

# Jogos Digitais para a Alfabetização e Letramento no Contexto dos Anos Iniciais

Projeto de Mestrado

JOYCE ROCHA DE OLIVEIRA

Trabalho realizado sob a orientação de

Professora Doutora Carla Sofia Costa Freire

Mestrado em Utilização Pedagógica das TIC

ESCOLA SUPERIOR DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS SOCIAIS

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LEIRIA

Dezembro 2025

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente, sou grata a Deus, sendo o centro de minha vida, que me sustenta, guia sempre meus passos com sua bondade infinita e pela possibilidade de conclusão desse trabalho. A minha família, que mesmo longe, sempre me apoiam em especial aos meus pais, com sua preocupação e interesse constante para as minhas necessidades. Meu esposo Rômulo, por todo apoio, incentivo para me ver bem. Aos meus irmãos, por todo carinho, cuidado e companheirismo. Amo vocês! A minha orientadora, Dra. Carla Freire, pela orientação, paciência e por acreditar em mim. O seu apoio foi fundamental para minha jornada acadêmica. Ao Instituto Politécnico de Leiria pela estrutura de excelência, o corpo docente altamente qualificado e o ambiente acadêmico. Ao Instituto Gestar pela parceria, transformando sonhos em realidade, fortalecendo e consolidando nossos conhecimentos. Aos meus colegas de mestrado, por toda parceria durante esses anos, ao apoio mútuo, ajudando a superar os momentos difíceis e celebrar pequenas vitórias. As minhas amigas, vocês não mediram esforços durante todo esse processo para me ajudar de forma direta ou indireta, muito obrigado por tudo. Aos meus amigos, Dalmo Augusto e Avânio Luiz, por toda oportunidade e investimentos, por qualificar os professores e melhorar consequentemente a educação de nossa querida cidade Belo Monte.

## RESUMO

O objetivo deste trabalho é analisar o uso de jogos digitais para potencializar a alfabetização no contexto dos anos iniciais. A questão central da investigação é: como os jogos digitais podem contribuir para o processo de alfabetização? Quais são as perspectivas dos professores quanto ao uso de jogos digitais no processo de alfabetização das crianças do ensino fundamental I? A pesquisa escolhida foi a qualitativa, composta por observação dos participantes, gravação de entrevista, fotografias do uso de jogos digitais, notas de campo, guião de entrevista e questionário.

O trabalho é composto pela exploração de diferentes conceitos relevantes para o estudo, apresentando os métodos de alfabetização e apresentando alguns jogos digitais educacionais. Foi realizado um estudo sobre como os jogos podem auxiliar na alfabetização, o que foi a base para a análise dos resultados. Dessa forma, a utilização dos jogos educativos é um meio de contribuir no engajamento e na aprendizagem, mas também oferecendo aos professores aulas mais envolventes cativando os alunos, auxiliando na gestão do tempo e assim adaptando e evoluindo sua prática.

### **Palavras -chave**

Alfabetização e Letramento, Anos iniciais, Jogos digitais.

## ABSTRACT

The objective of this study is to analyze the use of digital games to enhance literacy in the early years of schooling. The central question of the research is: how can digital games contribute to the literacy process? What are teachers' perspectives on the use of digital games in the literacy process of elementary school children?

The research chosen was qualitative, consisting of participant observation, interview recordings, photographs of the use of digital games, field notes, interview scripts, and questionnaires.

The study consists of an exploration of different concepts relevant to the study, presenting literacy methods and some educational digital games. A study was conducted on how games can aid literacy, which was the basis for the analysis of the results. Thus, the use of educational games is a means of contributing to engagement and learning, but also offering teachers more engaging lessons that captivate students, assisting in time management and thus adapting and evolving their practice.

### **Keywords**

*Literacy and literacy skills, Early years, Digital games.*

# ÍNDICE GERAL

Jogos Digitais para a Alfabetização e Letramento no Contexto dos Anos Iniciais .....	1
JOYCE ROCHA DE OLIVEIRA .....	1
AGRADECIMENTOS .....	2
RESUMO .....	2
ABSTRACT .....	3
ÍNDICE GERAL .....	4
ÍNDICE DE TABELAS.....	6
INTRODUÇÃO .....	7
ENQUADRAMENTO TEÓRICO .....	11
MÉTODO FÔNICO .....	14
MÉTODO SILÁBICO .....	16
MÉTODO DA PALAVRAÇÃO.....	17
UTILIZAÇÃO DE JOGOS PARA POTENCIALIZAR A.....	18
GRAPHOGAME BRASIL.....	20
FORMAR PALAVRA.....	22
LER E CONTAR.....	23
SILABANDO.....	24
METODOLOGIA .....	26
PARADIGMA E TIPO DE ESTUDO .....	26
PARTICIPANTES E CENÁRIO DE INVESTIGAÇÃO.....	28
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLHA DE DADOS .....	29
APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DE RESULTADOS .....	35
CONCLUSÕES.....	59

BIBLIOGRAFIA .....	61
APÊNDICE.....	63
ANEXOS.....	1

## ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1 –Jogos selecionados no Google Play Store destinados para a Alfabetização e Letramento.....	29
Tabela 2 – Comparativo entre Android (google play store) e ios (apple store).....	29

## INTRODUÇÃO

A sociedade sofreu grandes alterações ao longo dos anos. Houve um impacto direto no ambiente educacional, com a aparição de uma grande variedade de ferramentas digitais. Jogos educativos que auxiliam o processo de ensino-aprendizagem. O uso de diversas ferramentas digitais na educação tornam o ambiente muito mais agradável. Aprender é importante porque possibilita a transformação do processo de ensino-aprendizagem em uma abordagem mais dinâmica. É atrativo e estimulante.

Com a modernização ao longo dos tempos, a sociedade sofreu intensas mudanças que têm influenciado diretamente o ambiente educacional, apareceram muitas ferramentas digitais, como aplicativos e jogos educativos que auxiliam o processo de ensino-aprendizagem. A utilização das diferentes ferramentas digitais na educação torna o ambiente muito mais agradável de aprender, porque permite transformar o ensino-aprendizagem em uma dinâmica muito mais atraente e motivadora.

Com o avanço das tecnologias móveis, foi possível ampliar as inovações no ambiente escolar. O uso de aplicativos e jogos digitais são úteis para auxiliar no processo de alfabetização das crianças, estimulando o reconhecimento das letras, a escrita correta e a pronúncia adequada. Além disso, a utilização de dispositivos móveis também permite que as crianças tenham acesso a conteúdos educativos de maneira mais dinâmica e interativa, o que pode despertar o interesse e a motivação para aprender.

Os jogos digitais são uma ferramenta eficaz para promover o letramento digital, pois permitem que os alunos se envolvam em atividades que são significativas para eles. Eles também podem ser usados para promover a aprendizagem de habilidades básicas de alfabetização e letramento, como a leitura, a escrita e a compreensão de textos (Soares, 2022, P.14).

No entanto, é importante ressaltar que o uso de dispositivos móveis na educação não deve substituir as práticas pedagógicas tradicionais, mas sim complementá-las. Os educadores devem utilizar essas ferramentas de forma planejada e consciente, garantindo que os objetivos educacionais sejam alcançados e que as crianças desenvolvam habilidades essenciais, como a capacidade de concentração, o raciocínio lógico e a habilidade de resolver problemas.

