

O MATERIAL DIDÁTICO DIGITAL (MDD) UTILIZADO COMO APOIO NO ENSINO REMOTO NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA EM TEMPOS DE PANDEMIA

JOSELENE GRANJA COSTA CASTRO LIMA

Professora de Língua Portuguesa e Redação pela Secretária de Educação da Bahia, no Colégio Estadual Edvaldo Fernandes – BA, josenegranja@gmail.com

RESUMO

O presente estudo tem como objetivo oportunizar a importância atual do uso de Material Didático Digital (MDD) no ensino remoto, como apoio no processo de ensino e aprendizagem da disciplina de Língua Portuguesa, com foco voltado para refletir as habilidades de leitura e de escrita, ampliando assim a capacidade oral e escrita do sujeito leitor, enriquecendo seu vocabulário e facilitando a comunicação. Para garantir as aulas de Português e das demais disciplinas, as redes de ensino recorreram ao desenvolvimento de sistema *on-line* adaptando-se ao ensino remoto e intensificando o uso da tecnologia digital para a realização das atividades síncronas e assíncronas na modalidade de educação a distância, bem como a correlação com jogos digitais para um ensino aprendizagem mais dinâmico. A metodologia utilizada foi a revisão bibliográfica e os pressupostos teóricos desta pesquisa amparam-se nas investigações propostas pelos autores: SILVA, 2014; PRENSKY, 2017; SAVI, 2016; MOORE, 2013; CRAWFORD, 2014; ROJO, 2013; NUNES, 2015; NASCIMENTO, 2017; REIS, 2017; RIBEIRO, 2012; CITELLI, 2013, dentre outros. As reflexões aqui expostas buscam analisar como o ensino remoto e os usos de ferramentas digitais auxiliam na educação a distância em tempos de pandemia.

Palavra-Chave: Língua Portuguesa, Ensino Remoto, MDD, Pandemia.

INTRODUÇÃO

Em 2020, com a viabilidade da pandemia, a Educação precisou de novas dinâmicas, ganhando novos formatos com medidas a consolidar mudanças nas práticas educativas, de segurança para minimizar os impactos da contaminação da comunidade escolar. Com a chegada da pandemia do COVID-19, a Educação Brasileira exigiu que readequações e novas formatações de ensino fossem adaptadas ao novo formato de educação remoto, no cenário escolar da rede pública, diante da suspensão total das aulas presenciais e a implantação de um modelo remoto de aulas (síncronas e assíncronas). Portanto, para garantir aulas e atividades de Língua Portuguesa e demais disciplinas, as redes de ensino recorreram ao desenvolvimento de atividades adaptando-se à educação remota e intensificando o uso das plataformas virtuais, por meio da modalidade de educação a distância.

É imprescindível que o professor de Língua Portuguesa desenvolva atividade de leitura que estimule reflexão nos alunos e que possam contribuir para o seu crescimento intelectual, levando aos discentes textos literários agregados a atividades prazerosas que os tornem participativos no processo de ensino-aprendizagem.

A transição (professor e aluno) para os encontros à distância trouxeram muitos ganhos, como novas práticas virtuais de aprendizagem e ampliação do uso de material didático digital para o professor, que pode incorporar as ferramentas e recursos digitais à sua prática.

Por outro lado, também houve perdas significativas, onde parou de contar com a interação presencial entre professor e aluno, com o diálogo mais próximo; houve um ruído de comunicação na troca de experiências, reflexões, trabalhos em grupos e também nas conversas informais que suavizam a densidade do trabalho pedagógico.

Portanto, foram grandes os desafios que o ensino remoto impôs ao professor na realização das suas atividades, desde a adoção de trabalho em casa, passando pela dificuldade no uso das ferramentas digitais até o “silencioso” contato com os alunos nos encontros ao vivo no *Google Meet*.

Acreditando-se que este estudo seja de grande relevância, não somente para os profissionais da área de linguagem, mas para todos que estão envolvidos, mesmo que indiretamente, em Educação. Alguns estudos já foram

elaborados sobre o referido tema, porém existem poucas pesquisas científicas relacionadas diretamente a esse tema de pesquisa.

Espera-se que esse trabalho possa contribuir com informações a respeito do ensino aprendizagem, levando em consideração a seguinte situação problema: O desenvolvimento do ensino remoto desenvolvido com o apoio de Material Didático Digital (MDD) nas aulas de Língua Portuguesa em época de pandemia. Sendo que o principal objetivo é possibilitar que os alunos utilizem as TIC (celulares, computadores, internet, redes sociais, ambientes virtuais de ensino e aprendizagem, etc.) nas atividades de linguagem na educação a distância.

