

**ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO CONECT@DOS: NOVAS
TECNOLOGIAS E JOGOS DIGITAIS**
*INITIAL READING INSTRUCTION AND LITERACY CONECT@DOS: NEW
TECHNOLOGIES AND DIGITAL GAMES*

Simone Figueral da Silva Carvalho ¹
Dalva Ramos de Resende Matos ²

RESUMO

O presente artigo emerge de uma pesquisa sobre como as novas tecnologias podem contribuir para a alfabetização e o letramento nos anos iniciais do Ensino Fundamental, com foco na utilização dos jogos digitais para alfabetizar as crianças. Considerando a necessidade de melhoria nos índices de alfabetização no Brasil e as constantes inovações no campo tecnológico e científico, cabe a cada escola buscar meios para que seus alunos aprendam por meio de atividades mais atualizadas e significativas. Nesse contexto, estabelece-se a seguinte pergunta norteadora: Como a escola pode inserir as novas tecnologias, sobretudo os jogos digitais, nos processos de alfabetização e letramento nos anos iniciais do Ensino Fundamental de maneira eficaz? O objetivo principal deste trabalho é promover uma discussão sobre a inserção das novas tecnologias nesse contexto, bem como refletir sobre o uso dos jogos digitais como recurso pedagógico na alfabetização. A metodologia empregada configura-se como uma investigação qualitativa, de caráter teórico-reflexivo, a partir de uma pesquisa bibliográfica. Em linhas gerais, os resultados apontam que as novas tecnologias são fundamentais para a integração dos conhecimentos educacionais com as transformações que ocorrem no mundo e que os jogos digitais são recursos pedagógicos que contribuem efetivamente para o favorecimento de uma alfabetização mais participativa, envolvente e atualizada.

Palavras-Chave: 1. Alfabetização 2. Letramento 3. Jogos digitais

ABSTRACT

This article emerges from research on how new technologies can contribute to initial reading instruction and literacy in the early years of Elementary School, focusing on the use of digital games to teach children how to read and write. Considering the need to improve initial reading instruction rates in Brazil and the constant innovations in the technological and scientific fields, it is up to each school to seek ways for its students to learn through more up-to-date and meaningful activities. In this context, the following guiding question is established: How can the school

1 Graduada em Pedagogia e Artes Visuais. Pós-graduada em Alfabetização e Letramento pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás (IFG). Professora efetiva da Rede Estadual de Goiás. E-mail: simone7165fcarvalho@gmail.com

2 Graduada em Letras pela Universidade Federal de Uberlândia (UFU), mestra em Educação pela Universidade Federal de Goiás (UFG) e doutora em Educação pela Universidade de Santiago de Compostela (USC). Professora efetiva do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás (IFG). E-mail: dalva.matos@ifg.edu.br

effectively insert new technologies, especially digital games, in the initial reading instruction and literacy processes in the early years of Elementary School? The main objective of this work is to promote a discussion about the insertion of new technologies in this context, as well as to reflect on the use of digital games as a pedagogical resource in initial reading instruction. The methodology used is configured as a qualitative investigation, of a theoretical-reflexive character, based on bibliographic research. In general, the results indicate that new technologies are fundamental for the integration of educational knowledge with the transformations that occur in the world and that digital games are pedagogical resources that effectively contribute to the favor of a more participatory, engaging and updated initial reading instruction.

Keywords: 1. Initial reading instruction 2. Literacy 3. Digital games

INTRODUÇÃO

Decodificar, compreender e interpretar o que se lê é de suma importância para o exercício pleno da cidadania, principalmente em sociedades altamente grafocêntricas. Apesar dessa relevância, no Brasil, o desempenho dos estudantes nas práticas de leitura não vem sendo satisfatório, conforme reconhece o próprio Ministério da Educação.

Diante dessa problemática, com o objetivo de minimizar os índices do analfabetismo no país e melhorar a qualidade do ensino na Educação Básica, o Governo Federal criou, em 2013, o PNAIC – *Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa*. Esse programa foi desenvolvido em parceria com as universidades federais, no qual se buscava ações de alfabetização e aquisição do sistema da escrita alfabética (SEA) nas séries iniciais. Além desse programa, devido aos baixos índices na alfabetização, foi criado, em 2018, o *Programa Mais Alfabetização* do Ministério da Educação, por meio da Portaria n. 142, no intuito de amplificar o processo de alfabetização e dar suporte às unidades escolares, para os estudantes matriculados nos 1º e 2º anos do Ensino Fundamental, visando ao domínio da leitura, da escrita e do cálculo (BRASIL, 2018a).

Entretanto, tais programas não conseguiram resolver o fracasso na alfabetização. Dados da pesquisa Alfabetiza Brasil, realizada pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep) revelaram que, em 2021, 56,4% dos 2,8 milhões de estudantes brasileiros que concluíram o 2º ano do ensino fundamental foram considerados não alfabetizados pelo seu desempenho no Sistema de Avaliação da Educação Básica (Saeb).³

³ Informações disponíveis em: <https://www.gov.br/inep/pt-br/assuntos/noticias/institucional/governo-federal-lanca-compromisso-nacional-crianca-alfabetizada>. Acesso em: 20 jan. 2024.