Assim sendo, os dispositivos móveis podem ser uma ferramenta valiosa na educação, já que as crianças utilizam os dispositivos eletrônicos para outras finalidades. Por que não utilizá-los para aprimorar sua aprendizagem, seja na escola (com supervisão do profissional) ou em casa (com supervisão do responsável).

### **1. Pertinência do estudo:**

A dissertação sobre Jogos Digitais para a Alfabetização e Letramento no Contexto dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, vem com a proposta que a utilização de aplicativos adequados, pode tornar possível o processo de aprendizagem mais divertido e atrativo para as crianças. Além disso, essas ferramentas possibilitam uma maior interatividade e personalização do ensino, permitindo que cada criança aprenda no seu próprio ritmo e de acordo com suas necessidades individuais.

É preciso cautela na utilização desses jogos. Os educadores devem garantir que os jogos sejam adequados e de qualidade, com base pedagógica consistente. Além disso, é importante estabelecer um equilíbrio entre o uso de tecnologias digitais e outras práticas pedagógicas, como atividades manuais e interações sociais.

Para não ficarem distantes dessa geração que já cresce familiarizada com esses dispositivos tecnológicos, muitos professores buscam inovar na cultura de ensino, trazendo essas ferramentas ao cotidiano da sala, para mediar o aprendizado dos alunos, trazendo também a personalização ao ensino (Garafalo, 2019, p. 1).

Os aplicativos podem ser uma excelente ferramenta de apoio para os educadores no processo de ensino da alfabetização, pois proporcionam uma abordagem lúdica e interativa, aprimoram as habilidades de leitura e escrita e permitem o desenvolvimento da autonomia dos alunos. A modernização e o avanço tecnológico têm trazido diversas mudanças para a sociedade e, conseqüentemente, para o ambiente educacional. Com o surgimento de diferentes ferramentas digitais, como aplicativos e jogos educativos, o processo de ensino-aprendizagem tem se tornado mais atrativo e motivador.

A utilização de ferramentas digitais na educação proporciona um ambiente mais dinâmico e interativo. Os aplicativos e jogos educativos permitem que os alunos

aprendam de forma lúdica, explorando diferentes recursos multimídia, como sons, imagens e animações. Essa abordagem mais interativa contribui para o engajamento dos estudantes e para a fixação dos conteúdos. Além disso, os aplicativos e jogos educativos podem ser personalizados conforme as necessidades individuais de cada aluno. Eles oferecem diferentes níveis de dificuldade e possibilitam que os estudantes avancem no seu próprio ritmo, proporcionando uma aprendizagem mais individualizada.

As ferramentas digitais no ensino são cada vez mais essenciais. Elas permitem que o aprendizado seja mais interativo, dinâmico e personalizado, o que contribui para uma melhor compreensão e absorção dos conteúdos pelos alunos. Um dos benefícios do uso de aplicativos é que eles podem tornar o aprendizado mais divertido e estimulante, ao usar elementos lúdicos e interativos. Além disso, os aplicativos podem ser acessados de qualquer lugar, seja na sala de aula, seja em casa, o que permite um estudo mais flexível e autônomo.

No entanto, é importante que os educadores avaliem cuidadosamente a qualidade dos aplicativos que estão utilizando em sala de aula. É importante escolher aqueles que tenham um fundamento pedagógico.

## **2. Questões de investigação**

- Como os jogos digitais podem auxiliar no processo de Alfabetização?
- Quais as perspectivas dos professores sobre a utilização dos jogos digitais no processo da alfabetização das crianças dos anos iniciais?;

## **3. Objetos de Conhecimento**

- Identificar os jogos educativos de Alfabetização para os estudantes dos anos iniciais;
- Analisar os principais métodos de Alfabetização dos anos iniciais;
- Analisar as perspectivas dos professores relativa aos contributos dos jogos no processo de alfabetização de crianças dos anos iniciais;

Este relatório está dividido em capítulos: Introdução, apresenta-se o contexto que define o ponto de partida do trabalho e o percurso. A importância e a motivação do tema da pesquisa, a revisão da literatura que está relacionada à questão norteadora e aos objetos da pesquisa, assim como o enquadramento teórico e a metodologia. O capítulo 1 apresenta os Métodos de Alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental, aprofundando em cada método de alfabetização dos jogos digitais. O capítulo 2 descreve jogos educativos que potencializam a Alfabetização e o Letramento. O capítulo 3 apresenta a Metodologia. Seguindo com Apresentações e Discussão de resultados. Finalmente, é apresentada a conclusão.

## ENQUADRAMENTO TEÓRICO

### MÉTODOS DE ALFABETIZAÇÃO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

A alfabetização é indispensável para o desenvolvimento pessoal e social, pois proporciona o acesso à informação, à comunicação eficaz, à participação efetiva na sociedade e ao exercício pleno da cidadania. Além disso, a alfabetização está diretamente ligada ao sucesso escolar e profissional, influenciando diretamente a qualidade de vida das pessoas.

“O desenvolvimento da capacidade de leitura é estimulado e se concretiza após a entrada da criança no ensino formal, que se dá, no Brasil, geralmente a partir dos seis anos de idade.” (Teixeira & Azevedo, 2021, p.8). De acordo com os autores, a alfabetização nos primeiros anos é uma etapa crucial do processo educacional, pois é nesse período que as bases para a aprendizagem futura são formadas. Nesta etapa, as crianças têm a oportunidade de desenvolver a linguagem e a comunicação, o que é crucial para a interação social e a aquisição de novos conhecimentos. A alfabetização nos primeiros anos oferece a oportunidade de inclusão social e autonomia, permitindo que os alunos se tornem cidadãos mais participativos e conscientes.

A relevância desse processo está ligada à sua direta influência na educação e no desenvolvimento social e cultural das pessoas. A alfabetização é indispensável para o aprendizado de outras áreas do conhecimento, para a participação ativa na sociedade e para a formação de uma cidadania plena. Dessa forma, compreender a definição e relevância da alfabetização é crucial para a promoção da educação de qualidade e inclusiva.

Ao longo dos anos, diversos métodos foram criados para auxiliar nessa aprendizagem. Cada um deles apresenta suas particularidades e se fundamenta em diferentes teorias sobre a maneira como as crianças aprendem a ler e escrever. Os métodos de alfabetização podem ser divididos em duas grandes categorias: Método Sintético e Método Analítico.

Os métodos sintéticos partem dos elementos menores da escrita (letras, sons) para compreender o todo (palavras, frases). São considerados métodos mais organizados e diretos.

1. O método fônico baseia-se na associação entre letras e sons, ensinando os alunos a reconhecerem os sons das letras e combiná-los para formar palavras.
2. Método silábico: ensina os alunos a ler, dividindo as palavras em sílabas e pronunciando cada uma delas.
3. Método alfabético: fundamenta-se no ensino das letras do alfabeto, sua ordem e seus nomes. A criança aprende a cantar as palavras antes de compreendê-las como um todo.