Há o intuito de justificar que o ensino da Língua Portuguesa carece de muita leitura para ampliar a capacidade oral e escrita do sujeito leitor, possibilitando assim uma base argumentativa mais sólida de conhecimento teórico e prático, que serão mais assimilados com o uso do Material Didático Digital como facilitador nas atividades de leitura.

Com relação às perspectivas para os estudos que norteiam esta pesquisa, foram adotados alguns autores que têm referência ao tema abordado, tais como: SILVA, 2014; PRENSKY, 2017; SAVI, 2016; MOORE, 2013; CRAWFORD, 2014; ROJO, 2013; NUNES, 2015; NASCIMENTO, 2017; REIS, 2017; RIBEIRO, 2012; CITELLI, 2013, dentre outros.

A metodologia utilizada para a realização do presente estudo foi revisão bibliográfica. Inicialmente, realizou-se o levantamento de material bibliográfico, selecionando textos, publicações periódicas e artigos indexados, a fim de atender à proposta da pesquisa. Após o levantamento de pesquisa documental e da análise da literatura especializada foram escolhidos os textos de maior relevância para o assunto em questão.

1. EDUCAÇÃO REMOTA E/OU EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

Maior parte do alunado, ao redor do mundo, está em aulas remotas, não presenciais, devido à pandemia. A suspensão provisória das aulas e das atividades escolares presenciais é uma medida embasada nas orientações dos órgãos de saúde pública, em nível mundial e nacional, com o intuito de conter a disseminação e preservar a saúde coletiva.

Para garantir as aulas e as atividades de Língua Portuguesa e das demais disciplinas, a maioria das instituições de ensino está recorrendo ao desenvolvimento de atividades remotas e utilizando as plataformas virtuais para esse novo modelo de educação a distância (PRENSKY, 2017).

A atividade remota não pode ser compreendida como se fosse sinônima. Ela significa a realização de uma atividade pedagógica, de forma temporária e utilizada pontualmente, com o uso da internet, com a finalidade de minimizar os impactos na aprendizagem dos estudantes advindos de sistema de ensino originalmente presencial, aplicadas neste momento de crise (SAVI, 2016).

Sabe-se que, qualquer que seja o conceito adotado para educação remota ou a distância, esta pressupõe o planejamento de uma ação educativa. É, também, inegável o quanto a Educação tem contribuído para romper com o tradicionalismo no atual modelo de escola. Nesse sentido, o autor CITELLI (2013) ressalta a necessidade de se vencer as barreiras do modelo pedagógico vigente e viabilizar uma aprendizagem baseada em educação remota ou a distância num processo de construção de relações, em que o aluno, interaja com o mundo em geral e com a comunidade em que vive, tornando-se responsável pela direção e significado de seu aprendizado, ou seja, fazendo e refletindo criticamente sobre o seu fazer.

O crescimento do uso da Educação é uma tendência real para este novo tempo. A globalização da economia e a rapidez com que se processam as inovações tecnológicas estão exigindo cada vez mais um esforço maior na formação, treinamento e atualização profissional (SILVA, 2014).

Dessa maneira, a Educação Remota ou a Distância pode beneficiar a população em relação ao ensino presencial convencional. No entanto, é evidente que a maior preocupação da rede de ensino é não poder reduzir-se apenas a atingir um público maior e, sim, atentar para a relação ensino aprendizagem.

Falar de educação remota ou a distância é tratar de conceituações e práticas diferenciadas. Segundo o Aurélio (2014), em sua etimologia, *de educare* - ato de criar, alimentar - ou *de educere* - conduzir para fora. Educar indica uma ação para fora de “forma”, uma relação muito particular, muito íntima e afetiva entre o educador e o educando, ambos se influenciando e se transformando.

A Educação apresenta-se como um sistema aberto, dinâmico, interacionista e (auto)organizador, determinado pelos fatos e, por sua vez, acaba por afetá-los. É estratégia básica de formação humana, aprender a aprender, saber pensar, criar, inovar, construir conhecimentos, participar. Trata-se, pois de um processo (re) construtivo, dialógico, humano e criador MAROTO (2013). Já para outro autor, ensino tem outro significado:

o vocabulário ensino representa instrução, socialização da informação, transmissão de conhecimentos, treinamento, adestramento. É um termo mais restrito ao processo ensinar -aprender, onde alguém sabe – quem ensina/professor – e outro não sabe – quem aprende/aluno. (PETERS, 2014, p. 65).

Definir um termo seja educação remota, ou ensino a distância, não é uma tarefa fácil, pois não existe unanimidade quanto ao assunto e há controvérsias até quanto ao seu surgimento:

o fato é que trabalhar com educação remota significa trabalhar em um “terreno”, cujas definições e compreensões estão em processo de construção. Daí, muitas vezes, as dificuldades em se precisar, com maior rigor, ‘o que seja’ e ‘como’ se dá o processo de ensino nesta forma de Educação. (PETERS, 2014, p. 69).

