, participativo, transformador e criativo, tendo o professor como propositor-mediador do processo educacional. O ponto fundamental desse processo é aproveitar as propiciações das TDIC para criar jogos cujo cerne seja articular os saberes do cotidiano com os saberes escolares para alfabetizar-letrando.

Partindo dessa premissa e concebendo que os jogos digitais no contexto pedagógico criam outras propiciações de diálogos entre professor e alunos, aproximando o desejo de os sujeitos vivenciarem diferentes espaços de ensino e aprendizagem (Alves, 2008), a criação de jogos digitais no

wordwall para alfabetizar-letrando se constitui como valiosa estratégia para reinvenção das práticas pedagógicas e criação de outros espaços e sentidos educativos através das TDIC. Para tal, o professor precisa conhecer as necessidades educacionais dos alunos, elaborar e mediar o processo formativo através de situações lúdicas que conectem os objetivos pedagógicos com os interesses dos estudantes.

Tecer essa trama exige compreender que a elaboração de jogos digitais na plataforma supracitada requer autonomia docente – processo no qual o professor abre-se à compreensão e reconstrução da identidade profissional como decisão reflexiva em um movimento contínuo (Contreras, 2012). Outro contributo dessa dinâmica construtiva de jogos digitais reside nas várias propiciações da plataforma *wordwall* para edição ou elaboração de jogos dinâmicos, singulares e interativos, estruturados conforme as necessidades educativas do público-alvo.

A consecução desta dinâmica exige compreender a tecnologia como processo criativo e transformativo, haja vista que o uso de tecnologias é típico ao ser humano – que sempre buscou soluções para superar os problemas e transformar a realidade em que está inserido (Lima Junior, 2006). Inspirado nesta concepção de uso criativo e transformativo das tecnologias, passamos a refletir, pesquisar e construir caminhos para reinventar a prática durante o Ensino Remoto Emergencial (EMR) e promover uma práxis capaz de acoplar TDIC e jogos digitais com as demandas formativas intrínsecas ao processo de alfabetização.

A conexão entre TDIC e jogos digitais na prática docente demanda refletir sobre a necessidade da criação de uma nova cultura escolar permeada pela interação, criatividade e conectividade. Outrossim, é fundamental que alunos e professores concebam que “o avanço tecnológico é intenso e contínuo, os usuários das redes precisam estar abertos para as inovações, em estado de permanente aprendizagem” (Kenski, 2012, p. 36); que as TDIC interferem nos modos de pensar e agir, de comunicação e interação, constituindo-se em fazer humano – mais do que simples suportes.

Decerto que há desafios⁴ para a construção ou utilização de jogos digitais no processo educativo que se realiza no Ensino Fundamental – anos iniciais para integrar as TDIC à prática pedagógica, mas não podem se configurar como impedimentos para que a escola “edueque para os usos mais democráticos das tecnologias e para a participação mais consciente na cultura digital” (Brasil, 2018, p. 61). Portanto, aproveitar as propiciações das TDIC e as potencialidades dos jogos digitais pode ser um fértil caminho para que a escola reconfigure os modos de ensinar e aprender na era digital.

WORDWALL E ALFABETIZAR-LETRANDO: REINVENTANDO ESPAÇOS E PRÁTICAS

A alfabetização é uma fase essencial para o alicerce acadêmico, permanência na escola e inserção dos alunos em uma sociedade que está imersa na cultura letrada; é a pedra angular na formação dos sujeitos. Por isso, a aquisição da

leitura e da escrita de modo imbricado com o uso social da leitura e da escrita em diversas práticas discursivas precisa ser o ponto nodal da ação docente, sobretudo em Língua Portuguesa, no Ensino Fundamental – anos iniciais.

O aprendizado da leitura e da escrita ganha mais sentido quando desenvolvido no e por meio de práticas sociais nas quais os alunos estão imersos, o que implica conceber que “a alfabetização é mais do que o simples domínio psicológico e mecânico de técnicas de escrever e ler. É o domínio dessas técnicas, em termos conscientes. É entender o que se lê e escrever o que se entende” (Freire, 2011b, p. 145). Não se pode negar que alfabetizar-letrando com jogos digitais exige outros saberes, modos de criação de sentidos e práticas teórico-metodológicas.