Os métodos analíticos podem centrar-se na: Palavração (a base é a palavra, que é composta para a formação de frases e decomposta para o estudo das unidades menores); Sentenciação (o aluno visualiza e memoriza as palavras de uma sentença para formar novas palavras e frases); Global (concentra-se em entender que ler é descobrir o que está escrito, decompondo pequenas histórias em partes cada vez menores). (Marinho & Bochembuzio, 2021, p. 89)

De acordo com Marinho & Bochembuzio os métodos analíticos partem da totalidade (palavras, frases) para a compreensão dos elementos menores (letras, sons). São considerados métodos mais amplos e intuitivos.

1. Método global: foca a compreensão global da palavra, ao invés de dividir em sons específicos. Os alunos aprendem a reconhecer palavras completas.
2. Método de palavração: é semelhante ao método global, mas com foco maior na compreensão do significado das palavras em uma frase ou história.
3. Método de sentenciação: faz uma análise de palavras e ignora o que pode estar inserido nelas, tanto na leitura quanto na escrita.

Após a apresentação e explicação dos principais métodos de alfabetização, serão apresentados apenas os métodos relacionados ao presente projeto. O método fônico enfatiza a aprendizagem através da identificação e pronúncia de sons, através da prática repetitiva, da decodificação e da construção de palavras. O método silábico ensina aos alunos como identificar as sílabas das palavras e combinar essas sílabas para formar

palavras. O método da palavração apresenta uma palavra e, logo após, uma figura. Os métodos listados serão mais aprofundados, pois é o método que está presente nos jogos digitais que foram utilizados para a análise de dados.

## *MÉTODO FÔNICO*

Os métodos fônicos vieram da Alemanha e da França no final do século XVIII, onde foram criados programas de alfabetização que ensinavam os fonemas de forma explícita. Ao longo do tempo, esses métodos foram sendo aperfeiçoados. Hoje, se resumem a partir do “princípio alfabético” da ligação grafema-fonema, ou seja, compreendendo que cada letra corresponde um som da fala. (Benedetti, 2020, p.27).

O método fônico considera que as crianças, os jovens e os adultos precisam ter esse o domínio fonológico, é indispensável para prosseguir com o processo de alfabetização, ou seja, para as próximas etapas, indicada pela Política Nacional de Alfabetização (PNA), são o vocabulário e a fluência em leitura oralmente, eles começam a aplicar o princípio alfabético, trabalhando com as letras. De acordo com Nicolau (2020), o princípio alfabético é:

O uso de letras (grafemas) para representar os sons (fonemas). A descoberta do fonema é a chave para compreensão do princípio alfabético, isto é, descobrir o fato de que as palavras são formadas por fonemas (sons menores do que a sílaba) e que os fonemas, por sua vez, são representados por grafemas (letras), para aprender a decodificar, ou seja, aprender as relações entre os fonemas e os grafemas que os representam para extrair o som das palavras escritas (Nicolau, 2020, s.p).

No Método Fônico, os alunos aprendem a identificar os sons das letras e a combinar esses sons para formar as palavras.

O método fônico caracteriza-se por ensinar, inicialmente, os sons das letras (fonemas) e não o nome ou a forma de escrita. O processo de alfabetização passa a ensinar como reorganizar os fonemas para conseguir uma pronúncia completa das palavras e até de frases (Marinho eBochembuzio, 2021, p. 92).

De acordo com Marinho e Bochembuzio (2021) o processo de ensino do Método Fônico costuma ser iniciado com a apresentação individual dos sons das letras, seguido da combinação desses sons para formar sílabas e palavras. Os estudantes são estimulados a decodificar as palavras, ou seja, a pronunciar os sons correspondentes a cada letra e avançar para as frases.

Segundo Marinho e Bochembuzio(2021, p.12) “A principal estratégia do método fônico é a consciência fonológica, que se inicia com atividades sistemáticas a fim de despertar a consciência dos sons. Em seguida, desenvolve a codificação e decodificação, na relação entre sons e letras.”. A consciência fonológica é a capacidade de reconhecer e manipular os sons da fala, as unidades sonoras que constituem as palavras. Esta habilidade abrange a percepção de sons dispersos (fonemas), a divisão de sílabas em sílabas, a identificação de rimas, a separação de sons em palavras (por exemplo, identificar os sons iniciais, finais ou do meio) e a união de sons para formar palavras.

## *MÉTODO SILÁBICO*

O método é uma abordagem pedagógica fundamentada na associação entre letras e sílabas. O Método Silábico ensina os alunos a identificarem as sílabas das palavras e a combinar essas sílabas para formar palavras.

Esse método caracteriza as sílabas como complexas e simples, o ensino começa com as simples e só depois vai para as complexas, são utilizados pequenos textos com as sílabas a estudadas e algumas novas, dessa e somente dessas se formam mais palavras. O método deixa a criança presa em textos monótonos e desinteressantes, mas com ponto positivo ele apresenta as sílabas e não os sons, quando se fala é pronunciado sílabas assim fica mais fácil à associação com as palavras (Moreira, 2023, p. 14 e 15).

No processo de ensino do Método Silábico, os alunos são expostos a sílabas isoladas e a palavras compostas por essas sílabas, o que torna mais fácil compreender a estrutura das palavras. Os alunos são incentivados a reconhecer e pronunciar as sílabas de maneira correta, o que ajuda na compreensão e na escrita.

O Método Silábico é considerado uma abordagem tradicional e ainda é usado em alguns ambientes educacionais. Ele pode ser útil para alunos que estão iniciando o processo de alfabetização, pois fornece uma base sólida para compreender a estrutura das palavras. Mendonça explica o seguinte:

No método silábico, ensina-se o nome das vogais, depois o nome de uma consoante e, em seguida, são apresentadas as famílias silábicas por ela compostas. Ao contrário do fônico, no método da silabação, a sílaba é apresentada pronta, sem se explicitar a articulação das consoantes com as vogais. Na sequência, ensinam-se as palavras compostas por essas sílabas e outras já estudadas. (Mendonça, 2011, p. 27).

## *MÉTODO DA PALAVRAÇÃO*

O método Palavração é uma metodologia de ensino que tem como objetivo ensinar a leitura e a escrita através da associação de palavras com ações. O propósito deste método é tornar o aprendizado mais significativo e contextualizado para os estudantes, relacionando as palavras com atividades do dia a dia.

O método de palavração é conceito que tem como objetivo ensinar a palavra graficamente sem a necessidade de decompor sílabas, letras, fonemas e grafemas. Na prática, visa explorar os termos, fazendo com que a criança reconheça o som delas. De acordo com Mendonça (2011), os métodos utilizados para a palavração são:

[...] partem de uma unidade que possui significado, para então fazer sua análise (segmentação) em unidades menores. Por exemplo: toma-se a palavra (BOLA), que é analisada em sílabas (BO-LA), desenvolve-se a família silábica da primeira sílaba que a compõe (BA-BE-BI-BO-BU) e, omitindo a segunda família (LA-LE-LI-LO-LU), chega-se às letras (B-O-L-A) (Mendonça, 2011, p. 28).

A Palavração apresenta as palavras em contextos práticos, muitas vezes acompanhados de gestos, imagens ou situações reais. Isto torna mais fácil a compreensão e a memorização do vocabulário.