Segundo o autor Nunes (2015), a educação remota ou a distância é muito antiga. A primeira tecnologia que permitiu a educação remota ou a distância foi a escrita. A tecnologia tipográfica ampliou grandemente o seu alcance e, posteriormente, as tecnologias de comunicação e telecomunicações, principalmente a versão digital, ampliou mais ainda o alcance e as possibilidades de educação remota.

Considerando o uso de recursos tecnológicos, temos o seguinte conceito:

o ensino a distância é um sistema multimídia de comunicação bidirecional com o aluno afastado do centro docente e ajudado por uma organização de apoio, para atender de modo flexível a aprendizagem de uma população massiva e dispersa. Este sistema somente se configura com recursos tecnológicos que permitam economia de escala (SILVA, 20014, p. 76).

Moore (2013), por sua vez, define educação remota:

É a aprendizagem planejada que normalmente ocorre em um lugar diferente do ensino e como resultado requer técnicas especiais de design de curso, técnicas instrucionais especiais, métodos especiais de comunicação através de tecnologia eletrônica e outras, como também arranjos organizacionais e administrativos especiais” (MOORE, 2013, p. 56).

Ainda Moore (2013), observa que há muita confusão sobre a terminologia, em educação remota e nenhuma unanimidade com respeito ao

significado do termo. Argumentando por um conceito comum, o autor enfatiza que o termo “ensino a distância” sugere ações de uma única pessoa, ou seja, sugere que nesse tipo de ensino, as ações do estudante são independentes das ações dos professores. Ele ressalta que os chamados programas de “ensino a distância” são tanto um programa de ensino, como também um programa de aprendizagem. Sendo assim, estes estariam mais corretamente denominados se chamados de educação remota ou a distância.

O advento das novas tecnologias de comunicação e informação originou um modelo de ensino a distância, no qual a prioridade é dada à interatividade do processo. Nos modelos descritos, anteriormente, o objetivo era a produção e distribuição de materiais de ensino e aprendizagem para os estudantes. A falta de interatividade das mídias estabelecia os limites para se dar *feedback* aos estudantes, para não falar sobre a comunicação entre os estudantes, que era quase inexistente. Deste modo, o último modelo, permitia o tipo de aula participação / interativa que só existia, anteriormente, em uma sala de aula tradicional (NUNES, 2015).

2. O PROCESSO DE ENSINO REMOTO EM TEMPOS DE PANDEMIA

Com a interrupção das aulas presenciais por conta da pandemia do COVID-19, os professores se viram tendo que lidar não apenas com o estresse do momento, mas também com o uso de novas tecnologias digitais de ensino e a precariedade das condições de materiais por parte do alunado.

O docente, nesse novo modelo de ensino, apresenta uma atuação semelhante ao de um designer de jogos: cria estratégias, busca maneiras para que o aluno sempre queira “jogar” e assim descobre diversas maneiras de interagir com o conhecimento e mundo ao seu redor (CRAWFORD, 2014).

Para manter as aulas no ensino remoto, apesar do isolamento social, as escolas estão adotando o ensino a distância, com o envio de vídeos e atividades por meio de aplicativos virtuais. No entanto, a maioria dos alunos mora em bairros periféricos e muitos deles não têm ao menos acesso à internet. Até mesmo o celular, em diversos casos, pertence aos seus pais ou outros familiares, o que acaba atrasando o bom andamento do processo.

Já entre os alunos que possuem internet e celular, a maioria acessa via dados móveis, o que também pode dificultar a visualização de vídeos e outros conteúdos postados no ambiente virtual. Por esse motivo, alunos com

dificuldade em acessar a internet estão recebendo as atividades impressas, na unidade escolar.

Sabe-se que as TIC incentivam a integração entre docente e discente, no processo do ensino remoto de aprendizagem, por isso “a educação formal é cada vez mais blended” (MORAN, 2015, p. 39). A atual realidade promove mudanças na Educação e força a construção de novas maneiras para a aplicação das atividades síncronas e assíncronas, “transformando o papel do professor e dos estudantes e ressignificando o conceito de ensino e aprendizagem.” (BACICH; NETO; TREVISANI, 2015, p. 51).

Nesse contexto, utilizar o Material Didático Digital no ambiente virtual pode auxiliar o docente a trabalhar as atividades da Língua Portuguesa com o seu alunado, pois tais atividades podem ser feitas de “de forma aberta, dinâmica, com recursos que promovam a cooperação, centrada no aprendiz, nas suas produções, dando ênfase ao seu processo de construção do conhecimento” (BEHAR et al., 2001, p. 87).