Ao reconhecer a importância da prática pedagógica para alfabetizar-letrando, é vital pensar em ações didático-pedagógicas que dialoguem com o espaço-tempo de atuação e que estejam em sintonia com o contexto sociocultural dos alunos. Tais demandas, durante e pós-pandemia, exigiram (e exigem) práticas pedagógicas que tomam as TDIC como espaço-tempo para promover outras formas de construção de sentidos em relação às práticas de linguagens. Foi essa conjuntura educacional que impulsionou ampliar as possibilidades para alfabetizar-letrando com jogos digitais editados e/ou criados na plataforma *wordwall*.

A opção pela utilização do *wordwall* para elaborar ou editar jogos digitais se justifica pelas múltiplas propiciações da plataforma para criação de jogos que entretêm o poder de persuasão e as regras com as práticas de linguagens inerentes à alfabetização, bem como pela facilidade de gerar e compartilhar o *link* dos jogos. Outrossim, potencializa o uso criativo e transformativo das TDIC por parte do professor, seja na criação autoral de jogos capazes de impulsionar a tomada de decisão, planejamento e criação de estratégias, ou edição daqueles jogos já estão disponíveis na plataforma.

O *wordwall* é uma plataforma para a criação de jogos digitais com palavras ou frases. É ideal à elaboração de jogos para trabalhar com alunos no período da alfabetização, pois a plataforma é versátil, dispõe de múltiplos templates e propicia o trabalho interdisciplinar. O modo gratuito permite a criação de até cinco atividades distintas que o professor pode editar a interface e a mecânica, bem como redesenhar os temas do jogo, com vistas a contemplar seus propósitos educativos. Apesar de o modo gratuito não disponibilizar alguns modelos de jogos, a plataforma é ideal para o professor que busca outras formas de ensinar e aprender.

Para acesso e uso das propiciações da plataforma *wordwall*, o primeiro passo é acessar o site⁵ e clicar em **iniciar sessão**. É possível realizar o cadastro no site ou fazer *login* com uma conta da Google. Apesar de o cadastro ser essencial para explorar os diversos jogos e templates para edição, criação e partilha das elaborações autorais, antes do acesso ou *login* na plataforma, o usuário (professor) tem acesso a múltiplos modelos de jogos criados por outros usuários, servindo de mostração ou convite à navegação.

Ao fazer *login* na plataforma, o professor deverá clicar em **criar atividade** para iniciar a sua primeira produção. Ao clicar em criar atividade, abre-se um conjunto de jogos que podem ser editados ou criados conforme a intencionalidade docente. Após concluir a edição ou elaboração do jogo conforme os objetivos traçados, o usuário deve clicar em **feito**, e imediatamente o jogo será exibido para análise e ajustes da interface ou associação em outros formatos. Ao concluir a edição, o usuário deve clicar em **compartilhar** para partilhar o *link* do jogo com os alunos, podendo, inclusive, acompanhar os alunos que participam do jogo.

A partir das possibilidades sobreditas, e trabalhando com leitura e separação de sílabas no 4º ano, resolvemos fazer o cadastro na plataforma *wordwall* e criar jogos digitais abordando as práticas de linguagem para ampliar as possibilidades de ensino e aprendizagem em torno do objeto de conhecimento. Dentre os jogos criados e compartilhados com os alunos, escolhemos o labirinto silábico para discussão neste texto, pois é um jogo que apresenta interface atrativa e regras que envolvem habilidades de leitura e separação de sílabas.

O trabalho pedagógico com jogos digitais, mormente com o labirinto silábico, ampliou os espaços de ensino e aprendizagem em um período de mudanças e incertezas, marcado pela necessidade de agir na urgência, de transitar por novos caminhos e desvelar outros horizontes. Este cenário impulsionou pensar em outros modos de interação, comunicação e atuação, pois a cibercultura – fruto de novas formas de relação social (Lemos, 2008) emergiu no contexto social e educacional de forma inimaginável, impulsionando o professor a abrir-se a outros aprendizados para propor e mediar o ensino e a aprendizagem através de outros recursos.

Nessa conjuntura, promover o ensino da língua escrita e desenvolver as competências discursivas para o uso da leitura e da escrita nas práticas sociais requer, como adverte Lemos (2008), atenção aos múltiplos papéis dos sujeitos sociais na cibercultura, contexto marcado pela convergência entre o social e o tecnológico. Nesse sentido, o labirinto silábico contribuiu (e pode contribuir) para promoção de um trabalho pedagógico conectado aos interesses dos sujeitos e às finalidades educativas do componente curricular de Língua Portuguesa.