Considerando que a palavra é a unidade linguística que guarda significado real para a criança, o método da palavração consiste em desenvolver um repertório relacionado à realidade da criança, partindo de objetos presentes no ambiente escolar. Partindo dessas palavras, o aluno é conduzido para formar frases ou pequenos textos. O foco nas palavras, que são unidades pequena, posiciona esse método em posição intermediária entre os métodos sintéticos e analíticos. (Ferreira,2023, s.p.).

Este método é particularmente útil para crianças com dificuldades de aprendizagem, pois torna o processo de alfabetização mais dinâmico e envolvente. Ao associar as palavras a ações concretas, os alunos têm uma melhor compreensão do significado das palavras, além de uma maior facilidade de assimilação na leitura e na escrita.

# UTILIZAÇÃO DE JOGOS PARA POTENCIALIZAR A ALFABETIZAÇÃO

Atualmente, podemos notar que os jogos digitais são uma boa maneira de trabalhar a alfabetização e o letramento nos primeiros anos do ensino fundamental, utilizados para incentivar a leitura, a escrita, a compreensão e a criação de textos. Com a evolução da tecnologia, atualmente é frequente o uso de smartphones e tablets em todas as faixas etárias, desde crianças até adultos. Diversos aplicativos e jogos digitais oferecem a oportunidade de se familiarizar com a leitura e a escrita antes mesmo de iniciar o processo escolar de alfabetização.

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (Brasil, 2018, p. 11).

Considerando a afirmação de Brasil, é perceptível que as tecnologias móveis têm se aprimorado, o que significa que elas têm potencializado significativamente o desenvolvimento do ensino aprendizagem no espaço escolar. Os dispositivos móveis são fáceis de conduzir e possuem diversos recursos, o que os torna cada vez mais populares na prática pedagógica. Dessa forma, o objetivo deste projeto é analisar os aplicativos que podem contribuir e aumentar a eficiência do processo de aprendizagem na alfabetização e no letramento.

Os jogos digitais são uma ferramenta eficaz para promover o letramento digital, pois permitem que os alunos se envolvam em atividades que são significativas para eles. Eles também podem ser usados para promover a aprendizagem de habilidades básicas de alfabetização e letramento, como a leitura, a escrita e a compreensão de textos (Soares, 2022). Um jogo digital pode ser uma ferramenta eficiente para ensinar as letras e promover o letramento. Por meio de atividades interativas e lúdicas, é possível estimular o interesse das crianças pelo aprendizado da linguagem escrita, incentivando-as a identificar e reconhecer as letras, formar palavras e construir frases. Além disso, um

jogo digital pode oferecer desafios e situações reais de uso da linguagem, estimulando a compreensão e interpretação de textos, o desenvolvimento do pensamento crítico e a produção escrita. Pode também propiciar o contato com diferentes gêneros textuais e tipos de linguagem, ampliando o repertório de leitura e escrita dos jogadores.

No entanto, é importante que o jogo seja desenvolvido de forma pedagogicamente adequada, levando em consideração as características e necessidades dos jogadores, oferecendo uma progressão de dificuldade adequada e proporcionando feedbacks e orientações relevantes. Também é essencial que o jogo seja utilizado como uma ferramenta complementar a outras.

No que refere à tecnologia educacional, o uso de aplicativos móveis vem progredindo e tornando-se uma ferramenta na prática pedagógica. Os jogos digitais são um instrumento eficiente para incrementar o letramento digital, porque possibilitam que os educandos se encantem em atividades relevantes para eles.

Um estudo recente realizado por Santos e Silva (2022) mostrou que “o uso de jogos digitais pode ser uma estratégia eficaz para trabalhar a alfabetização e o letramento no ensino fundamental anos iniciais” (p. 11). Considerando que um jogo pode ser utilizado para instruir sobre as letras do alfabeto, as sílabas, as palavras ou frases. Pode ser utilizado para proporcionar a leitura de textos diversificados, como fábulas, cartas, receita ou informativos.

A Base Nacional Comum Curricular – BNCC, salienta a relevância de tecnologias educacionais no ensino fundamental. A seguir, cita-se:

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, 2017).

Dessa forma, fica claro que o uso de tecnologias é relevante no cenário atual. Os princípios educacionais que são apresentados no documento mais recente que orienta as bases da educação incluindo uma parte do desenvolvimento pedagógico dos educandos

e das práticas pedagógicas. Os professores devem estar atentos às mudanças sociais ocorridas nesta geração e suas necessidades sociais de inovação e tecnologia.

Vivemos em uma era altamente tecnológica, na qual as crianças, mesmo sem instrução, podem acessar os jogos pelo celular, baixar através do play store e começar a brincar. Por que não aproveitarmos essa facilidade que elas têm com os aplicativos móveis para auxiliá-las na alfabetização. Os jogos, seja em grupo ou na tela de um celular, auxiliam na aprendizagem do aluno de uma forma divertida, desenvolvendo habilidades que o auxiliem no processo educacional. De acordo com Antunes:

O jogo é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, permitindo que o indivíduo realize tudo que deseja. Quando joga, passa a viver quem quer ser, organiza o que quer organizar, e decide sem limitações. Pode ser grande, livre, e na aceitação das regras pode ter seus impulsos controlados. Brincando dentro de seu espaço, envolve-se com a fantasia, estabelecendo um gancho entre o inconsciente e o real (Antunes.et al, 2004, p.10)

Dessa forma, os jogos digitais são uma forma eficiente no plano do professor. Poderá contribuir para o processo de alfabetização.

### *GRAPHOGAME BRASIL*

Este aplicativo é gratuito, em que ajuda os estudantes da pré-escola e dos anos iniciais do ensino fundamental a estudarem as letras, sílabas e palavras, com sons e instruções. O aplicativo faz parte do programa tempo de aprender do MEC (Ministério da Educação e Cultura). Esse jogo educacional visa ensinar por habilidades fonológicas em que está relacionada com os sons da linguagem. Uma característica do jogo é que, após baixado, ele pode ser usado de forma offline, ou seja, não necessita de conexão de internet para manusear o mesmo.

O aplicativo é estruturado em sequências de dificuldades, onde encontra vários níveis com diversas questões. Início contém sons de vogais e consoantes, em seguida encontra

entrar combinações de sons entre vogais e consoantes, onde a criança irá fazer uma

junção de 2 letras formando uma sílaba simples, com a organização de consoante-vogal (CV) cada avanço no jogo o nível vai ficando mais complexo, com a organização consoante-vogal-consoante (CVC), consoante-consoante-vogal (CCV) e assim por diante.



Figura 1- GraphoGame Brasil, <https://graphogame-archive.weebly.com/jogo-gratis.html>.

O jogo pretende mecanizar a decodificação. A decodificação é uma parte essencial para a aprendizagem da leitura. A cada avanço são introduzidos os grafemas, sílabas e palavras, em que se utiliza o método de repetições. Dessa maneira, a criança vai melhorar seu processo de decodificação.

