



Fun time: games as a tool in literacy after pandemic social isolation in the Amapaense Amazon

Hora da diversão: jogos como ferramenta na alfabetização pós isolamento social pandêmico na Amazônia Amapaense

PANTOJA, Caio Eduardo Damasceno⁽¹⁾; COSTA, Clodoaldo Marques da⁽²⁾; BRITO, Ângela do Céu Ubaiara⁽³⁾

⁽¹⁾ 0000-0002-3520-6020; Universidade do Estado do Amapá. Macapá, Ap, Brasil. damascenocai090@gmail.com.

⁽²⁾ 0000-0002-7554-4964; Universidade do Estado do Amapá. Macapá, Ap, Brasil. cmcvigia@gmail.com.

⁽³⁾ 0000-0002-4335-8163; Universidade do Estado do Amapá. Macapá, Ap, Brasil. angela.brito@ueap.edu.br.

O conteúdo expresso neste artigo é de inteira responsabilidade dos/as seus/as autores/as.

ABSTRACT

The present work aims to present the experiences acquired from the Pedagogical Residency program, which, in turn, aims to stimulate and improve pedagogical practices in undergraduate courses, providing academic access to Basic Education. Thus, the experiences acquired with the use of games as a tool to teach children who had losses in the process of acquiring the alphabetic system, reading and writing are discussed, due to the social isolation of COVID-19, which led to the distance from the classroom. school. The methodology used was qualitative in the participatory study with children who had literacy difficulties. The results show that after a diagnostic activity, there was a need to seek an effective methodological tool that could significantly contribute to the advancement of these children's literacy. It was based on authors such as: Ferreiro and Teberosk (1985), Soares (2009), Kishimoto (1993), Piaget (1975) and Vygotsky (1991), to discuss the topic. The games were used in a 3rd year class of Elementary School - Early Years, and 98% of the children can read and write more accurately, achieving an advance in the literacy process.

Keywords: playfulness, pandemic, reading, writing, play

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo apresentar as experiências adquiridas a partir do programa Residência Pedagógica que, por sua vez, visa estimular e aperfeiçoar as práticas pedagógicas nos cursos de licenciatura, proporcionando o acesso do acadêmico à Educação Básica. Assim, discute-se as experiências adquiridas com o uso de jogos como ferramenta para alfabetizar crianças que tiveram prejuízos no processo de aquisição do sistema alfabético, leitura e escrita, por decorrência do isolamento social de COVID-19, o que ocasionou o afastamento presencial da escola. A metodologia usada foi a qualitativa no estudo participativo com as crianças que se encontravam com dificuldades de alfabetização. Os resultados mostram que após uma atividade diagnóstica, observou-se a necessidade de buscar uma ferramenta metodológica eficaz que pudesse contribuir, de forma significativa, no avanço da alfabetização dessas crianças. Fundamentou-se em autores como: Ferreiro e Teberosk (1985), Soares (2009), Kishimoto (1993), Piaget (1975) e Vygotsky (1991), para discutir sobre o tema. Os jogos foram usados em uma turma de 3^o ano do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, sendo que 98% das crianças conseguem ler e escrever com mais precisão, obtendo um avanço no processo de alfabetização.

Palavras-chave: ludicidade, pandemia, leitura, escrita, brincar

Introdução

O cenário pandêmico, ocasionado pela proliferação do vírus causador da COVID-19, fez com que muitos educandos fossem obrigados a não frequentar a escola por motivos de saúde. O Decreto nº 1377/20, do Governo do Estado do Amapá, sustentou a paralização das aulas por segurança à vida dos alunos, professores e familiares. De acordo com a Organização Mundial

INFORMAÇÕES DO ARTIGO

Histórico do Artigo:

Submetido: 25/02/2022

Aprovado: 27/03/2022

Publicação: 02/04/2022



Palavras-chaves representativas do trabalho, estas não devem estar contidas no título do artigo.

Keywords:

Entre 3 e 5 palavras-chave, separadas por vírgula, letra minúscula. Fonte Georgia 8, Justificadas a direita Em inglês

Palavras-Chave:

Entre 3 e 5 palavras-chave, separadas por vírgula, letra minúscula. Fonte Georgia 8, justificadas a direita Em português

da Saúde (OMS), o melhor a se fazer era manter as pessoas isoladas em casa, sem que pudessem frequentar os diversos tipos de locais que causassem aglomerações como casas de *shows*, lojas e escolas.