Vale à pena ter um olhar crítico para a ausência desses recursos nos lares de muitas familiares, que impossibilita a garantia de um estudo domiciliar efetivo, que pode não somente atrasar a aprendizagem dos alunos, como também aumentar o aprofundamento das lacunas no aprendizado escolar, que no decorrer dos anos são percebidas em muitas das avaliações diagnósticas que ocorrem periodicamente na rede de ensino público brasileiro, exigindo do educador uma postura em defesa da Educação.

Muitas são as exclusões vividas por diversos alunos de rede pública de ensino, que vai da falta de acesso à internet ou dados móveis, até a ausência de objetos digitais básicos para o ensino remoto, como celulares, notebooks, tablets. Conforme Rojo (2013), as privações sofridas por esses alunos devem ser objeto de análise constante dos pesquisadores e formuladores de políticas públicas voltadas para a área de inclusão tecnológica na educação pública, desde a educação infantil até o ensino médio.

2.1. O uso do Material Didático Digital (MDD) como apoio ao Ensino aprendizagem nas aulas remotas de língua Portuguesa

O Material Didático Digital é uma ferramenta disponibilizada com diversos recursos para os professores utilizarem em suas aulas virtuais. Entretanto, se faz necessário que os docentes estejam capacitados e que

haja sondagem prévia para adequar o melhor MDD aos discentes. De acordo com Nascimento (2017),

a habilidade de avaliar e de elaborar materiais didáticos adequados a diferentes contextos de ensino constitui-se um dos letramentos imprescindíveis à formação de professores de línguas. (NASCIMENTO, 2017, p. 121).

Entende-se que o Material Didático Digital é um recurso que deve ser usado como mediador dos processos de ensino aprendizagem, cujos conteúdos são disponibilizados para os alunos em plataformas digitais. Sendo assim, serão propostas atividades que promovam multiletramento e leitura relacionadas ao contexto social em um ambiente *on-line* / virtual.

É sabido que existem muitas pesquisas que apontam as possibilidades da utilização da internet no processo de desenvolvimento por meio de Material Didático Digital (MDD), entre elas, destaca-se a do autor (2017), que diz,

atualmente as tecnologias emergentes tendem a atrair muito mais a atenção dos alunos do que materiais impressos, principalmente porque tais recursos possibilitam maior interação, engajamento e a prática do uso da linguagem em contextos reais de comunicação, de modo muito mais significativo (REIS, 2017, p. 78).

Com isso, acredita-se que o uso de MDD nas aulas do ensino remoto de Língua Portuguesa é uma condição motivadora para o discente, sendo que a que essa ferramenta utilizada tem apoio das TIC e promove uma maior interação entre professor e aluno, em tempo de distanciamento social.

Precisa-se desse novo ensino, desse (re)fazer-se no contexto de atividades síncronas e assíncronas, para desta maneira haja o reconhecimento do papel de professor, que tem, também, a função de desafiador e mediador e está em constante formação e renovação de novas metodologias de ensino, tendo como apoio o MDD, que vem sendo de grande auxílio ao docente nas práticas de multiletramento digital a fim de promover aprendizagens significativas nas aulas remotas de Língua Portuguesa, que acontecem em plataformas digitais.

Fazer com que os estudantes se interessem pela leitura não é uma tarefa muito fácil, mas com o uso de material digital e textos multimodais digitais, essa dificuldade será parcialmente sanada, pois ao fazer a leitura e a análise textual, o aluno observa as construções sintáticas. Com isso é

lançado um olhar investigativo sobre as informações lidas pelos os alunos, tornando-se um sujeito crítico e inserido em sua comunidade, exercendo sua cidadania e sendo sujeito de sua própria história, capaz de promover transformações sociais, o que vai ao encontro do que propôs Freire (1999), quando afirmou que aprendemos não apenas para nos adaptarmos ao mundo, mas para transformá-lo.

O Material Didático Digital (MDD) foi organizado para ofertar apoio ao ensino remoto nesses últimos tempos de pandemia e para a sua utilização serão usados recursos tecnológicos, tais como: celulares, *tablets*, computadores, *notebooks*, plataformas digitais, ambientes virtuais e aplicativos: *Google Classroom*, *Google Meet*, *Google Forms*, *Whatsapp*.

O autor Ribeiro (2012) afirma que,

o ambiente virtual não pode ser tratado como um receptáculo de informações a ser acessadas e de atividades postadas pelos alunos. Obviamente, o conteúdo é crucial para o desenvolvimento de um curso online, pois geralmente é ponto de partida para o trabalho do aluno. Assim o tratamento dado ao conteúdo no processo de *design* é muito importante e deve estar articulado a diferentes modos de interação e comunicação (RIBEIRO, 2012, p. 65).

A partir da educação remota, professores e alunos passaram a interagir por mecanismos digitais, através de aplicativos, ambiente virtuais e troca de mensagens. Dessa maneira, o docente aplica uma série de modelos de mídias digitais que possibilita o acesso a todos os tipos de variações de ensino remoto, dentre eles: grupos no *Whatsapp*, lives, podcast, atividade no *Classroom*, no *Google Forms*, aula ao vivo no *Google Meet*, que pode ser acompanhado pelo celular ou pelo computador.