### *FORMAR PALAVRA*

Este aplicativo se identifica por ser um jogo que auxilia na alfabetização de crianças, em que é apresentada a imagem que exemplifica a palavra e as sílabas que compõem de forma desordenada. As sílabas devem ser ordenadas corretamente através do movimento de arrastar. Exibe 4 categorias de fases variadas, sendo elas: objetos, comidas, natureza e animais. As imagens são fundamentadas com emojis para simplificar a familiarização das crianças com as novas tecnologias, além de auxiliar na construção da consciência fonológica.



Figura 2 – Jogo Formar Palavras,

<https://th.bing.com/th/id/OIP.ESUwFgnWvwp1utngDH0fwHaEK?rs=1&pid=ImgDetMain>

O jogo foi baseado no método fônico de aprendizagem, a qual é a habilidade de brincar com os sons da língua. Tendo como exemplo: reconhecer palavras que rimam, começam com o mesmo som, separar em sílabas ou até mesmo criar novas palavras brincando com as sílabas.

### *LER E CONTAR*

Este aplicativo se identifica por ser um jogo que trabalha o alfabeto, as vogais e consoantes, formas geométricas, opostos, os animais, instrumentos musicais, meio de transporte, mas de 300 palavras. Ensina sílabas simples, com palavras Ilustradas e aplicações de cada sílaba, atividades que ajudam a formar e escrever as sílabas, separar e contar as sílabas, formar palavras com as sílabas simples. As crianças podem aprender sobre o antônimo das palavras, são 36 exemplos de palavras e seus opostos contrários. Atividades de ligar as imagens contrárias, identificar qual é o oposto de cada palavra e formar pares de opostos.



Figura 3- Jogo Ler e Contar, <https://blog.alicerceedu.com.br/wp-content/uploads/2022/02/Aplicativo-4.jpg>

O jogo Ler e Contar procura tocar, instruí-lo por meio da percepção fonológica, da leitura e das associações. Neste método, começa-se com a identificação dos sons,

seguindo em direção aos sons mais simples, como as vogais, até os sons mais complexos, como as consoantes. Após esse processo, o aluno aprende a formar sílabas e palavras. Ou seja, possibilita que as crianças tenham um conhecimento oral das palavras como sílabas, rima, mas também fonemas. A consciência fonológica vai sendo pouco a pouco apresentada e com isso atinge os níveis mais desenvolvidos no processo de alfabetização. A sua apropriação no grafema-fonema e fonema grafema da escrita alfabética do estudante traz resultados significativos.

### *SILABANDO*

É um jogo com atividades que abrangem sílabas simples e complexas, como exemplo de palavra imagem. Atividades para memorização e pronúncia de cada sílaba. São mais de 700 palavras ilustradas e mais de 100 atividades. Todos os conteúdos, com diversas fontes, são 3 exemplos de palavras para cada sílaba. As principais atividades do jogo estão no clique da sílaba correta, escrever a sílaba, ligar o desenho em sua sílaba inicial, organizar os desenhos em ordem alfabética, clicar na sílaba que falta para completar a palavra, contar quantas sílabas têm uma palavra, escrever e ler a palavra.



Figura 4- Jogo Silabando, <https://lh3.googleusercontent.com/cWxBQqwICWRIGFvrCsG0z3qF9-ZEYPec3TVXtvqzgekxWn6qS0F7MDAqDqb0WB567o=h900>

O jogo também procura ensinar a leitura e a escrita com o método da palavração. Em que é apresentada cada criança uma palavra seguida de uma imagem. A atenção do educando é observada aos detalhes da palavra, como, por exemplo, sílabas, letras, sons e imagens. No método da palavração, consiste em ser um dos primeiros métodos analíticos em que trabalha a memorização, em apresentar a palavra com a imagem, que

por sua vez aprendem a reconhecer a palavra pela figura associada à visualização gráfica das letras. O jogo silabando busca ensinar a leitura e a escrita, pelo método da Palavração.

Por último, esperamos que nossa escrita possa contribuir para a busca por novas pesquisas sobre aplicativos móveis na alfabetização e incentivar a inovação nos métodos de ensino, no complemento dos conteúdos escolares e na estimulação do desejo de oferecer oportunidades de letramento relevantes durante o percurso escolar por meio da tecnologia.

## METODOLOGIA

O objetivo desse estudo foi realizar uma análise de jogos digitais educativos já existentes que contribuíssem, para a aprendizagem dos alunos, no desenvolvimento da alfabetização escolar, por intermédio de uma pesquisa bibliográfica qualitativa.

Objetivos Específicos:

- Identificar os jogos educativos de Alfabetização para os estudantes dos anos iniciais;
- Analisar os principais métodos de Alfabetização dos anos iniciais;
- Analisar as perspectivas dos professores relativa aos contributos dos jogos no processo de alfabetização de crianças dos anos iniciais;

## PARADIGMA E TIPO DE ESTUDO

O estudo de caso é uma análise aprofundada de um caso específico, seja ele uma pessoa, um grupo, uma organização ou um evento. Conforme Silvia, Oliveira & Silva o

estudo de caso, pode contribuir de modo singular na compreensão das problemáticas relacionadas a indivíduos, grupos sociais, organizações, políticas, instituições públicas, programas governamentais, problemáticas relacionadas a prática educativa, ao permitir realizar análises amplas e significativas sobre o objeto de pesquisa. ( Silvia, Oliveira & Silva, 2021, p. 2).

No tipo de pesquisa, o pesquisador coleta e analisa uma grande quantidade de dados sobre o caso em questão, a fim de compreender sua complexidade, dinâmicas internas, contextos e particularidades. O propósito é examinar o fenômeno em seu ambiente natural, sem interferências externas, a fim de obter informações precisas e contextuais.

O estudo de caso é composto por diferentes fontes de dados, tais como observações diretas, entrevistas, análise de documentos e registros históricos. A análise dos dados coletados pode ser qualitativa ou quantitativa, dependendo dos objetivos da pesquisa.

“Um desenho que contemple um único caso, cujas unidades de observação são analisadas de forma holística com o objetivo descritivo e de construção de teorias, é considerado um estudo de caso.” (Sátyro & D’Albuquerque, 2020, s.p). Segundo Sátyro & D’Albuquerque essa metodologia é valorizada pelo seu poder de fornecer uma compreensão mais aprofundada do objeto estudado, permitindo a identificação de padrões, tendências e características que podem contribuir para o avanço do conhecimento na área em questão.

O termo qualitativo implica uma partilha densa com fatos, locais e pessoas que compõem o universo da pesquisa e, para extrair informações e significados de tais sujeitos, é necessária a realização de uma observação e de análises sensíveis, a fim de compreender os significados ocultos de seu objeto de pesquisa. (Silva, 2020, p. 26).

Segundo Silva (2020), a pesquisa qualitativa está ligada a diversos fatores que permitem chegar a conclusões sobre algumas informações, com alguns instrumentos de coleta de dados, e, assim, atingir o objetivo da pesquisa.

Um estudo de caso é de grande utilidade para compreender fenômenos sociais complexos que demandem uma investigação que preserve suas características holísticas e desvende os processos e mecanismos significativos, separando-os de um grande conjunto de fatores e processos secundários ao processo central da análise (Sátyro & D'Albuquerque, 2020, s.p).