LABIRINTO SILÁBICO E SUAS POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS: BREVE DISCUSSÃO

Antes da promoção das práticas pedagógicas por meio de jogos digitais, questionamos os alunos, em uma aula *on-line*, sobre as atividades que mais gostavam de fazer com o celular. Jogar e assistir vídeos no YouTube foram as principais respostas dos estudantes. Diante deste cenário, passamos a refletir sobre trilhas que pudessem concatenar o uso do celular com os propósitos didáticos do ensino de Língua Portuguesa, o que resultou na elaboração de jogos digitais na plataforma *wordwall* para trabalhar práticas de linguagens.

O trabalho pedagógico com jogos digitais elaborados na plataforma *wordwall*, que tem como corolário este relato de experiência, foi realizado com alunos do Ensino Fundamental – anos iniciais, em uma escola pública de Monte Santo, Bahia, de abril/2021 a julho/2022. A turma – 4º ano – composta por 29 alunos⁶, em uma faixa etária de 09 a 13 anos de idade, apresentavam diferentes níveis de conhecimento em relação à leitura e à escrita.

A promoção do trabalho pedagógico foi realizada em três momentos: criação autoral ou edição de jogos digitais na plataforma *wordwall*; partilha do *link* dos jogos, com os alunos, em um grupo no *WhatsApp*; e *feedback* durante as aulas *on-line*, realizadas no *Google Meet*. A conexão desses momentos propiciou não só ampliar os espaços de ensino e aprendizagem através das TDIC, como também ouvir os alunos sobre a proposta dos jogos para criação de outros sentidos sobre as práticas de linguagens. Essa trilogia propiciou a aproximação dos processos pedagógicos promovidos pela instituição escolar, por intermédio do professor, com o cotidiano de muitos alunos, que é permeado pelo uso do celular para acessar variados jogos digitais e diversos conteúdos no YouTube.

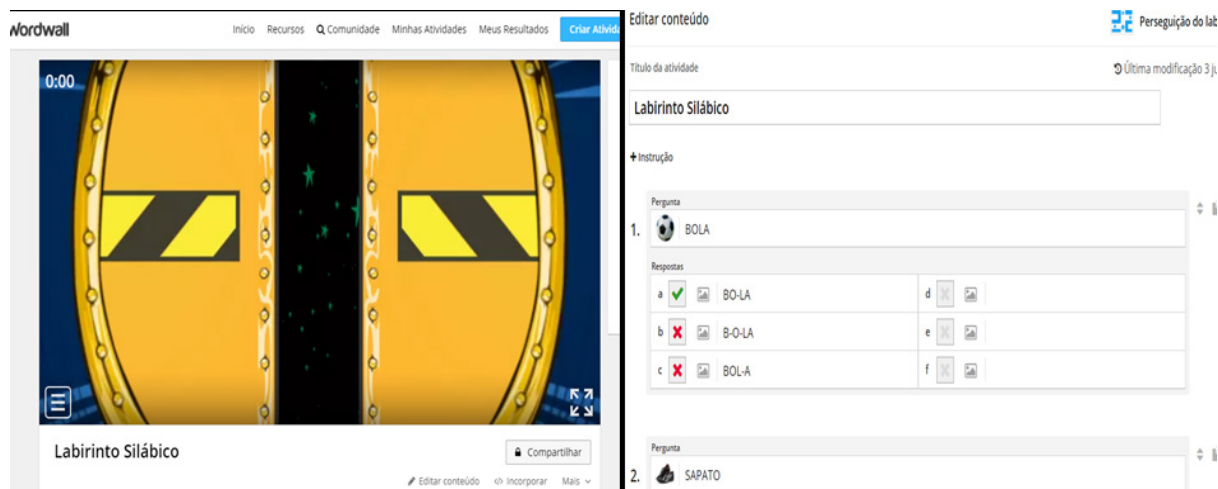
Para a proposição dos jogos digitais, consideramos a totalidade dos alunos da turma; mas, para garantir o acesso ao labirinto silábico a todos, criamos uma nova roupagem

– transformá-lo em jogo de memória de sílabas em suporte impresso e enviar, juntamente com o encarte de atividades (retirado quinzenalmente na escola por um familiar), para aqueles alunos que não dispunham de aparelho celular e tampouco de acesso à internet.