Diante disso, além de políticas públicas mais efetivas, é fundamental, para que se alcancem melhores resultados na alfabetização, ações pedagógicas que possam garantir a apropriação do sistema de escrita com mais qualidade, usando técnicas e métodos mais atuais e eficazes, com práticas de leitura e produção textual mais significativas para os estudantes. Não se trata de uma tarefa fácil, mas de esforço coletivo, por isso, muito se tem discutido sobre esse assunto, procurando formas para combater tal problema e conseguir reverter o analfabetismo no Brasil. Sobre tal termo, Soares (2014a) define, de forma sintética, que *analfabetismo* é um estado de ser analfabeto e este se refere a quem não consegue ler e escrever. Entretanto, conforme afirma essa autora, no mundo contemporâneo, não basta ser alfabetizado, é preciso também ser letrado, ou seja, utilizar a leitura e a escrita como práticas sociais e culturais com vistas ao exercício pleno da cidadania.

Ademais, dada a multiplicidade cultural configurada pela diversidade de textos multissemióticos (impressos e digitais), é importante destacar a relevância dos multiletramentos (ROJO, 2012), sendo necessário inserir as novas tecnologias no ambiente escolar, com as devidas adaptações às realidades locais. Assim, apenas as metodologias tradicionais (como quadro, pincel, caderno, lápis e material pedagógico impresso) já não são o suficiente para uma aprendizagem atualizada e significativa.

Diante da relevância e atualidade dessa temática, pergunta-se: Como a escola pode inserir as novas tecnologias, sobretudo os jogos digitais, nos processos de alfabetização e letramento nos anos iniciais do Ensino Fundamental de maneira eficaz? Para responder a essa questão norteadora, o objetivo principal deste trabalho é promover uma discussão sobre a inserção das novas tecnologias nesse contexto, bem como refletir sobre o uso dos jogos digitais como recurso pedagógico na alfabetização.

Para o desenvolvimento da pesquisa, optou-se pela investigação qualitativa, de caráter teórico-reflexivo, mediante uma pesquisa bibliográfica, subsidiada por aportes teóricos da área em questão, com destaque para as pesquisadoras Magda Soares e Roxane Rojo. Presente em todas as modalidades de investigação, na etapa inicial e de certa maneira permanente no trabalho científico, a pesquisa bibliográfica é fundamental para que o sujeito pesquisador busque as diferentes posições teóricas conceituais relacionadas ao seu objeto de investigação, a fim de que, “após análise e interpretação, possa assumir conceitos próprios, construindo toda a fundamentação teórica necessária ao processo de produção de conhecimentos” (TOZONI-REIS, 2010, p. 104-105).

Diante do exposto, este texto está estruturado em três partes, além da introdução e das considerações finais. No primeiro momento, será abordada uma explicitação da relação entre

alfabetização e letramento, com os referenciais teóricos que fundamentam este trabalho. Em seguida, será apresentada uma discussão sobre como as novas tecnologias podem contribuir com esses dois processos. E, na sequência, será desenvolvida uma reflexão sobre como o jogo digital pode oportunizar a interação e facilitar o ensino-aprendizagem das práticas iniciais de leitura e da escrita, trazendo algumas sugestões para o alfabetizador utilizar em sala de aula.

1. ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

No Império, de acordo com a sociedade brasileira da época, as crianças deveriam ser educadas, pois, caso contrário, seus instintos animais sobressairiam. No que diz respeito à alfabetização, D. Pedro II iniciou, por meio de ações, legislação e reformas, a proposta de um ensino desenvolvido pelo educador português Antônio Feliciano Castilho (1800-1875), bacharel em Direito e sócio da Academia Real das Ciências de Lisboa, que se caracterizou como o método Castilho.

Tal método não era o único que circulava nas províncias brasileiras na época, já que existia uma efervescência de métodos pedagógicos. O dele baseava-se em atividades de leitura, com uso da técnica mnemônica, memorizando palavras ou letras provenientes de histórias. Além disso, todo o ensino era acompanhado por cantos e palmas. Castilho nomeava a letra pelo som, criando assim, o que ele chamava de soletração moderna. Sobre tal método, Boto (2012, p. 59-60) elucida:

Cada letra seria associada a uma respectiva história, vindo acompanhada pela figura geradora, a qual, por sua vez, ficaria, pela mnemonização, gravada na mente do aprendiz. Cabe recordar que o método dito “português” foi bastante criticado a seu tempo, particularmente por professores presos ao tradicional modelo de ensino, o qual Castilho passaria a designar como “adversário”. O método inventado pelo poeta era, pelos oponentes, taxado de pueril, de dispendioso, de trabalhoso – não factível, portanto, para escolas de um único professor. Castilho, de modo recorrente, compra a polêmica, tentando persuadir os professores no reconhecimento das virtudes postas inclusive naqueles que eram à partida os aparentes defeitos do método (BOTO, 2012, p. 59-60).

Vale ressaltar que tal método não foi bem aceito por professores, alguns estudiosos da educação e representantes das províncias de Goiás e Alagoas. O método era português e mesmo a corte brasileira investindo em treinamentos e financiamentos, a resistência foi enorme. Já a partir do século XX, houve variadas práticas no ensino, promovendo habilidades de codificação e decodificação para aperfeiçoar a leitura e escrita, com muitos métodos **sintéticos** (como os fônicos

e silábicos) e os **analíticos**, que têm como referência o global. Cartilhas passaram a ser utilizadas e o livro didático começou para muitos alfabetizadores a ser o principal instrumento de ensino para a apropriação da linguagem escrita.

Mas para identificar as letras e aperfeiçoar os traçados dessas e das palavras, eram realizadas tarefas isoladas. Com o passar do tempo, as professoras passaram a contar histórias, assim, a leitura passou a ficar mais rápida e bem mais compreendida. Segundo Russo (2012), atualmente, a cartilha não é mais imprescindível, deve-se usá-la apenas como apoio para nortear o trabalho docente, sendo que diversos outros materiais podem ser suporte para a aprendizagem.