Conforme aponta Sátyro & D'Albuquerque, estudo de caso é uma técnica que nos faz aprofundar em informações, sobre um determinado

“São muitas as técnicas que podem ser utilizadas em um estudo de caso. Em geral, os textos básicos tratam mais das técnicas de coleta de dados, como análise documental, entrevistas em profundidade, entrevistas estruturadas e semiestruturadas, grupos focais, entre outras.” (Sátyro & D'Albuquerque, 2020, s.p). Neste estudo, foram utilizadas técnicas de análise bibliográfica, entrevistas, análise de documentos institucionais, além da coleta de dados estatísticos. A utilização dos dados numéricos forneceu suporte e apontou alguns indícios para a avaliação qualitativa.

## PARTICIPANTES E CENÁRIO DE INVESTIGAÇÃO

Para aquisição de informações de conhecimentos buscou-se um estudo de caso que foi executado no município de Belo Monte, situado na zona fisiográfica do Sertão do Baixo São Francisco. A cidade possui, aproximadamente, trezentos e trinta e quatro mil e

cento e trinta e seis quilômetros quadrados (334,136 km<sup>2</sup>), considerando sua área total. Destacam-se o rio São Francisco, que é um rio navegável para pequenas embarcações, por ter aterro em seu leito. Constando serras, ilhas fluviais, riachos (Minações) e riachos (Temporários). Para atender a demanda em relação a educação básica, o município possui 08 escolas públicas municipais e 01 instituição estadual. Com relação às escolas públicas municipais, toda a rede municipal tem turmas de Alfabetização.

A escolha da escola para a pesquisa do projeto no município de Belo Monte, se deu a partir de alguns princípios: 1. atuar profissionalmente neste estabelecimento de ensino no município; 2. a SEDUC de Belo Monte autorizar a pesquisa; 3. a escola se insere nos critérios da pesquisa ao recepcionar turmas de 1º, 2º e 3º anos do Ensino Fundamental; 4. Pela disponibilidade das professoras alfabetizadoras.

O estudo se desenvolveu com alunos do 2º ano (entre 7 e 8 anos) que se encontravam nas aulas de reforço da turma Y do programa tempo de aprender, que tem como propósito melhorar a qualidade da alfabetização em todas as escolas públicas do país. Os alunos estudam em tempo integral na escola, onde esse modelo de ensino visa um ampliamiento na carga horária, ofertando auxílio pedagógico específico e com diversas atividades extracurriculares. Além dos alunos, foi feito um estudo com professores alfabetizadores da rede municipal, verificando o uso de ferramentas tecnológicas e jogos digitais na sala de aula.

## TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLHA DE DADOS

Na etapa de trabalho de campo, optou-se pela coleta de dados através dos seguintes métodos: 1. Questionário, disponibilizado aos professores da rede pública municipal, através do google forms, com questões fechadas e abertas. O link do questionário foi enviado para as professoras pelo whatsapp, ficando aberto por um mês, registrando seis respostas; 2. Entrevistas semiestruturadas, aplicadas a três professoras alfabetizadoras, incluindo um relato sobre a prática pedagógica de uma professora alfabetizadora.

Os questionários são uma ferramenta indispensável para trabalhos acadêmicos, pois permitem coletar dados de forma estruturada e objetiva. Eles ajudam a obter dados específicos dos participantes da pesquisa, o que torna a análise e a interpretação dos

resultados mais precisas. Adicionalmente, os questionários podem ser uma maneira

eficaz de atingir um grande número de indivíduos e obter diversas visões sobre o tópico em questão. É crucial elaborar as perguntas com cautela a fim de assegurar que sejam claras, relevantes e adequadas aos objetivos da pesquisa.

A educação através de jogos de alfabetização pode ser uma forma divertida e eficaz de aprender. Nas competências gerais da BNCC, a base estabelece que, ao longo de toda a Educação Básica, o aluno deve aprender a:

“Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.”

Alinhado as competências da BNCC, seguem alguns critérios a serem levados em conta ao selecionar ou desenvolver jogos no ambiente escolar:

1. Os objetivos de aprendizagem devem ser claros em relação à alfabetização, como o reconhecimento de letras, sons, a formação de palavras ou a compreensão de textos.
2. Adequação à Idade: O conteúdo e a complexidade do jogo devem ser adequados à faixa etária dos alunos, assegurando que seja desafiador, mas não frustrante.
3. Interatividade: Os jogos que estimulam a participação ativa dos alunos são mais eficazes. Devem incentivar a interação entre os jogadores e/ou o material do jogo.
4. A diversão deve ser agradável, despertando o interesse dos alunos e mantendo-os motivados durante o processo de aprendizagem.
5. A inclusão de uma variedade de atividades (como leitura, escrita, audição e fala) contribui para atender a diferentes estilos de aprendizagem e manter o jogo dinâmico.
6. Feedback Imediato: Jogos que proporcionam um feedback imediato sobre o desempenho permitem que os alunos reconheçam os seus erros e aprendam com eles de forma imediata.
7. Colaboração e Competição: Dependendo do objetivo, o jogo pode estimular tanto o trabalho em grupo quanto a competição saudável, estimulando habilidades sociais relevantes.
8. Facilidade de Uso: O jogo deve ser simples de ser compreendido e jogado, com regras

claras que não exijam muito tempo para serem explicadas.

9. A inclusão deve estar disponível para todos os estudantes, incluindo aqueles com dificuldades específicas ou necessidades especiais.

10. Possibilidade de Repetição: Jogos que podem ser repetidos por várias vezes sem perder o interesse contribuem para a consolidação do aprendizado.

11. Uso offline.

Esses critérios podem contribuir para assegurar que os jogos utilizados na alfabetização sejam eficientes e enriquecedores para os alunos.

## **Entrevista**

De acordo com Szymanski (2002), a entrevista poderá ser “um momento de organização de ideias e de construção de um discurso para o interlocutor” (Szymanski, 2002, p. 14); dessa forma, as narrativas da entrevista também têm o potencial de desenvolver ideias e reconstruir experiências pessoais e profissionais de forma crítica.

A autora apresenta orientações gerais para auxiliar o pesquisador que utilizará a entrevista para coletar dados, dentre elas: apresentação dos envolvidos; esclarecimentos quanto à finalidade da pesquisa; pedimos autorização para a gravação da entrevista, assegurando o seu direito anonimato; acesso às gravações e às análises; além de permitir que ele também realizar perguntas e esclarecer as suas dúvidas. Segundo a autora, a condução da entrevista é composta por seis etapas: 1) aquecimento: dados que demonstrem os arredores e as influências do entrevistado. 2) questão desencadeadora: ponto de partida para a fala do participante, concentrando-o no que deseja estudar, ao mesmo tempo em que o amplia para que possa escolher por onde deseja começar. 3) expressão da compreensão: descreve o conteúdo verbal, que pode estar ligado ao tom. Apesar de os índices não serem visíveis, não se trata de uma análise pessoal. 4) analisar: analisar a fala do entrevistado pelo pesquisador. 5) questões para compreender melhor o que foi dito. 6) devolutiva: retorne ao entrevistado para analisar os seus relatos. Dessa forma, foi criado um roteiro (apêndice- III) como guia para as entrevistas.

