

LETRAMENTO DIGITAL NA EDUCAÇÃO DE PESSOAS JOVENS, ADULTAS E IDOSAS: A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS PARA A AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA NA REDE ESTADUAL DE ENSINO DA PARAÍBA

Josivan Soares Ferreira ¹
Ana Isabel Ferreira Wanderley ²
Marcela Gonçalves Teixeira ³

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo refletir sobre a importância em utilizar os jogos digitais educacionais na avaliação diagnóstica das turmas da Educação de Pessoas Jovens, Adultas e Idosas, na Rede Estadual de Ensino da Paraíba. A Avaliação Diagnóstica (AD), tem como objetivo verificar o nível de conhecimento adquirido pelos educandos ao longo de sua trajetória escolar, mas, sobretudo, analisar os conhecimentos, assuntos e temáticas apreendidas no ano letivo anterior. Tal avaliação é realizada nas primeiras semanas do início de cada ano letivo nas escolas estaduais da Paraíba. A proposta nasceu a partir da problemática da AD mostrar-se importante, mas vista pelos educandos como difícil por utilizar apenas metodologias tradicionais e sem dialogar com tecnologias digitais que proporcionem engajamento e interação de forma a construir indicadores e ações pedagógicas para dialogar com as diretrizes da Política Nacional de Educação Digital (PNED) descritas na lei 14.533/2023, como também para o planejamento escolar e na construção dos planos de aulas dos professores e professoras da educação básica. A metodologia utilizada foi a revisão bibliográfica e pesquisa documental. Utilizou-se como aporte teórico as reflexões sobre a importância da avaliação escolar discutidas por Libâneo (1994) e Hoffmann (2014), a importância do letramento digital empreendida por Ramal (2002) e Soares (2002) e o uso das ferramentas e jogos digitais na educação apreendidas por Pinheiro e Oliveira (2022). Como principais resultados, buscou-se ampliar o repertório e o contato dos educandos/as da Educação de Jovens, Adultas e Idosas com jogos digitais educacionais a partir da avaliação diagnóstica com o fito de proporcionar letramento digital e a produção de novos saberes e conhecimentos com o uso de ferramentas digitais na educação escolar enquanto contributo para o aprimoramento da Política Nacional de Educação Digital.

Palavras-chave: Letramento digital, Jogos digitais educacionais, Avaliação diagnóstica, Rede estadual de ensino da Paraíba, Educação de pessoas jovens, adultas e idosas.

¹ Especialista em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação pelo IFSErãoPE (2024). Licenciado em Letras Português pelo IFPB (2023). Bacharel em Arquivologia pela Uepb (2011). Arquivista na Universidade Federal do Ceará (UFC). E-mail: josivansoares@ufc.br

² Doutoranda em Ciência da Informação pela (UEPB), mestra em Ciência da Informação pela Universidade Federal do Ceará (UFC) e bacharela em Arquivologia (UEPB). Atualmente é arquivista na Universidade Federal do Ceará. É membro titular do Comitê de Patrimônio Cultural da UFC (CPAC/UFC) e da Comissão Permanente de Avaliação de Documentos (CPAD). E-mail: anaisabel@ufc.br

³ Professora Orientadora: Doutora em Ciência da Informação da Universidade Federal Fluminense (UFF). Mestra em Políticas Públicas e Gestão da Educação Superior (UFC). Especialista em Gestão em Arquivos (UFESM). Graduada em Arquivologia pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) e em Biblioteconomia pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Atualmente é Arquivista e Diretora do Memorial da UFC. Presidenta da Comissão Permanente de Avaliação de Documento da UFC. E-mail: marcelateixeira@ufc.br



INTRODUÇÃO

Os educadores são constantemente instigados a elaborar suas aulas e planos de ensino que privilegiem e incentivem o uso das Tecnologias Digitais Educacionais (TDE). Tal premissa justifica-se pelo uso das chamadas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (Tdic) nas diversas áreas, espaços e setores sociais, no ambiente escolar/acadêmico entre outros.