Esse contexto sociocultural que permeia a escola pública monte-santense na qual a experiência foi realizada reforça que “é preciso ultrapassar a barreira da exclusão digital em que muitos brasileiros, inclusive os povos do campo, ainda se encontram e assim construir novas políticas públicas tecnológicas que abarquem as escolas do campo” (Silva; Gordiano; Martins, 2022, p. 65). Superar esse desafio socio-político e tecnológico e compreender que “Educação e tecnologias são indissociáveis” (Kenski, 2012, p. 43) são caminhos para integrar as TDIC à prática pedagógica na educação básica.

Em síntese, o trabalho pedagógico com o jogo digital labirinto silábico proporcionou a imersão dos alunos em práticas dinâmicas e interativas, cujas cores, sons, animações, vídeos e aventuras provocaram desafios e diversão. Ao contribuir para despertar interesse, entusiasmo e a concentração dos alunos, e possibilitar a criação ou edição de jogos com variadas palavras para promoção da alfabetização, o labirinto silábico contribuiu para reinventar os espaços de ensino e aprendizagem e exercitou a curiosidade epistemológica e a autonomia decente.

Figura 1: Interface inicial do jogo digital labirinto silábico e tela de elaboração ou edição do jogo.

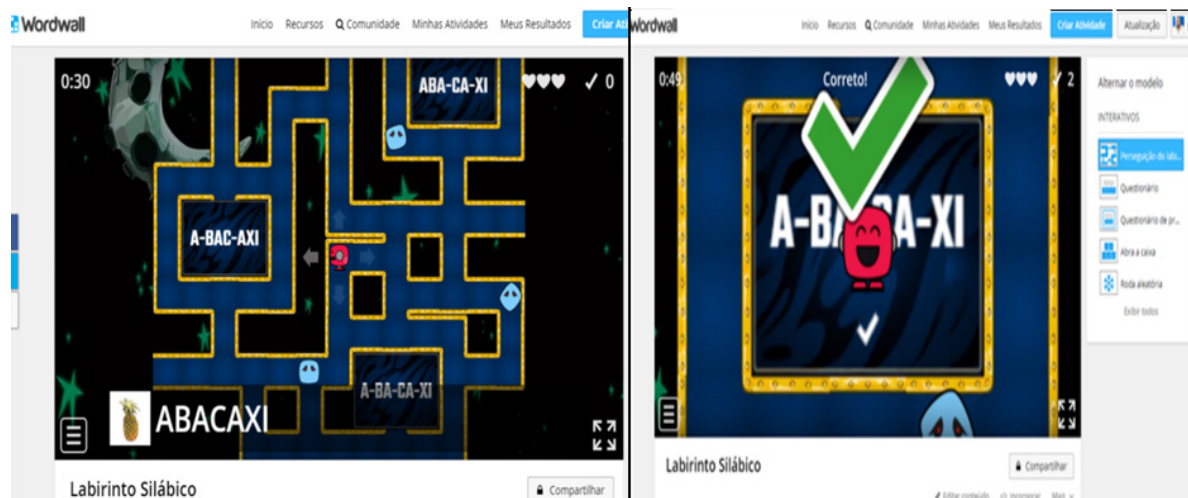


Fonte: Elaborado pelos autores a partir de capturas de tela do jogo.

Como se vê, a interface do jogo digital em análise denota que o jogador é desafiado a adentrar em um cenário de repertórios de sons e elementos encantadores, que provoca a sensação de navegar por um mundo espacial. Já a tela de elaboração ou edição do jogo digital revela que o professor (autor) pode fazer alterações em relação às palavras e os labirintos constituintes do jogo, aspecto relevante em função da dinamicidade da alfabetização.

O tema e o contexto do labirinto silábico possibilitam transcender do faz de conta ao mundo virtual, da leitura

em suportes impressos ao mundo das mídias digitais, sem abdicar das características centrais dos jogos digitais: desafio, motivação, estratégia, recompensa e interatividade. Deveras, o labirinto silábico é um jogo digital composto por dez palavras: bola, sapato, boneca, escola, pipoca, elefante, rapadura, abacaxi, impressora e telhado. Para cada um dos vocábulos, há três opções de separação silábica, e o jogador/aluno precisa transitar pelo labirinto em direção àquela cuja separação das sílabas está correta, evitando o ataque de um dos três monstros/inimigos.