Conforme aponta o censo escolar de 2020, divulgado pelo Ministério da Educação [MEC] (2021), 99,3% das escolas suspenderam as aulas presenciais e, segundo o Fundo das Nações Unidas para a Infância [UNICEF] (2021), cerca de 1,5 milhão de crianças e adolescentes, na faixa etária de 6 a 17 anos, não frequentaram a escola até novembro de 2020, dados que proporcionam perceber o quão prejudicado foi o processo de ensino-aprendizagem das crianças em processo de alfabetização.

Nesse sentido, sabendo das inúmeras dificuldades e dos retrocessos que as crianças tiveram no seu processo de alfabetização, houve a necessidade de buscar ferramentas lúdicas e eficazes para que pudesse proporcionar uma educação de qualidade e objetiva, de modo que pudessem solucionar essas dificuldades e retrocessos.

O trabalho atende aos objetivos do programa de Residência Pedagógica¹, que visa a formação qualificada de professores, proporcionando experiências significativas que podem fazer parte da vida pessoal, acadêmica e profissional. O objetivo deste trabalho visa a exposição de uma experiência com jogos focados na alfabetização de crianças que tiveram prejuízos educacionais devido ao isolamento social por decorrência da COVID-19.

As atividades foram desenvolvidas no âmbito do Programa Residência Pedagógica – CAPES, em parceria com a Universidade do Estado do Amapá – UEAP, na Escola Estadual Araçary Corrêa Alves, em uma turma do 3º ano do Ensino Fundamental – Anos Iniciais.

Relato da experiência no Programa Residência Pedagógica na Amazônia Amapaense

A presente experiência ocorreu na Escola Estadual Araçary Corrêa Alves, uma escola periférica localizada na cidade de Macapá, no estado do Amapá. A instituição de ensino oferta vagas do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, atendendo crianças de 6 a 8 anos, da localidade e bairros próximos.

No ano de 2020, o mundo se deparou com um vírus, originado na China, e que se espalhou por todos os países, incluindo o Brasil, dando início a um período pandêmico onde a população foi orientada a se isolar em suas casas, deixando de frequentar diversos locais, inclusive as escolas. Tudo na tentativa de parar o avanço do vírus e a superlotação dos hospitais. Infelizmente, 632.621 (seiscentos e trinta e dois mil, seiscentos e vinte e um) pessoas perderam a vida e deixam saudades aos seus familiares, conforme aponta o Ministério da Saúde [MS] (2022).

¹ O programa é uma das ações que integram a Política Nacional de Formação de Professores e tem como objetivo de aperfeiçoar a formação prática nos cursos de licenciatura, bem como promover a imersão do licenciando na escola de educação básica a partir da segunda metade de seu curso.

Nesse sentido, na cidade de Macapá, através do Decreto nº 1377/20, as aulas foram suspensas e milhares de crianças tiveram seu processo de ensino-aprendizagem prejudicado. A expectativa era que rapidamente o vírus seria vencido e tudo voltaria ao normal. Porém, pelo contrário do que acreditavam, o vírus se espalhava cada vez mais rápido e mais agressivo, sofrendo até mutações.

No entanto, vendo que a rotina não voltaria ao normal rapidamente, iniciou-se uma reformulação nas escolas e na forma de ensinar, na tentativa de amenizar os prejuízos que as crianças estavam tendo na sua aprendizagem devido ao fechamento das escolas. Com isso, as instituições de ensino passaram a ofertar o ensino remoto. Conforme aponta o censo de 2020, 72,8% das escolas estaduais e 31,9% das escolas municipais implantaram essa estratégia (MEC, 2021). Destaca-se que muitos profissionais da educação não estavam habituados a usar as ferramentas digitais e nem tampouco a ministrar aulas através delas. Nesse mesmo sentido, muitos alunos e pais encontravam-se na mesma situação, o que contribuiu significativamente para a defasagem no processo de ensino-aprendizagem das crianças, já que muitos pais não tinham escolaridade suficiente para ajudar seus filhos em casa.

Mesmo não conseguindo atingir muitos alunos, as escolas se reinventaram e os professores iniciaram as aulas *online*. Alguns usavam a ferramenta *Meet*, aplicativos de mensagens, telefone, redes sociais, sendo, inclusive, as principais ferramentas utilizadas como estratégias de comunicação entre professores e alunos (MEC, 2021), porém, nem todos os alunos tinham ferramentas como celular e/ou *internet* para participar das aulas.