Assim, proporcionar um letramento digital mostra-se urgente não apenas para instrumentalizar os estudantes na inserção da Era da Informação no que diz respeito aos espaços de comunicação, como as redes sociais, mas habilitá-los para o concorrido mercado de trabalho.

Como tal, a educação escolar apresenta múltiplas realidades a partir de contextos regionais, étnicos, etários entre outros. Essa afirmação encontra congruência ao refletirmos sobre a premência do letramento digital na modalidade de ensino Educação de Pessoas Jovens, Adultas e Idosas.

Sabe-se que o governo federal através da lei nº. 14.533/2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital (PNED), orienta que os sistemas de ensino implementem uma educação digital na educação básica e ensino superior.

Assim, para que uma política de letramento digital tome forma, faz-se necessário garantir acesso ao computador, a internet de qualidade e capacitação de educadores e educadoras para desenvolver atividades pedagógicas que proporcionem a utilização da tecnologia na sala de aula.

Nesse contexto, este artigo tem como objetivo refletir sobre a importância em utilizar os jogos digitais educacionais na Avaliação Diagnóstica (AD) nas turmas da Educação de Pessoas Jovens, Adultas e Idosas, da Rede Estadual de Ensino da Paraíba.

Espera-se que este trabalho possa contribuir para reflexões futuras sobre a importância em aplicar metodologias e atividades que estimulem a utilização de jogos digitais enquanto ação pedagógica de letramento digital e prática de ensino a partir dos diversos contextos escolas, com o fito de possibilitar o contato com tecnologias digitais de ensino tendo como mote o jogo digital.



1 LETRAMENTO DIGITAL: entendendo conceitos e práticas

A atual sociedade está cada vez mais interligada à rapidez de informações que a internet produz e proporciona no nosso dia a dia. As comunicações mediadas pelas tecnologias abrangem todos os formatos de informação refletindo e modificando questões relacionadas à linguagem. Emergem assim, gêneros de mídia virtual tais como: aulas virtuais, videoconferências, *chats*, jogos digitais educacionais, plataformas, *streaming*, entre outros.

A velocidade com que as informações são produzidas e acessadas se aliam a revolução linguística que também se faz presente através da escrita digital. A necessidade de escrever e ler cada vez mais rápido nos meios digitais faz com que os educandos busquem não apenas o letramento linguístico, como também o chamado letramento digital.

Segundo Ramal (2002, p.14)

Os suportes digitais, as redes, os hipertextos são a partir de agora, as tecnologias intelectuais que a humanidade passará a utilizar para aprender, gerar informação, ler, interpretar a realidade e transformá-la.

Dessa forma, o letramento digital surge através das novas tecnologias digitais de comunicação e vem difundindo o uso intenso da escrita e leitura nos meios eletrônicos ou virtuais. Segundo Soares (2002, p. 148)

Considerando que o letramento designa o estado ou condição em que vivem e interagem indivíduos ou grupos sociais letrados, pode-se supor que as tecnologias de escrita, instrumentos das práticas sociais de leitura e de escrita, desempenham um papel de organização e reorganização desse estado ou condição.

Por meio da informação contida nesses suportes digitais, novos leitores e novas formas de leitura, bem como novos escritores e formas de escrita vão sendo despertadas, pois cada um tem seu espaço na sociedade. Assim, o letramento digital visa operacionalizar os alunos para utilização de ferramentas, aplicativos e sistemas computacionais que contribuam para a produção de novos saberes e conhecimentos.

Para tal, o educando precisa conhecer os gêneros discursivos digitais, como *blog*, *chat*, *podcast* entre outros para construir seus textos de acordo com o espaço digital de produção e circulação no sentido de efetivar sua comunicação e troca de informações em suas atividades cotidianas.



Dessa forma, a utilização do letramento digital faz-se presente nas atividades do dia a dia em sala de aula do professor, como também a sua utilização como ferramenta de verificação da aprendizagem no início do ano letivo através de uma metodologia própria, a saber: Avaliação Diagnóstica (AD).