Figura 2: Interface do jogo digital labirinto silábico.

Fonte: Elaborado pelos autores a partir de capturas de tela do jogo.

A Figura 2 demonstra o cerco dos inimigos e a mensagem (som festivo e seta verde) quando o aluno persegue o labirinto correto. Assim como em um jogo de fuga de fantasmas, exige-se que o aluno faça sondagem, tome decisões e crie estratégias, pois, após a leitura da palavra e a identificação do labirinto cuja separação silábica está correta, é preciso traçar um caminho que evite o ataque dos inimigos, bem como reconstruir este percurso na medida em que estes tomam os atalhos para impedir que o jogador adentre no labirinto adequado.

As palavras do jogo aparecem de forma aleatória e o aluno tem três vidas para fazer a perseguição ao labirinto correto em cada palavra. Só avança se evitar os inimigos e adentrar no labirinto cuja separação silábica da palavra seja a correta. Esgotadas as três vidas, emerge um som fúnebre, indicando insucesso, e aparece uma mensagem escrita com as informações sobre pontuação, tempo gasto, exibir respostas e começar de novo. Ao clicar em começar de novo, o jogo volta ao início; em exibir respostas, o aluno tem acesso à resposta correta.

O labirinto silábico apresenta uma interface composta por vários caminhos onde o jogador precisa transitar e evitar os inimigos para chegar ao local específico; é primordial para desenvolver a atenção e a leitura, pois exige habilidades de leitura em todas as fases. Com efeito, a interface do labirinto silábico exige que os alunos reflitam sobre a leitura, escrita e separação de sílabas para traçar as estratégias de cada etapa do jogo, comparar o tamanho das palavras e fazer a segmentação oral das sílabas, movimento que contribui para a construção do sistema ortográfico e a formação do pensamento (Brasil, 2018). Assim, o jogo digital em destaque se constitui como outra estratégia didático-pedagógica que auxilia os alunos na aprendizagem do sistema alfabético e contribui para imersão na cultura letrada.

A experiência educacional, enfatizada neste manuscrito, ampliou os espaços de ensino e de aprendizagem, ressignificou a prática pedagógica e oxigenou o ensino na medida

em que o professor explorou os meandros das TDIC para criar caminhos dinâmicos e interativos para alfabetizar. A experiência mostra que o docente pode trabalhar as práticas de linguagem, leitura, separação de sílabas etc. nas atividades escritas e no livro didático, e posteriormente explorá-las nos jogos digitais ou vice-versa, movimento precípuo para alfabetizar-letrando.

Na concepção de Ribeiro e Coscarelli (2009), o jogo na alfabetização para desenvolver habilidades de leitura e escrita precisa contemplar interface e instruções, *feedback*, concepção de aprendizagem, repertório linguístico, recursos, contextualização, recompensa, desafio e funcionamento do jogo. Nas palavras das autoras,

Os jogos, em seus diversos gêneros e suportes, costumam despertar nos jogadores um interesse que vai além da necessidade de aprender. No caso da criança em fase de alfabetização, o ser lúdico, intrínseco no indivíduo dessa idade, é motivado, auxiliando na absorção de ideias e na memorização de regras, imagens, sons e conceitos (Ribeiro; Coscarelli, 2009, p. 2).

Os desafios, as regras e as recompensas despertam a motivação e, de modo proposital, desenvolvem a leitura. Em sua essência, o labirinto silábico é um jogo digital que envolve a análise linguística e semiótica como práticas de linguagem, e a segmentação de palavras e construção do sistema alfabético e da ortografia como objetos de conhecimento (Brasil, 2018). Ao exercitar a leitura, interatividade e desenvolver a análise linguística e a construção do sistema alfabético, o jogo em questão contribui para que os alunos conheçam a mecânica da leitura e da escrita, processo que, como preconiza a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), é fundamental ao processo de alfabetização.

É mister frisar que a concepção de leitura que fundamenta as discussões traçadas neste texto tem como base as proposições de Freire (2011, p. 19-20), que chama atenção

para o fato de que a leitura é um processo crítico, pois o ato de ler “não se esgota na decodificação pura da palavra escrita ou da linguagem escrita, mas que se antecipa e se alonga na inteligência do mundo. A leitura do mundo precede a leitura da palavra, daí que a posterior leitura desta não possa prescindir da continuidade da leitura daquele”. Sob essa perspectiva, as palavras do labirinto silábico serviram para o trabalho com o jogo digital e para problematização durante as aulas *on-line*, ou seja, para discussão a partir do contexto sociocultural dos alunos.