Entre os avanços nas formas de se ensinar a ler e escrever, houve a relevante contribuição de Emilia Ferreiro, em parceria com Ana Teberosky, com a crítica aos métodos tradicionais para se alfabetizar, propondo uma abordagem baseada na *Psicogênese*, segundo a qual a criança deve ter acesso a um repertório de textos de diferentes gêneros num viés construtivista. Nesse caminho, a criança experimenta a escrita, construindo hipóteses, sendo a aprendizagem um processo ativo e intencional por parte dela.

Nas palavras de Ferreiro e Teberosky (1984, p. 29):

Um sujeito intelectual ativo não é um sujeito que “faz muita coisa”, nem um sujeito que tem uma atividade observável. Um sujeito ativo é um sujeito que compara, exclui, ordena, categoriza, reformula, comprova, formula hipóteses, reorganiza etc. em ação interioriza (pensamento) ou em ação efetiva segundo seu nível de desenvolvimento. Um sujeito que está realizando algo materialmente, porém, segundo as instruções ou o modelo para ser copiado, dado por outro, não é, habitualmente, um sujeito intelectualmente ativo.

Nessa linha de raciocínio, Russo (2012) compreende que criar, realizar, produzir, desenhar, escrever uma palavra, uma frase, transmite significados. As crianças já conseguem relatar um fato ocorrido, uma brincadeira, uma história, um passeio, mesmo antes de conhecer as letras. Nessa direção, na década de 1970, os estudos psicogenéticos de Emilia Ferreiro, Ana Teberosky e colaboradores apontaram que as crianças percorrem fases na apropriação da escrita, levantando hipóteses, a partir dos conhecimentos prévios, assimilações e generalizações, no processo de alfabetização em diferentes níveis: pré-silábico, silábico, silábico-alfabético, alfabético. Sobre esses, Bregunci (2014, grifo do autor) sintetiza:

a) *pré-silábica* – o aprendiz ainda não compreende que a escrita representa os sons das palavras que falamos, mas faz experimentações diversas, utilizando, simultaneamente, desenhos e outros sinais gráficos – e, por isso,

sua representação só é entendida ou ‘traduzida’ por ele mesmo. Além disso, a grafia da palavra pode ser vista como representação fiel das características do objeto que representa, inclusive pela extensão da escrita: se boi é um animal grande, a palavra boi deve ser igualmente grande. A superação dessa hipótese, conhecida como “realismo nominal”, é condição importante para a aquisição do princípio alfabético. Outras hipóteses observadas nessa etapa são as de quantidade mínima e de variedade de letras para diferenciar o registro de diferentes palavras; b) *hipótese silábica* – o aprendiz percebe os sons das sílabas como segmentos da palavra a ser escrita, mas supõe que apenas uma letra pode representá-las graficamente, podendo ou não ter o valor sonoro convencional – por exemplo, BNDA (silábico quantitativo) ou ELFT (silábico qualitativo) são quatro letras que podem representar a palavra elefante; c) *hipótese silábico-alfabética* – o aprendiz se encontra em transição entre níveis psicogenéticos e tanto pode representar sílabas completas como representações parciais da sílaba por uma só letra: por exemplo, para elefante, ELEFT; d) *hipótese alfabética* – o aprendiz compreende o princípio alfabético, percebendo unidades menores do que as sílabas, os fonemas, e gradualmente domina suas correspondências com os grafemas.⁴

Atualmente, existem diversas metodologias e métodos de ensino para o processo de alfabetizar (FRADE, 2014). Ao longo dos tempos, houve grandes mudanças na área da alfabetização, decorrentes de estudos sobre a *Psicogênese da língua escrita* e sobre as práticas de alfabetização associadas às de letramento. Sobre estas, Soares (2016) defende que, para o êxito no ensino da leitura e escrita, os alfabetizadores precisam identificar o sistema de representação alfabética e as normas ortográficas, bem como os processos cognitivos e linguísticos envolvidos no processo, devendo familiarizar a criança desde a tenra idade com o contexto e usos da alfabetização e letramento. A autora também assevera que não há apenas um método correto, haja vista que as aprendizagens de ler e escrever são muito distintas uma da outra, tanto nos aspectos linguísticos quanto cognitivos. Ademais, palavras grafadas trazem três tipos de informação: ortografia, pronúncia e significado. A escolha do método depende do ponto de partida.

Nessa mesma direção, Morais (2004) ressalta que, desde a Educação Infantil, é possível fazer um trabalho para contribuir com o processo de alfabetizar e letrar, por meio de atividades envolvendo a leitura de diferentes textos, entre eles os da tradição oral que propiciam reflexão sobre a sonoridade das palavras.

No tocante à terminologia, Soares (2014b) esclarece que o termo *alfabetização* designa:

4 Documento digital sem numeração de página.

[...] especificamente a aprendizagem de um sistema que converte a fala em representação gráfica, transformando a língua sonora – do falar e do ouvir – em língua visível – do escrever e do ler: a aprendizagem do sistema alfabético. Assim, a alfabetização, atualmente, é entendida como a aprendizagem de um sistema de representação da cadeia sonora da fala pela forma gráfica da escrita – o sistema alfabético – e das normas que regem seu emprego.⁵

Quanto ao *letramento*, tal termo se origina do inglês *literacy* e está relacionado às práticas sociais e culturais de leitura e escrita, visando à inserção plena do cidadão na sociedade. Nas palavras da pesquisadora:

[...] palavra *literacy* vem do latim *littera* (letra), que denota qualidade, condição, estado, fato de ser [...] *Literacy* é o estado ou a condição que assume aquele que aprende a ler e escrever. Implícita nesse conceito está a ideia de que a escrita traz consequências sociais, culturais, políticas, econômicas, cognitivas, linguísticas, quer para o grupo social em que seja introduzida, quer para o indivíduo que aprenda a usá-la (Soares, 2014a, p. 17-18).