2 JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS: possibilidades

Proporcionar interação, autonomia, o raciocínio rápido a partir dos textos multimodais nos ambientes e espaços escolar/acadêmico tem sido o mote no que concerne a pensar, planejar e desenvolver aulas a partir das chamadas Tecnologias Digitais da Educação (TDE).

Com isso, os jogos digitais ganham novas possibilidades de atrair os estudantes a concentrar esforços para construir seus conhecimentos durante sua trajetória na Educação Básica e em suas diversas modalidades de ensino.

Segundo Pinheiro e Oliveira (2020), uma iniciativa de uso de tecnologias digitais, não avaliativa, menos rígida, apresentada de maneira lúdica, poderá trazer resultados positivos, como por exemplo, um jogo digital nas aulas da EJA. Tal reflexão encontra terreno fértil ao identificarmos que muitos adultos não tiveram contato com as tecnologias antes de abandonarem seus estudos, diferentemente dos chamados estudantes nato-digitais.

Assim, o jogo digital mostra-se mais uma metodologia de ensino que dialoga com as premissas empreendidas pelos usos das tecnologias digitais nos mais variados espaços sociais. Ademais, as características típicas do jogo digital desenvolver autonomia, concentração, engajamento, ludicidade entre outros é mantida e adicionada às contribuições para escrita, letramento oral e visual.

Os autores destacam que há significativas pesquisas sobre a importância da utilização de jogos educacionais digitais enquanto metodologia de letramento digital e inserção no universo digital, mas carecem de ações pedagógicas em sala de aula na EJA.

Para Pinheiro e Oliveira (2020, p. 205)

No entanto, muitas vezes, a escola está tão preocupada em ensinar a escrita que desconsideram essas outras modalidades tão presentes na sociedade e cada vez mais exigidas quando lidamos com tecnologias digitais.



Essa reflexão nos põe a refletir a partir de duas óticas antagônicas: 1) Há uma aversão ao uso das tecnologias ou um privilégio de metodologias tradicionais e 2) As questões de acesso às tecnologias digitais em relação às questões de ordem econômica e social.

Ou seja, objetiva-se atingir vários pontos positivos de uma só vez: 1) letramento digital com um uso de tecnologia acessível a qualquer contexto social e econômico; 2) autonomia e protagonismo dos educandos, com destaque àqueles que voltaram à escola depois de alguns anos e já se depararam com “imposição” em ser ao mesmo tempo alfabetizado e letrado digitalmente; 3) proporcionar engajamento através de uma temática comum ao dia a dia de todos, não fugindo de seus contextos reais e 4) reflexão crítica com os alunos sobre o uso adequado e pedagógico dos jogos digitais na educação, quebrando o paradigma de jogo apenas como distração e entretenimento.

3 A Avaliação Diagnóstica na Rede Estadual de Ensino da Paraíba

A ausência de atividades avaliativas que utilizem as tecnologias digitais no ambiente escolar esbarra em fatores econômicos, geográficos, culturais, sociais, históricos, de gênero e etário em diversos contextos escolares. Além de tais barreiras, tem-se a ineficiência de políticas permanentes que incentivem e proporcionem o acesso e continuidade dos estudos independentemente da idade, série ou ciclo em que o aluno abandonou a escola.

Com efeito, o uso das tecnologias no dia a dia dos estudantes, sobretudo os não letrados digitalmente, aumenta ainda mais o foco que se construiu numa sociedade em que cada vez se pauta e age a partir dos usos das tecnologias e seus letramentos, mostrando-se essencial para a manutenção da cidadania.

Com isso, construir atividades de verificação da aprendizagem que dialoguem com o letramento digital através dos jogos digitais apresenta-se como um farol quando trata-se da inserção de jovens e adultos que abandonaram a escola cedo e retomam os estudos em uma Era Digital.