Nas respostas das professoras à entrevista, surgiram vivências, histórias pessoais, com marcas próprias, adquiridas pelas professoras em suas experiências pessoais e profissionais, o que as impulsionou a analisá-las como tal e a pesquisa complementar com a narrativa de outra professora.

Para esta pesquisa, foram entrevistados três professores, seguindo os critérios de seleção: 1) ser professora alfabetizadora; 2) atuar em escolas municipais de ensino de Belo Monte, preferencialmente com turmas 1º, 2º ou 3º ano; 3) tempo de experiência como professora alfabetizadora. Considerando-se estes critérios a primeira professora atua mais de 21 anos; segunda professora atua entre 5 á 8 anos e terceira professora atua entre 1 á 4 anos.

A narrativa, além de manter e elaborar uma tradição, com o objetivo de interpretar e melhorar o que ocorreu, apresentando uma nova maneira de contar. Rabelo (2011) acredita que a narrativa é uma das maneiras de proteger a percepção de mundo do narrador e, ao narrar, a reflexividade é ativada. Afirma, ainda, que as narrativas são influenciadas pelo contexto social e histórico em que ocorrem, sendo que a narrativa não é uma construção de significados que a pessoa atribui a si mesma.

[...] a autobiografia não é um registro, mas uma narração do que se pensa que se fez, em que circunstâncias, de que formas, por que razões. É um relato feito no presente por um narrador, sobre o processo de construção de um protagonista que tem o seu nome e existiu num passado, desembocando a história no presente, onde o protagonista se une com o narrador (RABELO, 2011, p.176).

As entrevistas foram solicitadas à gestora da escola para a realização das mesmas. Foi feito um convite as professoras pessoalmente para participar da entrevista, com foco na prática pedagógica com o uso das tecnologias digitais ou os jogos digitais, na sala de aula, com temas de alfabetização, assim foi colhida a narrativa das professoras, que aconteceu de maneira oral.

## APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DE RESULTADOS

Foram feitos alguns critérios para a seleção dos jogos digitais, conforme o grau de conhecimento dos educandos e o objetivo de aprendizagem. Imediatamente, realizou-se uma análise dos artigos científicos publicados e o resultado final foi positivo para cada jogo. A partir dessas observações, foram selecionados alguns jogos, nos quais obtiveram êxito. Em seguida, foi feita outra inspeção nas descrições dos jogos na Play Store. Para finalizar, realizou-se um levantamento junto à professora da turma do 2º ano, identificando as principais dificuldades encontradas por alguns alunos, e buscando um jogo que auxilie no desenvolvimento do aluno. Após todo esse estudo, foram selecionados alguns jogos, como: grophogame, formar palavras, silabando e ler e contar.

JOGOS DIGITAIS	LICENÇA	DISPONÍVEL
<b>GROPHOGAME</b>	Gratuito	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.graphogame.gg_brazil_free">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.graphogame.gg_brazil_free</a>
<b>FORMAR PALAVRAS</b>	Gratuito	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.PedroGarcia.FormarPalavra">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.PedroGarcia.FormarPalavra</a>
<b>LER E CONTAR</b>	Gratuito	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bergman.lerecontar">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bergman.lerecontar</a>
<b>SILABANDO</b>	Gratuito	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.appsbergman.silabando">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.appsbergman.silabando</a>

Tabela 1 – Jogos selecionados no Google Play Store destinados para a Alfabetização e Letramento.

Depois da seleção dos jogos no play store, foi feita uma pesquisa no Apple store para verificar a viabilidade dos 4 jogos selecionados no sistema operacional iOS. Onde será feito um comparativo entre o Play Store e Apple store.

JOGOS DIGITAIS	GOOGLE PLAY STORE PONTUAÇÃO 0-5 / TOTAL DE AVALIAÇÕES	APPLE STORE PONTUAÇÃO 0-5 / TOTAL DE AVALIAÇÕES
<b>GROPHOGAME</b>	4,5 – 5.138	4,3 – 292
<b>FORMAR PALAVRAS</b>	4,4 – 994	-
<b>LER E CONTAR</b>	4,4 – 15.239	4,1 – 8
<b>SILABANDO</b>	4,3 – 5.883	4,0 – 9

Tabela 2 – Comparativo entre Android (google play store) e Ios (apple store).

Sendo assim, é perceptível que a maioria dos usuários destes aplicativos é de sistema

operacional Android, enquanto o iOS é utilizado com pouca frequência, resultando em não encontrar um aplicativo (Formar Palavras).

Após a análise dos dados apresentados, segue-se o resultado alcançado para responder às questões e objetivos da investigação. O capítulo é dividido em tópicos que dizem respeito ao sistema de categorias criado e será usado como forma de reforçar os

resultados com o contexto, imagens e notas de campo que a investigadora obteve ao longo da observação.

Iniciou com a visita à escola, prosseguiu com uma conversa com a diretora, coordenadora e professora titular, uma observação na sala de aula e, finalmente, o início dos jogos em sala de aula com os alunos.



Figura 5- na sala de aula.

A professora titular da turma esteve presente para acompanhar todo o processo, desde a primeira conversa até o uso de jogos educacionais na sala regente.

O primeiro jogo utilizado foi o “Graphogame Brasil”, é uma ótima ferramenta para o ensino. Ele é bastante eficaz para crianças que estão aprendendo as ligações entre letras e sons. Além disso, o design gráfico é bastante atrativo, com avatares que aparecem logo no início do jogo. Ele foi elaborado com base em evidências científica, para despertar o interesse do aluno, permitindo que cumpra as etapas de desenvolvimento. A alfabetização é realizada através da aplicação de pequenas lições. Os ensinamentos contêm a ortografia e o som das palavras, conjunto de sílabas e de habilidades para a leitura.

O segundo jogo utilizado na sala foi “Formar Palavras”, apresenta-se uma imagem que ilustra uma palavra. As sílabas que a compõem estão desorganizadas e devem ser ordenadas de forma correta através da ação de arrastar. O jogo digitalé bastante colorido

e atrativo, estimulando a coordenação motora, a imaginação, a atenção e a consciência fonológica. Os jogos educativos, uma vez que são fáceis de baixar, não exigem nenhum custo adicional e são bastante divertidos e fáceis de aprender a jogar. Ao utilizar os jogos como reforço, eu percebi que os alunos estavam entusiasmados e aprendiam com mais facilidade, se divertiam e isso gerou uma motivação para eles durante o período de aula.

O Terceiro jogo utilizado foi “Ler e Contar” para tal, eles aprenderam a tocar nas letras que iniciam a escrita e terminam traçando os pontos de forma correta. Em seguida, o alfabeto completo e ilustrado de A a Z permite que as crianças aprendam a pronunciar e escrever cada letra. Atividades para reconhecer as letras do alfabeto, aprender algumas palavras que começam com uma letra, treinar a escrita das letras, organizar as letras, aprender as letras maiúsculas e minúsculas, organizar as letras de forma alfabética e muito mais. Atividades para aprender a diferenciar os grupos de vogais e consoantes e como usar cada letra. As sílabas simples são ensinadas com uma palavra ilustrada e aplicação de cada sílaba. Exercícios que auxiliam na formação e escrita das sílabas, na separação e contagem das sílabas e na elaboração de palavras com as sílabas simples. Melhorando o aprendizado de forma mais didática e completa.