Nessa linha de raciocínio, Soares (2014a) assevera que um indivíduo letrado tem oportunidades nos campos político, cultural, econômico, social, cognitivo e linguístico, assim aprende as práticas sociais de leitura e escrita para seu benefício e exercício pleno da cidadania. A autora acrescenta que o letramento pode ser associado também a uma pessoa que não saber ler e escrever, mas que é letrada nas práticas do seu dia a dia. Por exemplo, um indivíduo que se beneficia ao escutar leituras feitas por outras pessoas para ele, que sabe identificar produtos por meio de rótulos, tomar um ônibus ou localizar um endereço etc. Sendo assim, esse analfabeto possui um certo nível de letramento, não adquiriu ainda o processo de leitura e escrita, mas já penetrou no mundo do letramento.

Ademais, essa mesma pesquisadora esclarece que os processos de alfabetização e letramento apresentam muitas facetas e especificidades, conforme Soares (2004, p. 16):

Em síntese, o que se propõe é, em primeiro lugar, a necessidade de reconhecimento da especificidade da alfabetização, entendida como processo de aquisição e apropriação do sistema da escrita, alfabético e ortográfico; em segundo lugar, e como decorrência, a importância de que a alfabetização se desenvolva num contexto de letramento - entendido este, no que se refere à etapa inicial da aprendizagem da escrita, como a participação em eventos variados de leitura e de escrita, e o consequente desenvolvimento de habilidades de uso da leitura e da escrita nas práticas sociais que envolvem a língua escrita, e de atitudes positivas em relação a essas práticas; em terceiro lugar, o reconhecimento de que tanto a

5 Idem.

alfabetização quanto o letramento têm diferentes dimensões, ou facetas, a natureza de cada uma delas demanda uma metodologia diferente, de modo que a aprendizagem inicial da língua escrita exige múltiplas metodologias, algumas caracterizadas por ensino direto, explícito e sistemático-particularmente a alfabetização, em suas diferentes facetas-outras caracterizadas por ensino incidental, indireto e subordinado a possibilidades e motivações das crianças; em quarto lugar, a necessidade de rever e reformular a formação dos professores das séries iniciais do ensino fundamental, de modo a torná-los capazes de enfrentar o grave e reiterado fracasso escolar na aprendizagem inicial da língua escrita nas escolas brasileiras.

Nessa busca pela superação desse fracasso, a inserção das novas tecnologias no ambiente escolar constitui um caminho viável, conforme discussão a seguir.

2. AS NOVAS TECNOLOGIAS A FAVOR DA ALFABETIZAÇÃO E DO LETRAMENTO

Diante de tantas mudanças na educação e devido às novas tecnologias, aponta-se que, a cada dia, a sociedade tem mais acesso à comunicação e informação. Nessa linha de pensamento, Rojo (2012) reforça que as escolas devem ter um trabalho voltado para a prática de seus alunos, a fim de que eles possam, em suas produções, ter uma visão crítica, transformadora e significativa. Nesse sentido, é preciso propostas que envolvam a tecnologia como um desafio de expectativa de aprendizagem, e não como um gigantesco problema. Assim, as novas tecnologias, os hipertextos e as hiperlinks podem mudar o olhar sobre o ensinar e aprender na escola, integrando os conhecimentos educacionais com as transformações que ocorrem no mundo, como a apropriação dos recursos digitais.

Nesse sentido, as ideias de Frade (2014), sobre alfabetização digital, reforçam que a criança precisa aprender a dominar algumas ferramentas de seu uso em sala de aula, entender a função do computador, compreender o teclado e saber digitar suas letras. Manusear com facilidade o mouse, clicar e conduzi-lo na interação com a tela. Ademais, com a evolução digital, as atuais gerações têm uma interação social bem maior com essas tecnologias. Afinal, percebe-se essas fazem parte da vida das famílias e que os recursos digitais estão inseridos no seu cotidiano. Desde pequenas, as crianças já estão inseridas no mundo digital, utilizando ferramentas, como celulares, computadores, mouse e teclado, com acesso à internet.

Entretanto, é importante lembrar que existem fatores culturais e familiares que impactam nos comportamentos. Nesse sentido, é desafiador trazer para dentro da sala de aula essas tecnologias, porque, muitas vezes, o pouco letramento digital de muitos docentes e a falta de

infraestrutura das escolas impossibilitam a inserção dessas aulas diferenciadas. Essa condição precária parece impedir esse trabalho do professor ao limitá-lo no uso desse recurso. Mas é de suma importância, mesmo com essas dificuldades, na medida do possível, proporcionar aos educandos o contato com diversas formas de gêneros textuais em suportes físicos, eletrônicos e digitais em diferentes mídias. Nesse caminho, é relevante salientar nas palavras de Rojo (2012, p. 38):

Para trabalhar nessa perspectiva, o professor deve engajar as crianças no processo e traçar estratégias que as levem do conhecimento prévio à criação. Durante a criação, será possível abordar o currículo escolar, o sistema de escrita, ampliar o repertório e transitar pelas diversas modalidades e coleções culturais.