A Avaliação Diagnóstica (AD) é um instrumento pedagógico utilizado na Rede Estadual de Ensino da Paraíba que consiste em um levantamento do conhecimento adquirido pelos alunos no ano anterior, sempre aplicado no início de cada novo ano letivo.



Ao refletirmos sobre a avaliação, trazemos à baila os principais autores dessa temática: Jussara Hoffmann e José Carlos Libâneo. De acordo com Hoffmann (2014, p.53), “o processo avaliativo destina-se a observar os alunos e refletir sobre como orientá-los na sucessão de etapas que constituem a dinâmica de sua aprendizagem”.

Já Libâneo (1994) vê a avaliação escolar

“como um componente do processo de ensino que visa, através da verificação e qualificação dos resultados obtidos, determinar a correspondência destes com os objetivos propostos e, daí, orientar a tomada de decisões em relação às atividades didáticas seguintes”. (LIBÂNEO, 1994, p.196.)

Dessa forma, com o fito de proporcionar um letramento digital e o contato dos alunos da Educação de Jovens e Adultos (EJA) com os jogos digitais educacionais, vislumbra-se utilizar tais jogos no processo de aplicação da AD.

Os jogos educacionais digitais têm sido importantes ferramentas para a aprendizagem de diversos conteúdos. No entanto, de acordo com Pinheiro e Oliveira (2022) na Educação de Jovens e Adultos (EJA), são escassos os jogos educacionais criados para este público.

Por fim, mostra-se urgente proporcionar aos educandos da educação básica e suas modalidades de ensino, a exemplo da Educação de Jovens e Adultos (EJA), (re) reconhecer e se sentir pertencente à sociedade digital enquanto instrumento de garantia ao acesso irrestrito à educação digital.

4 JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS PARA A AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA NA REDE ESTADUAL DE ENSINO DA PARAÍBA: uma proposta a partir do diálogo com as literaturas africanas de língua portuguesa

A partir da apresentação da Avaliação Diagnóstica (AD) utilizando um jogo digital educacional, temos a seguir como conteúdo de verificação da aprendizagem das turmas do ciclo IV da EJA, equivalente ao 3º ano do ensino médio, os estudos sobre as literaturas africanas de língua portuguesa, seguindo as orientações da Proposta Curricular do Ensino Médio da Rede Estadual da Paraíba (PCEM/PB).

A PCEM/PB, destaca que:



é necessário desenvolver competência para analisá-los e interpretá-los dada a sua condição artística, plurissignificativa, nas múltiplas dimensões responsáveis pela construção de sentidos: recursos de expressão, estrutura, relações entre forma e conteúdo, aspectos do estilo pessoal, contextualização histórico-cultural, tradição literária. (PARAÍBA, 2021, p. 66)

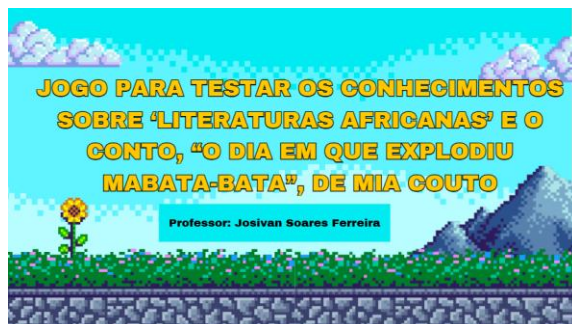
O referido documento norteador destaca também a importância em trabalhar com a “Literatura diversa” em sala de aula, a saber: 1) Literatura paraibana/regional; 2) Literatura de autoria feminina paraibana/regional/nacional; 3) Literatura de cordel paraibana/regional; 4) Literatura indígena; 5) Literatura afro-brasileira; 6) Literaturas Africanas de Língua Portuguesa (LALP); 7) Literatura da mulher negra; 8) Poéticas Visuais e; 9) Dramaturgia paraibana/regional. Ou seja, há um esforço de valorização do local e do específico, em toda a sua amplitude e diversidade, em detrimento de uma leitura genérica de mera análise de gêneros literários. (FERREIRA, 2022).