A ciência avançou em pesquisa e, no segundo semestre de 2020, encontrou-se a vacina contra a Covid-19. Conforme salienta Gallagher (2020) da *BBC News Brasil*, a vacina da Covid-19 foi produzida em tempo recorde, em 10 meses. Com essa vitória, o mundo começou a se vacinar e aos poucos as pessoas começaram a voltar ao trabalho, a sua rotina e as escolas puderam ser reabertas. Vale ressaltar ainda, que nem todos os pais optaram pelo retorno às aulas presenciais por insegurança. Porém, uma boa quantidade de alunos retornou.

Com esse retorno às aulas presenciais, as escolas tiveram que se adequar às orientações como: uso de máscara, higienização das mãos com o uso de álcool 70% e distanciamento social. Assim, as instituições não podiam receber 25 ou 30 alunos em uma sala de aula. Como forma de organizar o retorno das crianças de maneira segura, as escolas organizaram esse retorno em dois grupos. Um grupo com metade dos alunos da turma e outro grupo com a outra metade de alunos, e assim, as crianças compareciam à escola em dias alternados e os professores ministravam a mesma aula duas vezes, um dia para uma metade da turma e no dia seguinte para a outra.

Já com esse retorno às aulas, houve a necessidade de averiguar em que situação estava a aprendizagem das crianças em relação a alfabetização. Então, foi realizado um diagnóstico para saber em qual nível de alfabetização cada criança se encontrava, sendo eles: Nível pré-silábico, Nível silábico, Nível silábico-alfabético e Nível alfabético (Ferreiro & Teberosk, 1985).

Com o diagnóstico, observou-se que 98% dos alunos estavam em nível silábico ou silábico-alfabético e 2% em nível alfabético. Diante de tal situação, houve a necessidade de buscar ferramentas que pudessem contribuir de forma significativa no avanço da alfabetização de nossas crianças, e uma das ferramentas foram os jogos. Tal ferramenta, deu uso a uma metodologia qualitativa através da participação com as crianças (Minayo, 2001). A coleta de dados, ou seja, a observação por meio dos jogos obtidos na presente investigação, nos possibilitou compreender que “[...] os sujeitos de pesquisa são reveladores de condições estruturais, de sistemas de valores, normas e símbolos [...]” (Minayo, 2008, p. 204).

Assim, para atender as coletas, os jogos foram construídos de acordo com cada dificuldade encontrada. Foram criados jogos incentivando a leitura, jogo sobre o uso do “R e RR” e “S e SS”, separação em sílabas, sílabas complexas e escrita de frases e palavras. Os jogos eram usados após o término das aulas, faltando 30, 40 minutos para a saída. Dependendo do jogo, eles eram separados em grupos, dupla ou individualmente para a aplicação.

Alfabetizar jogando: o uso de jogos na alfabetização de crianças na Amazônia Amapaense

A alfabetização é de extrema importância no processo educacional de um indivíduo. É através dela que nossas crianças conseguem ler, escrever, reconhecer os diversos gêneros textuais e fazer uso socialmente de tais conhecimentos. De acordo com Soares (2009, p.31), a alfabetização “é a ação de alfabetizar, de tornar ‘alfabetizado’ [...] é aquele indivíduo que sabe ler e escrever; [...]”. Nesse sentido, com o retorno das aulas presenciais, pode-se notar que muitas crianças não sabiam ler e escrever com precisão. As dificuldades eram diversas, como: dificuldade em unir sílabas, em distinguir os sons, ler sílabas complexas, ler textos pequenos e frases *etc.*

Sabendo das dificuldades na alfabetização das crianças, houve a necessidade de buscar saber em quais níveis cada uma estava. De acordo com Ferreiro e Teberosk (1985), durante este processo de alfabetização, ou seja, de apropriação do sistema de leitura e escrita, no ponto de vista processual de apropriação deste objetivo social, a autora afirma que:

...a criança, na sua psicogênese da língua escrita, distingue cinco níveis: Nível Pré-silábico I e II: onde a criança não reconhece letras e, por conseguinte, apropria-se de garatujas para representar sua escrita; Nível Silábico: fase em que a criança esboça a necessidade de uma certa ordem das letras nas palavras e tenta a som às letras que escreve representando a sílaba; Nível Silábico-alfabético: a criança representa as sílabas com as letras correspondentes e escreve algumas palavras perfeitamente, mas, as vezes, esquece algumas letras da palavra; Nível Alfabético: sendo a última fase do processo, a criança já tem uma escrita perfeita, havendo dificuldades apenas com acentuação. (Ferreiro & Teberosk, 1985, pp. 170-175)