Outrossim, vale destacar a importância da dimensão efetiva em relação às tecnologias educacionais, particularmente dos jogos digitais como um recurso auxiliar nas atividades dentro de sala de aula. Libâneo (1994) comenta que professores e escola juntos, devem fazer de tudo para evitar o fracasso escolar. Nesse caminho, a educação tem como finalidade na alfabetização promover não somente o desenvolvimento intelectual e social, mas também os aspectos físico e psicológico. Na maioria das escolas, existem tarefas xerocadas, livros com poucos espaços para o desenvolvimento da escrita, cartilhas com textos e atividades fora do contexto dos estudantes, propostas sem criatividade e, muitas vezes, cansativas e desmotivadoras. Conforme Lopes (2005, p. 2), a instituição escolar deve preparar “cada indivíduo com um conhecimento, na qual ele possa interagir mais com as outras pessoas aprendendo de uma forma diferente, tornando – se assim mais criativo”.

Nessa linha de pensamento, possibilitar o acesso dos estudantes às Novas Tecnologias da Comunicação e Informação na Educação (NTIC) e às Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDIC) na alfabetização auxilia-os nas práticas de leitura e escrita, promovendo o contato com diversas linguagens (como fotos, vídeos e gráficos, linguagem verbal oral ou escrita, sonoridades) e textos (como e-mails, mensagens, receitas, músicas, poemas). Toda essa diversidade exige multiletramentos, que, nos dizeres de Rojo (2012, 2013, 2015), requer uma série de capacidades, estratégias e procedimentos de práticas de leitura e produção de textos. Em suma, a variedade de linguagens, mídias e textos exige novas práticas e habilidades (digital, visual, sonora) para além das utilizadas com os textos impressos.

Para essa especialista, os textos, atualmente, contemplam diversas linguagens: imagem, música e outras semioses, fazendo ampliar a noção de letramento. Segundo a Pedagogia dos Multiletramentos, que teve origem nos Estados Unidos em 1996, para a formação da cidadania em

geral, apenas material impresso não basta. Por isso, a escola não pode ignorar as novas mídias que tanto atraem as crianças e os jovens. Todas elas – televisão, rádio, mas sobretudo as mídias digitais – precisam ser incorporadas à prática escolar. A sociedade, atualmente, funciona por meio de múltiplas linguagens e de uma diversidade de culturas, e a escola precisa abordá-las em tempos de hipermodernidade, multiletramentos e repertório infinito de gêneros discursivos.

Todo esse contexto dentro de sala de aula faz com que os educandos sejam mais motivados e engajados em um ensino que não seja só mecânico e decorativo. Nesse sentido se pergunta: Como a tecnologia pode inserida nas salas de aula e ser utilizada como um recurso em atividades de alfabetização?

Nessa linha de raciocínio, percebe-se, a partir de Libâneo (1994), que existem técnicas e recursos que fazem parte da rotina de plano de aula do professor. O conhecimento do docente em amplas concepções pode proporcionar um enriquecimento nas capacidades cognitivas de seus alunos. No que se refere à tecnologia educacional, essa proporciona técnicas de ensino com diversidade de recursos audiovisuais nos meios de comunicação e informática, direcionando o ensino para a assimilação do conhecimento e novas habilidades.

Nessa perspectiva, a sala de aula pode se configurar como espaço ideal para usar diversas ferramentas digitais de forma diversificada, com atividades mediatizadas que permitam ao aluno compreender e aprender, de uma forma que o lúdico lhe propicie o hábito de pensar, desenvolvendo sua capacidade de atenção, reflexão e criticidade. Assim, é possível dar autonomia e confiança ao estudante desde a tenra idade, para que, futuramente, seus pensamentos sejam independentes, sem o professor o orientando a todo o momento.

Todavia, existe uma desigualdade social que interfere e afeta a aprendizagem de muitos educandos. Como o custo de vida está cada vez mais alto, as famílias, sobretudo as mais carentes, dependem de políticas públicas efetivas para o acesso a uma educação de qualidade e aos recursos tecnológicos e digitais. Em vista disso, as dificuldades a serem enfrentadas neste cenário são inúmeras. Alfabetizar todos os brasileiros, na idade certa (até o 2º ano do Ensino Fundamental), é um grande desafio para os políticos e educadores. Para isso, vale ratificar o quanto é importante alfabetizar letrando e utilizar as tecnologias a favor do processo de ensino-aprendizagem na contemporaneidade. Como afirma Alves (1998), as tecnologias digitais são elementos estruturantes de um novo pensar, mas ainda há educadores que reduzem tais instrumentos em suas aulas, por considerá-las de difícil uso.



No viés inovador, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) estabelece entre as competências específicas para o Ensino Fundamental:

Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos (BRASIL, 2018b, p. 65).

Isso pode ser feito gradativamente, sendo, que nas séries iniciais desse nível escolar, principalmente nos dois primeiros anos, o foco deve ser a alfabetização associada ao processo contínuo de letramento.

No Ensino Fundamental – Anos Iniciais, os componentes curriculares tematizam diversas práticas, considerando especialmente aquelas relativas às culturas infantis tradicionais e contemporâneas. Nesse conjunto de práticas, nos dois primeiros anos desse segmento, o processo de alfabetização deve ser o foco da ação pedagógica. Afinal, aprender a ler e escrever oferece aos estudantes algo novo e surpreendente: amplia suas possibilidades de construir conhecimentos nos diferentes componentes, por sua inserção na cultura letrada, e de participar com maior autonomia e protagonismo na vida social (BRASIL, 2018b, p. 63).

No que tange às práticas de linguagem, objetos de aprendizagem e habilidades para os anos iniciais desse segmento escolar, a BNCC sintetiza:

As diversas práticas letradas em que o aluno já se inseriu na sua vida social mais ampla, assim como na Educação Infantil, tais como cantar cantigas e recitar parlendas e quadrinhas, ouvir e recontar contos, seguir regras de jogos e receitas, jogar *games*, relatar experiências e experimentos, serão progressivamente intensificadas e complexificadas, na direção de gêneros secundários com textos mais complexos (Brasil, 2018b, p. 89).