A aula pelo *Google Meet* permite que professor e estudante interajam através de uma rede de ensino remoto em uma conferência que pode acontecer ao vivo, sincronamente. Porém, a maior parte das interações é distribuída ao longo do tempo, assincronamente, com a postagem de atividades no *Classroom* (sala de aula virtual), podendo enviar mensagens uns aos outros, ainda, por e-mail ou via *Whatsapp*. Além disso, ela também pode ser uma ferramenta poderosa para a cooperação e para a aprendizagem colaborativa (CITELLI, 2013)

A aprendizagem à base do ensino remoto é aquela onde o discente usa computador ou celular para acessar o material postado pelo professor, na sala de aula virtual. As principais e mais recentes formas de material

digital que a educação a distância vem utilizando no momento são o *Google Meet* e o *Classroom* para apresentar aos estudantes as atividades síncronas e assíncronas.

2.2 Jogos digitais e sua relação com a aprendizagem

Atualmente, cresce o interesse por estudos que apresentem aspectos positivos dos jogos para o ensino-aprendizagem e dos benefícios que estes podem proporcionar aos jogadores e a sua utilização como ferramentas didática na educação (ECK, 2006).

De acordo com Gross (2013), os jogos digitais são definidos como uma modalidade recente de acesso ao mundo da tecnologia utilizado por crianças e jovens, este, em muitas situações, representam o primeiro contato com equipamentos eletrônicos, que ocorre através de um vídeo game.

Para Wilson (2016), os jogos digitais são conceituados como ambientes atraentes e interativos que seguram a atenção do jogador por proporcionar desafios que requerem níveis crescentes de agilidade e disposições.

Battaiola (2013) dá uma definição de jogos digitais de forma mais pragmática, observando que, os jogos digitais apresentam três partes: O enredo, que apresenta o tema, a trama e os objetivos do jogo e a seqüência a ser seguida; o motor do jogo que representa a estrutura que domina a reação do ambiente às ações e decisões do jogador, e a interface interativa, que possibilita a comunicação entre o jogador e o motor do jogo, apresentando um movimento de entrada para as ações do jogador e uma passagem de saída para as respostas audiovisuais relativas às transformações do estado do ambiente.

Segundo Rodrigues (2015): “O jogo digital é a atividade mais indicada para satisfazer a necessidade de movimento que a criança tem em grande potencial”.

Os jogos digitais trazem os conjuntos de regras que são regidos por um programa de computador, o universo contextualiza as ações e decisões do jogador onde as regras definem o que pode ou não ser realizado. É possível ressaltar a existência de mundo fictício e um mundo lúdico onde o jogo se desenvolve (WILSON, 2016).

A importância das regras no jogo vem como uma característica marcante dos jogos digitais, ficando claro que trazem uma representação com elementos próprios que consistem numa combinação de recursos, como

áudio e vídeo, mostrando assim a riqueza na sua forma de apresentação (BATTAIOLA, 2013).

Entende-se que a grande diferença dos jogos digitais em relação aos jogos comuns é a presença do universo fictício, que são basicamente abstratos. Tal presença é atribuída ao mundo lúdico onde os jogos acontecem. Nos jogos não digitais, o mundo fictício que se apresenta está no imaginário de cada um participante e não pode ser compartilhado e delimitado como nos jogos digitais (JULL, 2016).

As regras também são um ponto que diferenciam os jogos digitais dos não digitais. A regra faz parte de todos os tipos de jogos, sendo que, nos jogos não digitais elas podem ser flexíveis, para que atenda às necessidades dos jogadores. Nos jogos digitais essa flexibilidade não é apresentada, porque são pré-determinadas e traduzidas em algoritmos de computador e por isso deve ser seguida de forma sistemática (JULL, 2016).

Com relação aos jogos e aprendizagem a criança aprende com a prática determinadas atividades, pois existe uma integração do conteúdo que será ensinado com a ideia do jogo. O maior desafio dos profissionais ligados a educação com jogos digitais é propiciar um ambiente onde as crianças queiram estar, explorar e adquirir o conhecimento necessário para o desenvolvimento intelectual e motor (CRAWFORD, 2014).

Os jogos digitais na educação também podem provocar o interesse dos alunos, motivando-os com desafios, curiosidade, interação e fantasia (Balasubramanian; Wilson, 2016). As tecnologias dos jogos digitais proporcionam uma experiência estética visual e espacial muito rica e, com isso, são capazes de seduzir os jogadores e atraí-los para dentro de mundos fictícios que despertam sentimentos de aventura e prazer (MITCHELL, 2014).