Nessa perspectiva, compreendendo o nível de cada criança, iniciamos os trabalhos passando uma atividade diagnóstica na qual íamos ditando palavras aleatórias e as crianças

escreviam conforme seus conhecimentos na escrita. As palavras tinham sílabas complexas, uso do RR e SS, dissílabas, trissílabas e polissílabas. Após o fim da atividade, analisamos cada uma e detectamos que 90% da turma encontrava-se no nível silábico-alfabético, 8% no nível silábico e 2% no nível alfabético.

Diante desse resultado, passamos para a fase de busca e idealização dos jogos adequados com o objetivo de sanar as dificuldades encontradas. Conforme salientam Peranzoni, Zanetti e Neubauer (2003): “Os jogos transformam o espaço escolar em um ambiente agradável e prazeroso, de forma que as brincadeiras permitam que o aluno alcance o sucesso dentro da sala de aula e que tenha reflexos na vida fora da instituição”. (Peranzoni, Zanetti & Neubauer, 2003, p.1).

Nesse sentido, foram criados os seguintes jogos: Corrida Ortográfica, com o objetivo de trabalhar o uso do R ou RR, S ou SS, o Jogo da Roleta, com o objetivo de formação de frases, leitura de palavras e frases, o jogo Silabas Complexas, com o objetivo de sanar as dificuldades com as sílabas complexas, o jogo Caixa de Leitura, com o objetivo de aprimorar a leitura e escrita de palavras, o jogo Brincando de escritor, com o objetivo de estimular e aprimorar a escrita (Ver Figura 1, 2 e 3).

Figura 01.

Jogo corrida ortográfica



NOTA: arquivo pessoal, 2021.

Figura 02.

Jogo sílabas complexas



Nota: arquivo pessoal, 2021

Figura 03.

Jogo brincando de escritor



Nota: arquivo pessoal, 2021.

Cada jogo tem um objetivo diferente e trabalha dificuldades diferentes de formas diferentes. Trazer essa ludicidade para a sala de aula faz com que a aprendizagem fique mais instigante e prazerosa através do brincar. De acordo com Kishimoto (1993), o brincar é fundamental para o desenvolvimento e necessário para a formação da criança. Vygotsky (1991) complementa ressaltando que a brincadeira proporciona a zona de desenvolvimento proximal, o que pode alavancar significativamente a aprendizagem de uma criança.

Após a idealização e criação dos jogos, passamos para a fase de produção. Os materiais utilizados foram diversos, desde caixa de ovo, madeira, cano de PVC, até tampas de garrafas e folhas de E.V.A. Todo esse processo durou cerca de 2 meses. Começando em agosto e

finalizando em setembro de 2021. Nos meses de outubro de 2021 a janeiro de 2022, os jogos foram colocados em uso.

Os jogos eram usados de segunda-feira a quinta-feira, sempre no final das aulas, no tempo de 30min. a 45min. Esse era o momento da aula mais esperado pelas crianças. Eles amavam todos os jogos e brincavam com muita alegria. Quando eram separados em grupos, a competição fazia o sangue ferver e eles se esforçavam muito para ganhar os pontos. Torciam contra e ficavam nervosos quando os adversários jogavam e ganhavam (Ver Figura 4, 5, e 6).

Figura 04.

Crianças brincando com o jogo corrida ortográfica



Nota: arquivo pessoal, 2021.