O jogo “**Literaturas africanas e o conto ‘o dia em que explodiu mabata-bata’, de Mia Couto**”, possui 17 figuras ou telas, contendo *quizes* e questões para responder de forma a completar a sentença, seguidas da resposta correta.

O jogo foi desenvolvido no *Canva* a partir do conteúdo abordado no ciclo III da EJA que apregoa as literaturas africanas de língua portuguesa, tendo como um dos principais expoentes o autor moçambicano Mia Couto.

De acordo com a capa (Figura 1), podemos ver o nome do jogo com um plano de fundo que remete aos jogos tradicionais da década de 80 e 90 do século passado, como por exemplo, o Super Mário Bros⁴.

Figura 1: Capa do Jogo



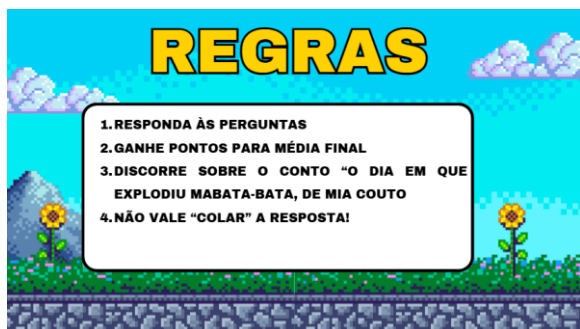
Fonte: Elaborado pelos autores, 2024.

⁴ Super Mario Bros foi um jogo de plataforma desenvolvido e publicado pela Nintendo. É o sucessor do jogo de arcade de 1983, intitulado Mario Bros., e o primeiro da série Super Mario. Foi lançado no ano de 1985 no Japão para o Family Computer ou Famicom. Ver em: <https://www.historiadosvideogames.com/nintendo-8-bits/historia-de-super-mario-bros>. Acesso em: 21 set. 2025.



Nas figuras 1 e 2 temos, respectivamente, o início do jogo e as suas regras que tem como cerne as aventuras narrativas de um pastor de ovelhas (Azarias), apresentadas por Mia Couto, no tocante à história da guerra civil de Moçambique.

Figura 2: Início do jogo



Fonte: Elaborado pelos autores, 2024.

Figura 3: Regras do Jogo

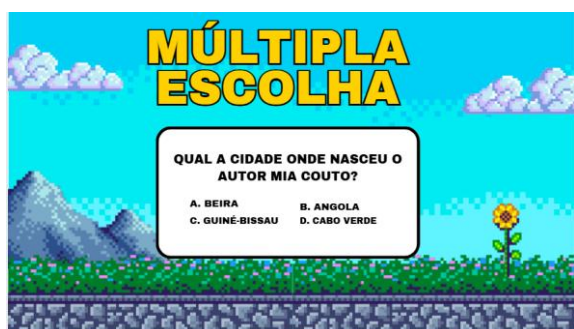


Fonte: Elaborado pelos autores, 2024.

Na figura 4, através de um *quiz*, levantamos os conhecimentos sobre um dos mais importantes autores da literatura moçambicana, Mia Couto, questionando qual a cidade de seu nascimento, seguido com um slide apresentando a resposta correta.

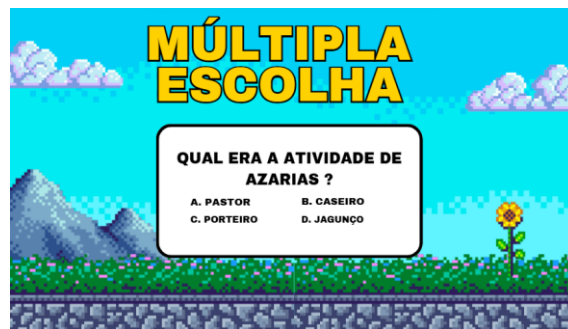
Já a figura 5, tratamos de verificar os conhecimentos dos alunos sobre o personagem principal do conto – Azarias – e sua atribuição/trabalho na fazenda em que trabalhava.