Em suma, a possibilidade de integrar as tecnologias digitais à educação aprimora os processos de alfabetização e letramento, transformando-os em algo prazeroso e mais dinâmico, auxiliando na concentração e no desenvolvimento cognitivo, entre os aspectos de aprendizagem.

3. JOGOS DIGITAIS E ALFABETIZAÇÃO CONECTADA

Para que o processo de alfabetização seja bem desenvolvido é primordial um ambiente estimulador, propício para novas conquistas e descobertas, com a inclusão de ferramentas pedagógicas inovadoras dentro da escola, como os jogos digitais. Nesse sentido, é enriquecedor inserir tais jogos nas atividades educacionais, com propostas de aprendizagem diversificadas e significativas para os estudantes.

Para Kishimoto (2001, p. 79-80), por meio dos jogos, os estudantes “passam a lidar com regras que lhes permitem a compreensão do conjunto de conhecimentos veiculados socialmente, permitindo-lhes novos elementos para apreender os conhecimentos futuros”. Dessa forma, as crianças sentem mais vontade de aprender, adaptando o jogo ao processo de alfabetização, como um instrumento que pode ser utilizado pelo alfabetizador para promover a mediação entre o aluno e o conhecimento, propiciando o desenvolvimento cognitivo.

Nesse processo, Gonçalves (2015, p. 14) destaca “o desenvolvimento de habilidades relacionadas à leitura e à escrita, desde que trabalhadas de maneira sistemática e com um planejamento prévio”. Desse modo, para que haja sucesso nessas atividades e significado pleno, o professor deve, antes de tudo, planejar suas aulas, verificando o que almeja com o uso dos jogos digitais no processo da leitura e escrita. Em relação ao jogo no processo de ensino-aprendizagem, Antunes (2014, p. 40) ressalta que “o jogo somente tem validade se usado na hora certa e essa hora é determinada pelo caráter desafiador, pelo interesse do aluno e pelo objetivo proposto”. Nesse viés, o uso desse recurso no contexto escolar implica diversão e promove o desenvolvimento de diversas funções, como o desenvolvimento intelectual da criança.

Já para Kleiman (2012), o ambiente escolar de aprendizagem é de suma importância, entretanto a atuação na sociedade letrada é a prioridade. Assim, cabe à escola, enquanto instituição oficial de letramento, capacitar os estudantes para o exercício efetivo das práticas sociais de leitura e escrita para além dos muros escolares. Nesse prisma, em razão do que muito se discute sobre as tecnologias e a alfabetização, Lévy (2010) enfatiza que Alfabetização Digital é a possibilidade de conhecer programas, que possibilitará à criança ou ao adulto informações sobre o mundo cibernético.⁶

6 “Cibercultura especifica o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LÉVY, 2010, p. 17). A cibercultura e o ciberespaço são conceitos que estão imbricados com a cultura digital. Para esse especialista em estudos sobre mídias cibernéticas, o ciberespaço é um novo meio de comunicação que surge através da interconexão dos computadores, suscitando, assim, a cibercultura.

Nessa perspectiva, entende-se que cada professor deve empregar diferentes metodologias, promovendo mudanças na abordagem do conhecimento, fazendo do aluno o protagonista por meio da pedagogia de projetos, e não de uma pedagogia de conteúdos (ROJO, 2012). Nesse viés, Santos (2012) propõe que os jogos digitais devem complementar outros conteúdos e que, à medida que o aluno vai aperfeiçoando suas habilidades por meio da prática, ele consegue aprender, por meio de repetições e do erro. O estudante aprende também a apreciar o jogo, ampliando seu comprometimento com as atividades. Dessa forma, o jogo propicia experiências na execução de cada ação praticada pelo discente, fazendo com que se sinta bem-sucedido ao longo de toda explicação dada pelo professor. A própria estrutura do jogo aprimora as informações cognitivas de cada aluno, fazendo com ele leia e pense sobre o sistema de escrita alfabética.

Na sociedade atual, a maioria das famílias, mesmo aquelas menos favorecidas, utiliza algumas tecnologias digitais, inserindo-as na vida das crianças desde pequenas, por meio de dispositivos eletrônicos (celulares, tabletes, *e-reader*). E a partir dessa vivência, as escolas podem iniciar o desenvolvimento do sistema de escrita desde a fase escolar inicial. Assim, os computadores e outros dispositivos fazem sentido para desenvolver as habilidades e capacidades. Em vista disso:

Formar para as novas tecnologias é formar o julgamento, o senso crítico, o pensamento hipotético e dedutivo, as faculdades de memorizar e classificar, a leitura e a análise de textos e de imagens, a representação de redes, de procedimentos e de estratégias de comunicação (PERRENAUD, 2000, p. 128).

Outrossim, as tecnologias digitais apresentam e oferecem alternativas de intervenção para o desenvolvimento de uma aprendizagem mais significativa no processo de alfabetização e letramento. Em ambientes lúdicos, a fim de se estimular e enriquecer as atividades de ensino-aprendizagem, conforme Moita (2017, p. 164), “as metodologias de ensino que ajudam os alunos a serem participantes ativos do processo de aprendizagem em vez de apenas ouvintes, reduzem as taxas de reprovação e impulsionam as notas em cerca de 6%”.