Ter componentes de prazer e diversão inseridos nos processos de estudo é importante porque, com o aluno mais relaxado, geralmente há maior recepção e disposição para o aprendizado (PRENSKY, 2017).

Jogos bem projetados levam os jogadores para um estado de intensa concentração e envolvimento entusiasmado (chamado de estado de fluxo), onde a ânsia por vencer promove o desenvolvimento de novas habilidades (MITCHELL, 2014).

As metas e desafios que precisam ser vencidos nos jogos geram provocações nas pessoas, mantendo-as motivadas e, em alguns casos, podem até recuperar o ânimo de quem perdeu o interesse pelo estudo (RITCHIE, 2013). Os jogos digitais também são facilitadores do aprendizado em diversas áreas do conhecimento, pois viabilizam a geração de elementos gráficos

capazes de representar uma grande variedade de cenários. Por exemplo, auxiliam o entendimento de ciências e matemática quando se torna difícil manipular e visualizar determinados conceitos, como moléculas, células e gráficos matemáticos (FABRICATORE, 2015).

Os jogos colocam o aluno no papel de tomador de decisão e o expõe a níveis crescentes de desafios para possibilitar uma aprendizagem através da tentativa e erro (MITCHELL, 2014).

A criança joga por entretenimento e, também, porque o jogo representa esforço e conquista. Assim, a atividade lúdica se apresenta sob múltiplas formas, tanto nas espécies animais como no homem.

O jogo é didático, quando compreendido como uma maneira de abordar, uma temática com riso, alegria, prazer (é a atividade mais natural que possui o ser humano). É o limite entre o real e o imaginário. Ao aproximar-nos afetivamente de nossos semelhantes, criando vínculos de camaradagem, solidariedade, respeito, companheirismo e segurança em nós mesmos. (MARIOTTI, 2011 p 61).

Quando direcionados para o contexto educacional, os jogos digitais podem apresentar nomenclaturas diferentes. Sendo que as mais utilizadas são, jogos educacionais ou educativos, jogos de aprendizagem ou jogos sérios (*serious games*), e certos modelos de simuladores também podem ser entendidos ou qualificados como jogos educacionais (SAVI, 2016).

O fator motivador dos jogos digitais é um dos pontos de maior destaque quando direcionados para a educação, mas não são somente esta propriedade que é apreciada para o contexto educacional, outras características como facilitador de aprendizagem, desenvolvimento de habilidades cognitivas, aprendizado por descoberta, experiência de novas identidades, socialização, coordenação motora, comportamento expert, também são pontos relevantes para a inserção destes jogos como ferramenta que pode auxiliar no ensino-aprendizagem (SAVI, 2016).

Para que os jogos digitais sejam compreendidos como elemento de aprendizado, é necessário admitir sua função como uma prática significativa, como elemento formador e constituído de significados (SILVA, 2015).

Os jogos têm a capacidade de criar, cristalizar ou até mesmo reinventar significados, eles não apresentam elementos distantes da realidade, mas, característicos dela. Embora possa modificar “as regras tradicionais de interação social”, os jogos não as postergam ou negam-lhe consequências, embora sejam jogos. (SILVA, 2015).

O movimento do jogo suscita espontaneidade. Leva à estimulação satisfatória onde o aluno transcende a si mesmo, libertando-o para adentrar no ambiente, explorando-o, aventurando-se e enfrentando, sem covardia, todos os contratempos (TEZANI, 2016).

Desse experimento conectado, aponta o aluno participativo e ativo em um espaço total, surgindo daí o apoio e a confiança, consentindo-lhes o desenvolvimento para qualquer habilidade necessária para a comunicação dentro do jogo. Desse modo, os jogos digitais proporcionam ao aluno a aquisição do domínio da comunicação com os outros. (TEZANI, 2016).

No processo de desenvolvimento da criança, há uma realidade externa, que faz com que a mesma normalmente, crie suas próprias soluções, construindo o conhecimento de formas variadas, na estruturação de seu processo mental a mesma passa por uma adaptação ao ambiente em que vive, e esta adaptação só se dá, se houver uma troca recíproca de experiências. Quando o educando chega à escola, ele deve sentir-se à vontade, socializar-se com os colegas de sala de aula principalmente com educadora. Na sala de aula os educandos devem, acima de tudo, brincar.

Ao se observar uma criança brincando, entende-se que o crescimento e a aprendizagem dela se afluam. Ela pode se apresentar em um grupo como alguém que brinca sozinho e, ao deixá-lo, ter se tornado um “líder”; ou pode entrar no grupo como indivíduo não sociável e tornar-se um membro socialmente aceito pela classe (CÔRREA, 2011).