Figura 4: Início do jogo



Fonte: Elaborado pelos autores, 2024.

Figura 5: Regras do Jogo

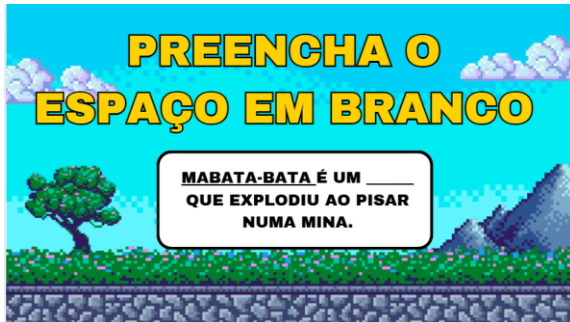


Fonte: Elaborado pelos autores, 2024.

Nas figuras seguintes 6 e 7, buscamos nos aprofundar no contexto do conto, com questões para completar a resposta. A questão tem o intuito de verificar se a narrativa foi apreendida pelos educandos como também as suas personagens secundárias.

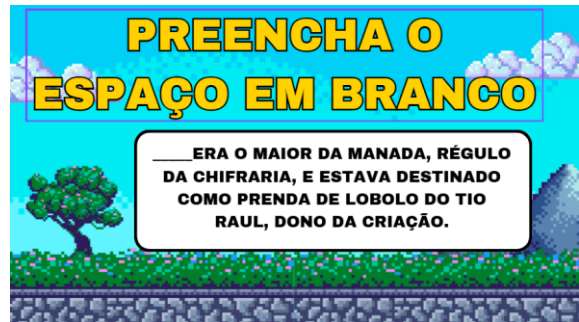


Figura 6: Contexto do conto



Fonte: Elaborado pelos autores, 2024.

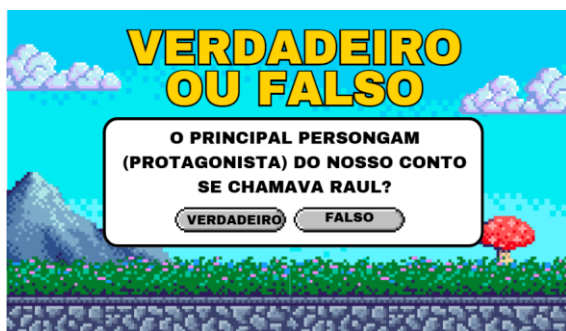
Figura 7: Contexto do conto



Fonte: Elaborado pelos autores, 2024.

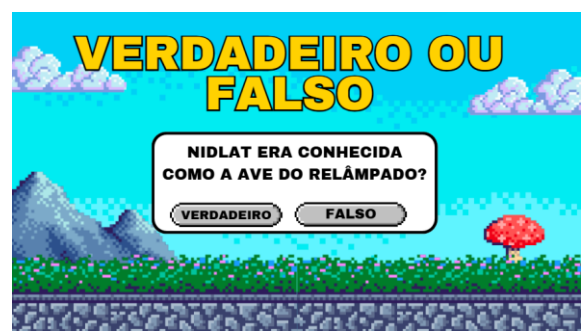
Ainda dando continuidade à explanação do contexto da narrativa do conto, nas figuras 8 e 9, temos questões com alternativa verdadeira ou falsa. E, por fim, a figura 10, com a tela fim de jogo.

Figura 8: Contexto do conto



Fonte: Elaborado pelos autores, 2024.

Figura 9: Contexto do conto



Fonte: Elaborado pelos autores, 2024.

Figura 10: Fim de jogo



Fonte: Elaborado pelos autores, 2024.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A escassez de atividades práticas que discorram sobre os usos das tecnologias digitais no ambiente escolar esbarra em fatores econômicos, geográficos, sócio-culturais, históricos, de gênero e etário em diversos contextos escolares.