Os jogos digitais criados ou editados no *wordwall* se tornaram uma prática cotidiana com os alunos da turma, assumindo um relevante papel sociocultural para alfabetizar-letrando em um período cuja sala de aula foi reinventada na urgência e na incerteza. Ao valorizar as dimensões socioculturais, os jogos digitais possibilitaram (e podem possibilitar) a construção dos processos de ensino e aprendizagem de forma dialógica e interativa, na qual os alunos constroem e significam conhecimento no e a partir do contexto sociocultural.

O *feedback* dos alunos ratificou a hipótese de que o trabalho pedagógico com jogos digitais pode ser uma estratégia educativa para envolver os alunos em múltiplas atividades de alfabetização. Entretanto, ao considerar que dez alunos da turma não tiveram acesso aos jogos digitais e nem às aulas *on-line*, é fundamental olhar para as questões que permeiam o acesso à internet e aos dispositivos digitais. Portanto, este relato de experiência, além de realçar que os jogos digitais ampliam as possibilidades de ensino e aprendizagem e potencializam o processo de alfabetização, destaca a urgência de políticas públicas que equacionem as desigualdades de acesso às redes e mídias digitais, na perspectiva de assegurar uma educação contextualizada, interativa, equânime e de qualidade social para todos.

CONSIDERAÇÕES PROVISÓRIAS

Este relato de experiência teve como objetivo discutir as implicações de jogos digitais para alfabetizar-letrando em tempos de incerteza. Com o estudo, interpretamos que o trabalho pedagógico com jogos digitais pode ser uma valiosa estratégia para envolver os alunos em múltiplas atividades de alfabetização. Como os jogos digitais precisam ser trabalhados com intencionalidade pedagógica e ter a interação, descoberta, desafios e tomadas de decisão como cerne, a plataforma *wordwall* se constitui em um potente ecossistema tecnológico para edição ou criação de jogos para trabalhar pedagogicamente e provocar reflexões sobre o sistema de escrita alfabética na educação básica.

A consecução do trabalho pedagógico com jogos digitais desafia o professor que não teve formação para atuar sob essa perspectiva, mas se constitui como estratégia essencial para alfabetizar-letrando de forma dinâmica e interativa. A tessitura das reflexões teórico-práticas engendradas neste texto leva a inferir que a conexão entre autonomia docente e tecnologias digitais é primordial para reconfiguração das

práticas pedagógicas, e que os jogos digitais são mecanismos vitais para ressignificar as formas de ensinar e aprender, durante e pós-pandemia.

Ao tencionar as reflexões em torno do labirinto silábico, é possível esboçar algumas elaborações singulares que perfazem os processos de ensino e de aprendizagem baseado neste jogo digital: ler e refletir sobre o sistema de escrita alfabética em outros suportes, conectar as práticas docentes em recursos impressos com as desenvolvidas nos meios digitais, combinar atenção e interação com práticas leitoras, coadunar interface do jogo com as práticas de linguagem necessárias à alfabetização, aproveitar as propiciações do jogo para construir outras estratégias de ensino, valer-se da concentração exigida no jogo para provocar reflexões sobre a análise linguística e semiótica, dentre outras possibilidades pedagógicas.

Ciente das potencialidades dos jogos digitais ao processo educacional, o desejo é que este relato de experiência auxilie em novas reflexões e discussões sobre a utilização dos jogos digitais para alfabetizar-letrando; que possa inspirar, incentivar e motivar os professores na elaboração de seus próprios materiais didáticos e jogos digitais para criar outros espaços e práticas pedagógicas por intermédio das TDIC.

Portanto, esperamos provocar os professores a exercitar a autonomia docente e integrar as TDIC à prática pedagógica, visando construir caminhos mais dinâmicos e interativos para alfabetizar-letrando na era digital. Ademais, as reflexões traçadas neste texto sobre a criação e utilização de jogos digitais na plataforma *wordwall* não têm o intuito de esgotar um tema tão abrangente, mas apresentar ideias inacabadas para suscitar outras experiências e pesquisas capazes de desenvolver, validar ou refutar as formulações aqui engendradas.