Para Vygotsky e Piaget (Ferreira, 2014), o desenvolvimento não é linear, mas evolutivo e, nesse trajeto, a inteligência e a imaginação se desenvolvem. Uma vez que a criança brinca e desenvolve a capacidade para determinado tipo de conhecimento, ela dificilmente perde esta capacidade.

É com a formação de conceitos que se dá a verdadeira aprendizagem e nos jogos digitais está um dos maiores espaços para a formação de conceitos. Para que ocorra o verdadeiro conhecimento, o educador não deve dizer a criança “o que fazer e o que se deve saber”, mas procurar estimular a motivação verdadeira da criança, que é a motivação intrínseca para buscar o conhecimento. Assim o que se tem de fazer é promover e nutrir essa motivação, através da criação de possibilidades de ação e atividade e não apenas através do ensino passivo. A criança só aprende (conhece) realmente quando estabelece relações, isto é, quando constrói o conceito. Por isso, é importante a mediação dos educadores no processo de construção dos conceitos (OLIVEIRA, 2015)

Cada jogo é adaptado por meio de características distintas, que corroboram ou não sua aplicação como instrumento de aprendizado e ensino em diferentes áreas de conhecimento. Muitas destas características, bem como outras modalidades de interação multimidiática, se aplicam tornando muitas vezes indistinguível o alcance entre um e outro gênero ou seu objetivo de aprendizado. Salienta-se que todos os jogos podem demonstrar benefícios e malefícios, ainda que em uma prática orientada de aprendizado, e isso evidencia a necessidade de objetivos bem definidos para os propósitos de aprendizagem que se quer alcançar, assim como para a finalidade do desenvolvimento.

Os benefícios e potencialidades dos jogos digitais são diversos e tendem a ser estudados por educadores e pesquisadores, para melhor adaptar a técnica e os conteúdos pedagógicos como ferramentas facilitadoras pelos professores em sala de aula (SAVI, 2016)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pandemia causada pelo vírus do COVID-19 impôs um novo ritmo para a humanidade. O nosso cotidiano mudou e a escola tem tentado ressignificar-se aos métodos utilizados no processo de ensino aprendizagem.

A proposta deste artigo é de apresentar alguns desafios e possibilidades da educação e suscitar reflexões a respeito do novo ensino remoto ou educação a distância e a importância do uso das tecnologias digitais e materiais didáticos digitais para a formação de um sujeito crítico, criativo, reflexivo, em um tempo que o exercício da cidadania se impõe.

Considera-se que as TIC, as plataformas virtuais de aprendizagem e as redes sociais devem ser vistos como propulsores da criação de novas relações com a informação para auxiliar no ensino remoto atual.

Em tempo de pandemia, mais do que nunca, a Educação é convocada a se reinventar buscando outras possibilidades e novas tecnologias digitais, tais como aplicativos disponíveis e ambientes virtuais de aprendizagem.

Ao longo da história da Educação no Brasil, a avaliação sempre se apresentou como um processo complexo. Anterior ao contexto da Pandemia pairava no ar uma tênue sensação de que avaliar era mais simples. No contexto atual do COVID-19, a convergência entre o virtual e o presencial não permite mais lançar mão da educação convencional e, conseqüentemente, dos princípios de uma avaliação também convencional, restando somente configurar a subjetividade individual e social para a continuidade das ações.

Conclui-se, portanto, que para garantir aulas e atividades síncronas e assíncronas, as instituições de ensino tiveram que recorrer ao desenvolvimento de atividades remotas e intensificar o uso de Materiais Didáticos Digitais (MDD) como meio de apoio para a modalidade do ensino remoto.

Hoje, essas interações múltiplas são necessárias, mas só são possíveis, por meio da utilização das tecnologias digitais. A tendência é que os meios digitais se proliferem cada dia mais, pois, além de possibilitarem a suspensão das distâncias existentes, permitem a convivência com pessoas diferentes em um só espaço virtual.

REFERÊNCIAS

BATTAIOLA, A.L. **Jogos por computador**: Histórico, relevância tecnológica e mercadológica, tendências e técnicas de implementação. Anais do XIX Jornada de Atualização em Informática, p.83-122, 2013.

BEHAR, P.; KIST, S.; BITTENCOURT, J. ROODA. Rede Cooperativa de Aprendizagem. **Uma plataforma de suporte para a aprendizagem à distância**. Informática na Educação: Teoria e Prática, Porto Alegre, UFRGS, Faculdade de Educação, Pós-Graduação em Informática na Educação. v. 4, n. 2, p. 87, dez. 2001.

CITELLI, Adilson. **Comunicação e Educação**: a linguagem em movimento. São Paulo: Editora SENAC, 2013.

CORRÊA, Rosa M. **Dificuldades no aprender: um outro modo de olhar**. Campinas: Mercado de Letras, 2011.

CRAWFORD, C. **The Art of Digital Game Design**. Washington State University. Vancouver. 2014.