Assim, formas diversificadas de identificar letras, formar sílabas e palavras, localizar o nome próprio, separar palavras, todas essas e inúmeras outras atividades são possibilitadas por meio dos jogos, promovendo a construção, exploração e aprendizagem, por meio da prática e das experiências virtuais para lidar com o real. Sendo assim, torna-se de suma importância, colocar os jogos no contexto escolar, para que mais tarefas sejam exploradas e utilizadas para a alfabetização e o letramento.

Para melhor compreensão desses dois processos, os jogos apresentam diversos conteúdos, sílabas, palavras, cores, formas. Como opções gratuitas, pode-se citar o *Ler e Contar*, um aplicativo que apresenta diversas atividades e promove o aprender, não só do alfabeto, mas de diversos outros objetos educacionais. Esse jogo apresenta diversos conteúdos pertinentes à alfabetização em fase inicial, como: elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras), com a sua representação escrita; as diversas grafias do alfabeto; o trabalho com sílabas simples, palavra ilustrada e aplicação de cada sílaba; a segmentação da palavra em sílabas; a complementação de sequências numéricas; contagem; adição e subtração; formas geométricas planas simples (quadrado, círculo, retângulo e triângulo) e sua relação com as figuras geométricas espaciais; animais e instrumentos musicais com leitura dos respectivos nomes e identificação dos seus sons, além do trabalho com cores, frutas, antônimos, meios de transportes etc. Apresenta um suporte em inglês, caso se queira brincar e aprender em outra língua.⁷

Outro *software* livre é o *Luz do Saber*, que tem aproximadamente 60 (sessenta) atividades, abordando diversos temas de estudo, cabendo ao professor usar sua criatividade para conduzir o processo de ensino-aprendizagem nesse ambiente tecnológico. Baseado nas ideias educativas de Paulo Freire e na Psicogênese da escrita, esse site foi desenvolvido com o apoio da Secretaria de Educação do Estado do Ceará para auxiliar nos processos de alfabetização e letramento, com versões específicas para crianças, jovens e adultos, bem como inserção na cultura digital. Trata-se de um projeto do Programa Cientista-Chefe em Educação Básica do Estado do Ceará, gerido e financiado pela FUNCAP (Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico), que tem por objetivo colaborar com a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental nos processos de oralidade, leitura e escrita a partir do contato com os diversos gêneros orais, escritos e digitais (MENEZES *ET AL.*, 2019, p. 46).⁸

Assim, conforme Costa (2014, p. 39), “mesmo que a escola não ofereça subsídios para a inserção das novas tecnologias, o professor tem o dever, como agente de transformação e formador de opinião, de oferecer para seus educandos conhecimentos e interações com estas tecnologias”. Com a mediação do docente, a aprendizagem torna-se mais agradável e compreensiva, pois, por meio de atividades criativas e em níveis de diferentes complexidades, os jogos digitais possibilitam essa relação entre o pensamento e a linguagem.

7 Disponível em: <https://appsbergman.com/pt/>. Acesso em: 27 fev. 2024.

8 Disponível em: <https://luzdosaber.seduc.ce.gov.br/>. Acesso em: 27 fev. 2024.

Nesse sentido, internalizar atividades que propiciem a alfabetização em um ambiente letrado leva cada aluno a aprender a ler e escrever com destreza. Para isso, conforme já foi dito, é necessário desenvolver propostas significativas para que os educandos compreendam o que leem e possam escrever com habilidade, minimizando as dificuldades.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho, foi importante compreender melhor o tema em estudo, a partir de autores renomados na área em questão, buscando entender sobre os processos de alfabetização e letramento, bem como sobre a inserção das novas tecnologias nesses processos e, particularmente, sobre como o uso de jogos digitais em atividades de alfabetização pode melhorar o ensino-aprendizagem relativos às práticas iniciais de leitura e escrita.

Em linhas gerais, foi possível concluir que os jogos digitais são recursos pedagógicos que contribuem para o favorecimento de uma alfabetização mais participativa, envolvente e atualizada. Em suma, tais jogos constituem uma ferramenta pedagógica que favorece bastante o processo de ensino-aprendizagem da leitura e escrita, por meio de atividades lúdicas e diversificadas, em ambientes inovadores.

Nesse sentido, os ambientes digitais podem propiciar uma aprendizagem com mais prazer, menos memorização e treinos repetitivos de conteúdos escolares. Na sociedade contemporânea, ficou claro que o uso de dispositivos eletrônicos e de ferramentas digitais pode enriquecer o ambiente de aprendizagem, criando possibilidades de comunicação e diversão para além do uso dos materiais escolares tradicionais, potencializando algumas habilidades das crianças, tais como atenção, rapidez, reflexão, pensamento, memória, coordenação. E com a expansão tecnológica, esses meios podem oportunizar a interação da criança, sendo que, já na fase da alfabetização, consegue-se ter acesso a um vocabulário mais rico e a múltiplos textos que podem ser inseridos por meio dos jogos digitais.

À guisa de concluir, vale ressaltar que, para se aprender, de acordo com Correia e Martins (2005), existem fatores que vão contribuir positivamente e negativamente no processo de ensino-aprendizagem, mas tudo pode se transformar na busca pelo querer aprender. Vale lembrar que um

professor motivador, paciente, que apoia seus alunos, sobretudo que mostra afetividade e atenção a eles, tem o poder de impulsioná-los para um futuro transformador e de muito sucesso.