NOTAS

¹O conceito de era digital que embasa este estudo está relacionado à definição de Pérez Gómez (2015): era da informação digitalizada, de rápidas mudanças e aumento sem precedentes de interdependência e complexidade, o que causa transformação radical nas formas de comunicar, agir, pensar e expressar.

²Plataforma de jogos interativos digitais, de acesso público, disponível em: <https://wordwall.net/pt>.

³Jogo digital criado a partir de template disponível na plataforma *wordwall*. Para jogar, acesse o link: <https://wordwall.net/pt/resource/15884380>

⁴Ausência de formação continuada de professores para interação e utilização dos jogos digitais à prática pedagógica, instabilidade da internet, carência de dispositivos digitais por parte dos alunos etc.

⁵Disponível em: <http://wordwall.net/pt>

⁶Destes, apenas 19 alunos dispunham de aparelho (próprio ou de algum familiar) e acesso à internet.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Lynn Rosalina Gama. Games e educação – a construção de novos significados. **Revista Portuguesa De Pedagogia**, (42-2), p. 225-236, 2008. Disponível em: https://impactum-journals.uc.pt/rppedagogia/article/view/1647-8614_42-2_12/693. Acesso em: 01 julho 2024.
- ALVES, Lynn Rosalina Gama. A cultura lúdica e cultura digital: interfaces possíveis. **Revista Entreideias**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 101-112, jul./dez. 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/entreideias/article/view/7873/8969>. Acesso em: 10 julho 2024.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Educação é a base. Brasília: MEC/SEB, 2018.
- CONTRERAS, José. **Autonomia de professores**. 2. ed. Trad. Sandra Trabuco Valenzuela. São Paulo: Cortez, 2012.
- CRUZ JUNIOR, Gilson. Notas sobre jogos (digitais) e educação em meio à cultura ludificada. **Rev Bras Ciênc Esporte**. 39(3): 226-232|2017. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbce/a/CpzM8SC5VyKpg3czwcYF5Nc/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 06 julho 2024.
- FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**: em três artigos que se completam. 51. ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. 14. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011(b).
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: Saberes necessários à prática educativa. 52ª. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias**: o novo ritmo da informação. 8. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.
- KOZINETS, Robert V. **Netnografia**: realizando pesquisa etnográfica online. Porto Alegre: Penso, 2014.
- LEMONS, André. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. 4. ed. Porto Alegre: Sulina, 2008.
- LIMA JUNIOR, Arnaud Soares. **Tecnologias inteligentes e educação**: currículo hipertextual. Rio de Janeiro: Quartet, 2005.
- LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação**: abordagens qualitativas. 2. ed. [Reimpr.]. Rio de Janeiro: EPU, 2020.
- MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural-UNESP, 2003.
- PÉREZ GÓMEZ, Ángel I. **Educação na era digital**: a escola educativa. Trad.: Marisa Guedes. Porto Alegre: Penso, 2015.
- PRENSKY, Mark. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Senac, 2012.
- RIBEIRO, Ana Elisa. Questões provisórias sobre literatura e tecnologia: um diálogo com Roger Chartier. **Estudos de literatura brasileira contemporânea**, n. 47, p. 97-118, jan./junho 2016.
- RIBEIRO, Andrea Lourdes; COSCARELLI, Carla Viana. Jogos online para alfabetização: o que a internet oferece hoje. In: ENCONTRO NACIONAL SOBRE HIPERTEXTO, 3. 2009. Belo Horizonte, MG. **Anais eletrônicos** [...]. Belo Horizonte: Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, 2009.
- SILVA, Ilka Meyre Alves da; GORDIANO, Maria Aparecida de Oliveira; MARTINS, Ely Makeise Araújo dos Santos. O uso das Tecnologias Digitais em Escolas do Campo: um olhar sobre a práxis pedagógica na atualidade. **Sitientibus**, Feira de Santana, n. 63: 59-66 (dez. 2022).
- SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento**. 6. ed. São Paulo: Contexto, 2013.
- SOARES, Magda. **Alfaletrar**: toda criança pode aprender a ler e a escrever. São Paulo: Contexto, 2020.
- ZABALA, Antoni. **A prática educativa**: como ensinar. Porto Alegre: Artmed, 1998.