ECK, Richard Van. Digital Game-Based Learning: **It Educase Review**, v.41, n.2, p.16-30, mar, 2006. Disponível em: [HTTP://WWW.EDUCAUSE.EDU/APPS/ER/ERM0620.ASP](http://www.educause.edu/apps/er/erm0620.asp). acesso: 28 set. 2021.

FABRICATORE, C. Learning and videogames: An unexploited synergy. In: INTERNATIONAL CONFERENCE OF THE ASSOCIATION FOR EDUCATIONAL COMMUNICATIONS AND TECHNOLOGY, 2000, Denver, Colorado. Proceedings... Farmington Hills: Learning Development Institute, 2015.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Dicionário Aurélio básico da língua portuguesa**. J.E.M.M Editores Ltda. Rio de Janeiro-RJ. 2014.

FREIRE, P. **Educação como prática da liberdade**. 23 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1999.

GROS, Begoña. The impact of digital games in education. **First Monday**, v.8, n.7, jul 2013. Disponível: [HTTP://WWW.firstmonday.org/issues/issues8-7](http://www.firstmonday.org/issues/issues8-7). Acesso: 22 FEV. 2021.

JULL, J., *Half-Real*; **Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds**, The MIT Press, 2016.

MAROTO, Onilza Borges; POLAK, Ymiracy Nascimento de Souza. **Educação Fundamentos e Políticas de Educação e seus reflexos na educação a distancia**. Curitiba: MEC/SEED, 2013.

MITCHELL, Alice; SAVILL-SMITH, Carol. **The use of computer and video games for learning**: a review of the literature. Londres: Learning and Skills Development Agency (LSDA), 2014. Disponível em <http://www.lsd.org.uk/files/PDF/1529.pdf>. acesso: 28/FEV/2021.

MOORE, Michael G. Theory of transactional distance. In: KEEGAN, D. *Theoretical principles of distance education*. **Routledge London and New York**, 2013.

MORAN, J. **Educação híbrida**, um conceito chave para a educação, hoje. In BACICH, L; NETO, A. T.; TREVISANI, F. M. (Org.). Ensino híbrido personalização e tecnologia na educação. Porto Alegre: Penso. 2015.

NASCIMENTO, F. S. Transitivity in visual grammar: concepts and applications. **Linguagem & Ensino**, Pelotas, v.12, n. 2, jul./dez., 2017.

NUNES Kátia Morosov. **A Educação à Distância e um Programa Institucional de Formação de Professores em Exercício**. São Paulo: Ática, 2015.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. Vygotsky: **Aprendizado e desenvolvimento – um processo sócio-histórico**. São Paulo: SCIPIONE, 2015.

PETERS, Otto. Distance teaching and industrial production: a comparative interpretation in outline. In: SEWART, D. et al. (Eds.). **Distance Education: international perspectives**. Londres/Nova Iorque: Croomhelm/St. Martin's, 2014.

PRESKY, Mark. **Digital game-based learning**. New York: McGraw-Hill, 2017.

REIS, S. C. **Do discurso à prática: textualização de pesquisas sobre ensino de inglês mediado por computador**. Tese (Doutorado em Estudos Linguísticos). Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2017.

RIBEIRO, A. E. **Textos multimodais leitura e produção**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

RITCHIE, S. Mindstorms: Children, **Computers and Powerful Ideas**. Basic Books, New York. Traduzido para o Português em 1985, como Logo: Computadores e Educação. São Palo: Brasiliense, 2013.

RODRIGUES, J. S. F.; SÁ, E. J. V.; FERNANDES, C. T. **Representação de Jogos Educacionais a partir do Modelo de Objetos de Aprendizagem**. Instituto Tecnológico de Aeronáutica (ITA). Anais do XXVII congresso da SBC. WIE XII workshop sobre informática na escola. Rio de Janeiro, 2015.

ROJO, Roxane. Caminhos para a LA: **Política Linguística, Política e Globalização**. In: NICOLAIDES, Christine et al. Política e Políticas Linguísticas. Campinas: Pontes, 2013.

SAVI, R; ULBRICHT, V, R. **Jogos digitais educacionais: Benefícios e desafios**. In: CINTED-UFRGS; Novas tecnologias na educação. v.6. n 2. UFGS, 2016.

SILVA, A. L. **Informática e Educação: Casamento por Interesse**. Rio de Janeiro: PC Magazine, 2014.

SILVA, Lílian Lopes Martim. **A escolarização do leitor – a didática da destruição da leitura**. Porto Alegre: Mercado Aberto, 2015.

TEZANI, T.C.R. O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos. **Educação em Revista**, Marília, 2016, v.7, n.1/2, p.1-16.

WILSON, Tizuko Morchila. **Política de formação profissional para a educação infantil**. Edição: Cidade. Ed. Moraes, 2016.