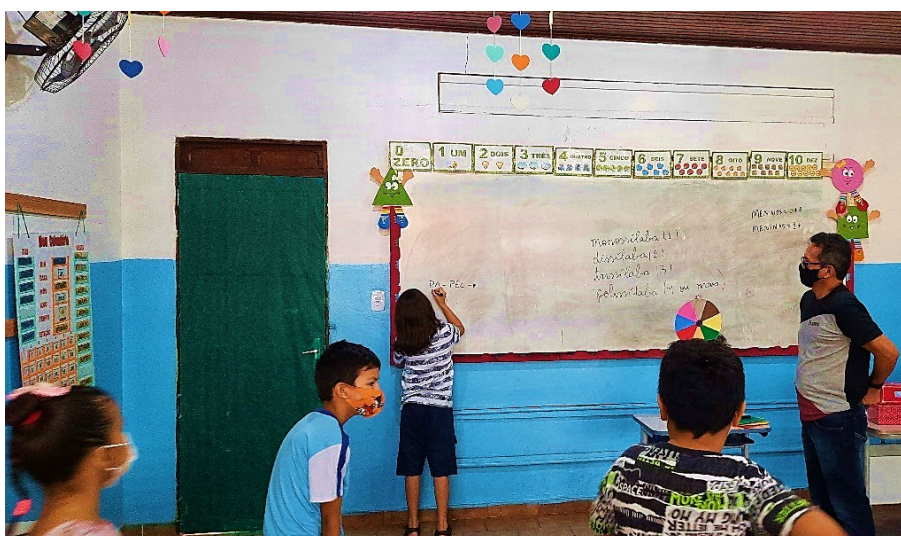
O professor da turma, Clodoaldo Costa, que também é formado em engenharia florestal, utilizava frutas e mudas de plantas como premiação para os vencedores dos jogos. Isso despertava um interesse a mais e as crianças amavam. Inclusive, esta ação incentivou o gosto pelas frutas e pelo meio ambiente. Utilizar os jogos nesse processo foi extremamente fundamental.

Figura 05.
Criança brincando com o jogo caixa da leitura

Nota: arquivo pessoal, 2022.



Figura 06.
Turma brincando com o jogo da roleta



Nota: arquivo pessoal, 2022.

Resultados

Diante do trabalho exposto, obtivemos resultados satisfatórios. As crianças conseguiram avançar consideravelmente no processo de alfabetização. Um dos resultados que obtivemos foi o interesse pela leitura e pela escrita. Muitos estavam desmotivados devido à

falta de ensino de qualidade no ano de 2020. Com o retorno das aulas presenciais, elas ficaram mais entusiasmadas em aprender escrever e ler, e muito mais com o uso dos jogos.

Outro ponto importante que conseguimos alcançar foi a participação da família neste processo. Com o esforço das crianças e o acompanhamento de todo o processo, as famílias se sentiram motivadas a apoiar e dá força para suas crianças seguirem no caminho. As crianças ficavam muito felizes quando avançavam na sua leitura e escrita, e isso fazia com que a família de cada uma se sentisse contente e motivadas a participar deste processo. Piaget (1975) ressalta que a relação entre os professores e os pais resulta em uma ajuda recíproca que proporciona um aperfeiçoamento nos métodos utilizados.

Um resultado que não estava previsto foi o despertar do gosto pelo meio ambiente e consumo de bons alimentos. Com a premiação de plantas e frutas, ofertada pelo professor da turma, as crianças acabaram despertando o gosto pelo consumo de frutas que muitos não tinham, e o gosto pelas plantas. As crianças que ganhavam, levavam para casa e cuidavam. Elas mandavam fotos e vídeos mostrando os cuidados e o crescimento das plantinhas.

Por fim, o resultado mais esperado foi alcançado. O ano letivo foi finalizado com quase 100% da turma em nível alfabético (Ferreiro & Teberosk, 1985). Antes do uso dos jogos, apenas 2% da turma sabia ler e escrever. Os demais 98% estava lendo com dificuldades, não sabiam juntar as sílabas com segurança ou até mesmo, não conheciam todas as sílabas. Com muito esforço e uso dos jogos, as crianças conseguiram avançar no processo de alfabetização. Hoje, 98% das crianças conseguem ler e escrever com mais precisão. Surge uma dúvida ou outra, o que é totalmente normal. Os demais 2% da turma consegue ler, mas não com tanta precisão e segurança. Foram alunos que não participaram das aulas presenciais e das atividades com jogos, pois optaram por permanecer remotamente. Este esforço todo resultou em crianças lendo e escrevendo com segurança, e com um belo livro escrito por eles onde contam sua história.

Usar os jogos como ferramenta para alfabetizar as crianças, reforçou o que afirma Kishimoto (1993) ressaltando que o brincar é fundamental para o desenvolvimento da criança. Os dados supracitados reforçam que ao adentrar no universo de brincadeiras e jogos, as crianças ficam à vontade, perdem o medo e participam ativamente. Fica claro e evidente que, ao contrário do que afirmam, a criança não está apenas brincando, ela está aprendendo, se desenvolvendo.