Por fim, no que tange ao papel docente na inserção das novas tecnologias no ambiente escolar, cabe ressaltar que é preciso capacitar os professores para que possam trabalhar na lógica do século XXI, saindo da concepção educacional transmissiva dos séculos anteriores, para uma educação que preza o funcionamento da vida social contemporânea, segundo a pedagogia dos multiletramentos. Nesse sentido, é preciso, urgentemente, mais investimentos em políticas públicas para essa capacitação e para o provimento das escolas com equipamentos eletrônicos e internet com conexão de qualidade, para a inserção mais efetiva dos jogos digitais nos processos de alfabetização e letramento, bem como de outros objetos educacionais.

REFERÊNCIAS

ALVES, L. R. G. (1998). Novas tecnologias: instrumento, ferramenta ou elementos estruturantes de um novo pensar. **Revista da FAEEBA**, n. 10, p. 141-152.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 2014.

BOTO, C. **A escola primária como rito de passagem: ler, escrever, contar e se comportar**. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2012.

BRASIL. Portaria n. 142, de 22 de fevereiro de 2018. Institui o Programa Mais Educação, que visa fortalecer e apoiar as unidades escolares no processo de alfabetização dos estudantes regularmente matriculados no 1º ano e no 2º ano do ensino fundamental. **Diário Oficial da União**, edição 37, seção 1, p. 54-55, 23 fev. 2018a.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular**. Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC, SEB, 2018b. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 08 abr. 2024.

BREGUNCI, M. das G. de C. Psicogênese da aquisição da escrita. *In*: COSTA VAL, M. da G.; BREGUNCI, M. das G. de C. (org.). **Glossário Ceale: Termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores**. Belo Horizonte: Faculdade de Educação/UFMG, 2014. Disponível em: <https://www.ceale.fae.ufmg.br/glossarioceale/verbetes/psicogenese-da-aquisicao-da-escrita>. Acesso em: 14 maio 2024.

CORREIA, L. M.; MARTINS, A. P. **Dificuldades de Aprendizagem: Que são? Como entendê-las?** Rio de Janeiro: Biblioteca Digital, 2005.

COSTA, I. **Novas tecnologias e aprendizagem**. Rio de Janeiro: Wak, 2014.

FRADE, I. C. A. da S. Alfabetização digital. *In*: COSTA VAL, M. da G.; BREGUNCI, M. das G. de C. (org.). **Glossário Ceale**: Termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores. Belo Horizonte: Faculdade de Educação/UFMG, 2014. Disponível em: <https://www.ceale.fae.ufmg.br/glossarioceale/autor/isabel-cristina-alves-da-silva-frade>. Acesso em: 10 fev. 2024.

FERREIRO, E.; TEBEROSKY, A. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1984.

FREIRE, P. **A importância do ato de ler**: em três artigos que se completam. São Paulo: Cortez, 2011.

GONÇALVES, G. S. A. **Alfabetização em tempos tecnológicos**: a influência dos jogos digitais e não digitais e das atividades digitais na rotina da sala de aula. 2015. 125 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2015.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo brincadeira e a educação**. (org.). 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

KLEIMAN, A. B. Modelos de letramento e as práticas de alfabetização na escola. *In*: Kleiman, A.B. (org.). **Os significados do letramento**: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita. 2. ed. São Paulo: Mercado das Letras, 2012. p.15-61.

LÉVY, P. **Cibercultura**. 3. ed. São Paulo: ED 34, 2010.

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. São Paulo. Cortez, 1994.

LOPES, M. C. L. P. **Formação tecnológica**: um fenômeno em foco. Campo Grande: UCDB, 2005.

MENEZES, K. M.; COUTO, A. R.; SANTOS, S. C. S. **Alfabetização, letramento e tecnologia**. Salvador: UFBA, Instituto de Humanidades, Artes e Ciências; Superintendência de Educação a Distância, 2019.

MOITA, F. M. G. S. C. Design metodológico para avaliar o game *Angry Birds Rio* e evidências da utilização em sala de aula. *In*: ALVES, L.; COUTINHO, I. J. **Jogos digitais e aprendizagem**: fundamentos para uma prática baseada em evidências. Campinas: Papirus, 2017. p. 163-178.

MORAIS, A. G. A apropriação do sistema de notação alfabética e o desenvolvimento de habilidades de reflexão fonológica. **Letras de Hoje**, Porto Alegre, v. 39, n. 3, p. 35-48, 2004.

PERRENOUD, P. **10 novas competências para ensinar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

ROJO, R. H. **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

Rojo, R. **Escola conectada**: os multiletramentos e as TICs. São Paulo: Parábola Editorial, 2013.

Rojo, R. **Hipermodernidade, multiletramentos e gêneros discursivos**. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

RUSSO, M. de F. **Alfabetização: um processo em construção**. 6. ed. São Paulo: Saraiva, 2012.

SANTOS, A. S. **As contribuições dos jogos virtuais interativos para o ensino da matemática**. 2012. 46 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Mídias na Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012.

SOARES, M. Letramento e alfabetização: as muitas facetas. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, n. 25, 2004. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1413-24782004000100002>. Acesso em: 08 maio 2024.

SOARES, M. **Letramento: um tema em três gêneros**. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2014a.

SOARES, M. **Alfabetização**. In: COSTA VAL, M. da G.; BREGUNCI, M. das G. de C. (org.). **Glossário Ceale: Termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores**. Belo Horizonte: Faculdade de Educação/UFGM, 2014b. Disponível em: <https://www.ceale.fae.ufmg.br/glossarioceale/verbetes/alfabetizacao>. Acesso em: 28 fev. 2024.

SOARES, M. **Alfabetização: a questão dos métodos**. São Paulo: Contexto, 2016.

TOZONI-REIS, H. S. R. de V. **Metodologia da pesquisa**. 3 ed. Curitiba: Iesde Brasil S.A., 2010.