Além dessas observações, tem-se a ineficiência de políticas permanentes que incentivem e proporcionem o acesso e continuidade dos estudos independentemente da idade, série ou ciclo em que o aluno abandonou a escola.

Com efeito, o uso das tecnologias no dia a dia dos estudantes, sobretudo os não letrados digitalmente, aumenta ainda mais o foço que se construiu numa sociedade em que cada vez se pauta e age a partir dos usos tecnologias e seu letramento, mostra-se essencial para a manutenção da cidadania.

Dessa forma, proporcionar um letramento digital que dialogue com as práticas cotidianos de uso da tecnologia, com escola, farmácia, supermercado é mister quando se trata das aulas para jovens e adultos.

Com isso, construir projetos e atividades de letramento através dos jogos digitais apresenta-se como um farol quando se trata da inserção de jovens e adultos que abandonaram a escola cedo e retomam os estudos em uma Era Digital.

Para isso faz-se necessário o uso de jogos digitais que contribuam para o *Ser cidadão* dos jovens e adultos, ou seja, tais jogos precisam dialogar com as temáticas e premências desses “novos” alunos que retomam sua vida escolar.

Assim, a pesquisa a partir do mapeamento das práticas de inserção de jogos digitais na EJA objetivou apresentar um panorama do uso dessa metodologia na sala de aula desse público.

Dito isto, a pesquisa aporte como lacuna e uma agenda de pesquisa futuras o uso de jogos digitais em várias áreas do conhecimento, como também sua utilização dentro das disciplinas como atividade permanente, ou seja, conteúdos voltados para os usos de jogos no processo de letramento, e não apenas como uma única solução de aprendizagem a distância como foi utilizado no período da Pandemia da Covid-19 e deixado de lado.

Por fim, conclui-se que há uma carência de reflexões críticas e metodológica da inserção de jogos digitais na EJA e a exploração, por exemplo, do *smartphone* como recurso de utilização dos jogos digitais.



REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei Federal nº. 14.533, de 20 de abril de 2023. **instituiu a Política Nacional de Educação Digital (PNED)**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/L14533.htm. Acesso em: 01 out 2024.

FERREIRA, Josivan Soares. **Subjugamento da personagem Azarias no conto “O dia em que explodiu Mabata-bata”, de Mia Couto: contribuições do método recepcional para a formação de leitores críticos na Educação de Jovens e Adultos (EJA)**. Rev. Ao pé da Letra, Recife, v. 24, n.1, jan-jun, 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/pedaleta/article/view/257154/pdf>. Acesso em: 21 set 2025.

HOFFMANN, Jussara. Tempo de reflexão: Corrigir tarefas ou interpretar manifestações de aprendizagem? In: **O jogo do contrário e na avaliação**. Porto Alegre: Mediação, 2014.

LIBÂNEO, José Carlos. A avaliação escolar. In: Didática. São Paulo: Cortez, p.195-220, 1994.

PARAÍBA (Estado). Secretaria de Estado da Educação e da Ciência e Tecnologia. **Proposta curricular do ensino médio**. João Pessoa: Secretaria de Estado e da Ciência e Tecnologia, 2021, 867 p. Disponível em: <https://paraiba.pb.gov.br/arquivos/pdfs/PropostaCurricularDoEnsinoMdiodaParabaPCEMPB23.pdf>. Acesso em: 21 set. 2025.

PINHEIRO, Regina Cláudia; OLIVEIRA, José Rogério de. **A utilização de jogos digitais educacionais na educação de jovens e adultos**. Belo Horizonte, v.13, n. 3, p. 200-223, set.-dez., 2020.

RAMAL, Andrea Cecília. **Educação na cibercultura: hipertextualidade, leitura, escrita e aprendizagem**. Artmed, 2002.

SOARES, Magda. **Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura**. Educação & Sociedade, v. 23, n. 81, p. 143-160, 2002.