Considerações Finais

O Programa Residência Pedagógica foi uma experiência que possibilitou atuar diretamente na alfabetização de crianças com defasagens na aprendizagem por motivos de isolamento social. Poder usar jogos neste processo veio confirmar que estas ferramentas contribuem significativamente para o sucesso da aquisição da leitura e escrita. Os jogos e o brincar fazem as crianças se sentirem confortáveis, livres para errar e acertar.

É muito importante ressaltar que a participação da família é extremamente necessária nesse processo. Conforme sinaliza o Art. 2º da LDB, a educação de uma criança é dever da família e do estado (Constituição da República Federativa do Brasil, 1988). Nesse sentido, o trabalho em conjunto da família com a escola, pode contribuir grandiosamente no processo de ensino-aprendizagem das crianças.

Realizar a residência pedagógica no coração da Amazônia amapaense contribuiu para minimizar as dificuldades das crianças em processo de alfabetização. É um dinamismo enriquecedor que possibilita um leque de aprendizagem, tanto para a criança quanto para os profissionais envolvidos.

A alfabetização na Amazônia é um processo que proporciona muitos estudos. Analisar os jogos, as brincadeiras típicas da região como ferramenta de aprendizagem, tanto na alfabetização como também na matemática ou em outros componentes se faz enriquecedora. Com o crescente avanço tecnológico, faz-se importante realizar um comparativo acerca do uso de jogos tecnológicos e jogos/brincadeiras regionais e analisar como se dá o avanço na aprendizagem de crianças que utilizam esses diferentes recursos metodológicos. A criança amazônica possui brincadeiras singulares, únicas, e estudar, analisar, compreender essas singularidades pode proporcionar grandes e importantes estudos que podem vir contribuir para uma educação mais ativa, eficaz e adequada a realidade delas.

REFERÊNCIAS

- Decreto nº 1377/2020 do Governo do Amapá. (2020). Diário Oficial do Amapá: seção 1, nº 7.125. http://www.transparencia.ap.gov.br/relatorios/covid/legislacoes/decretos/DECRETO_N_1377_DE_17_DE_MAR%C3%87O_DE_2020.pdf.
- Ferreiro, E., Teberosk, A. (1985). *A Psicogênese da Língua Escrita*. Porto Alegre: Artes Medicas.
- Gallagher, J. (2020, 23 novembro). *10 anos em 10 meses: como cientistas de Oxford criaram em tempo recorde um novo modelo de vacina contra o coronavírus*. BBC NEWS | Brasil. <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-55049893>.
- Kishimoto, T. M. (1933). *Jogos Infantis: O jogo, a Criança e a Educação*. Rio de Janeiro: Vozes.
- Ministério da Educação. (2021). Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira | Inep. *Censo Escolar: divulgados dados obre impacto da pandemia na educação*. <https://www.gov.br/inep/pt-br/assuntos/noticias/censo-escolar/divulgados-dados-sobre-impacto-da-pandemia-na-educacao>.
- Ministério da Saúde. (2022). *Painel Coronavírus*. <https://covid.saude.gov.br/>
- O Fundo das Nações Unidas para a Infância | Unicef Brasil. (2021, abril 29). *Crianças de 6 a 10 anos são as mais afetadas pela exclusão escolar na pandemia, alertam UNICEF e Cenpec Educação*. <https://www.unicef.org/brazil/comunicados-de-imprensa/criancas-de-6-10-anos-sao-mais-afetadas-pela-exclusao-escolar-na-pandemia>.
- Minayo, M. C. de S. (2008). *O desafio do conhecimento*. São Paulo: Hucitec.
- Minayo, M. C. de L. (Org.). (2001). *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. (19ª ed.). Petrópolis: Vozes.

- Peranzoni, V. C., Zanetti, A., Neubauer, V. S. (2013). *Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras: recursos necessários na prática educacional cotidiana*. Revista Digital. pp. 1. <https://www.efdeportes.com/efd182/os-jogos-recursos-na-pratica-educacional.htm>
- Piaget, J. (1975). *Para onde vai à educação?*. (3ª ed.). Rio de Janeiro: José Olympio.
- Senado Federal (1988). *Constituição da República Federativa do Brasil*. <https://legis.senado.leg.br/norma/579494/publicacao/16434817>
- Soares, M. (2009). *Letramento: um tema em três gêneros*. (3ª ed.). Belo Horizonte: Autêntica.
- Vygotsky, L. S. (1991). *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. (4ª ed.). São Paulo: Martins Fontes.