O Quarto jogo utilizado foi “Silabando”, este jogo tem o objetivo de auxiliar o aprendizado escolar do estudante. Um display atrativo, simplificado e interativo que estimula a vontade de aprender. O que já era extraordinário agora está muito mais completo. São diversos os novos menus e atividades disponíveis, como o menu "Conheça o alfabeto", que apresenta as letras e a separação de vogais e consoantes, o que torna o aprendizado das sílabas muito mais fácil. São aproximadamente 700 palavras ilustradas, além de mais de 100 atividades.

O questionário:

O questionário foi elaborado com base nos eixos temáticos estabelecidos: Atuação do professor; Apresentação do perfil do professor; Formação para e na docência; Infraestrutura da instituição.

EIXOS
Ambiente de atuação da professora
Perfil da professora
Formação na docência
A infraestrutura/ a instituição
Desempenho
Espaço para comentários livre ou acréscimo de informações
Questões de múltipla escolha
Questões de seleção
Questões dissertativas
Total geral de questões

Tabela- descrição do questionário

O questionário foi enviado pelo WhatsApp mediante um link para as professoras da escola onde atendem alunos dos anos iniciais do ensino fundamental no município de Belo Monte. Todavia, para esta pesquisa, apenas os professores que atuavam com a turma de alfabetização no momento da pesquisa foram selecionados. A seguir, apresentamos o questionário online preenchido pelos participantes da pesquisa.

### **Dados da pesquisa**

Os eixos temáticos que compõem o questionário têm como objetivo apresentar uma visão geral dos sujeitos da pesquisa, seu contexto de atuação, sua formação para a docência, o uso de Jogos digitais e o uso de tecnologias da informação na prática docente. O objetivo ainda foi identificar o que os sujeitos da pesquisa pensam sobre a alfabetização e a alfabetização com uso de jogos digitais e tecnologia digital (TD).

### **Atuação do professor**

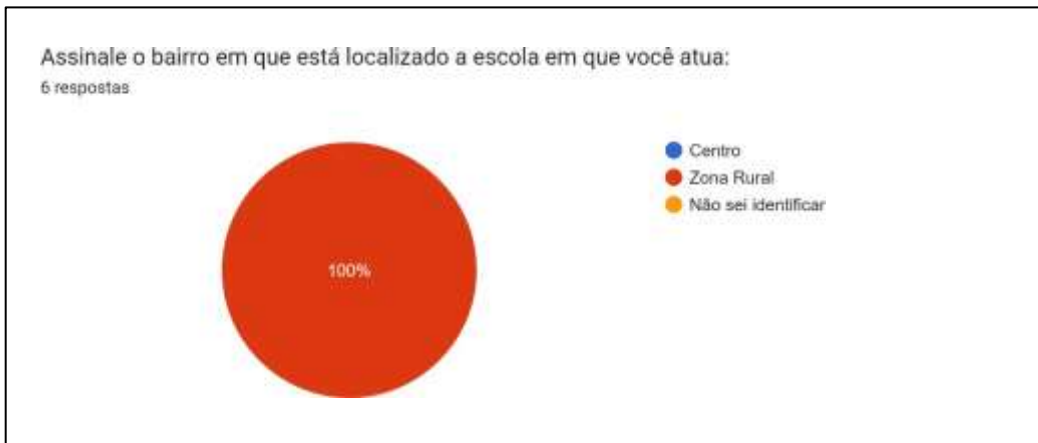


Figura 6- Localização de atuação.

O objetivo deste eixo era identificar em que bairro da cidade o professor atua. A turma/ano que ministra as aulas. Os professores que responderam ao questionário: todas as respostas são que atuam na Zona Rural.

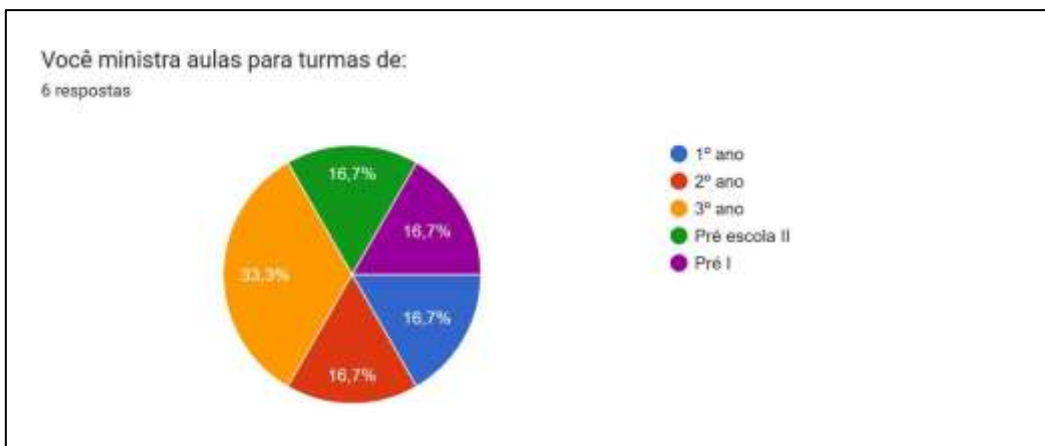


Figura 7- Representação dos professores por turma.

No que refere ao item 2, representação dos professores por turma que leciona aula na alfabetização, observou-se no questionário que na turma da pré-escola (2 professores), 1º ano (1 professor), 2º ano (1 professor) e 3º ano (2 professores). Resultando em seis (6) respostas.

## Apresentação do perfil do professor

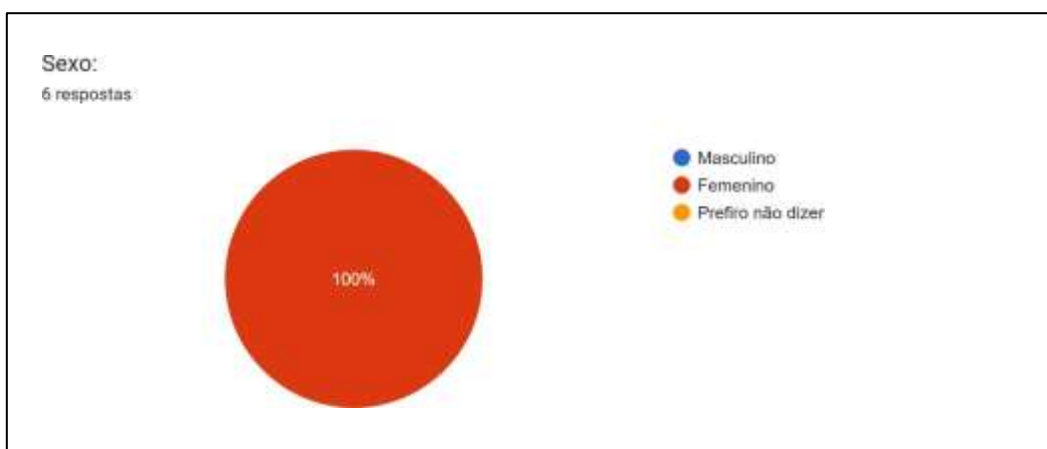


Figura 8- Sexo.

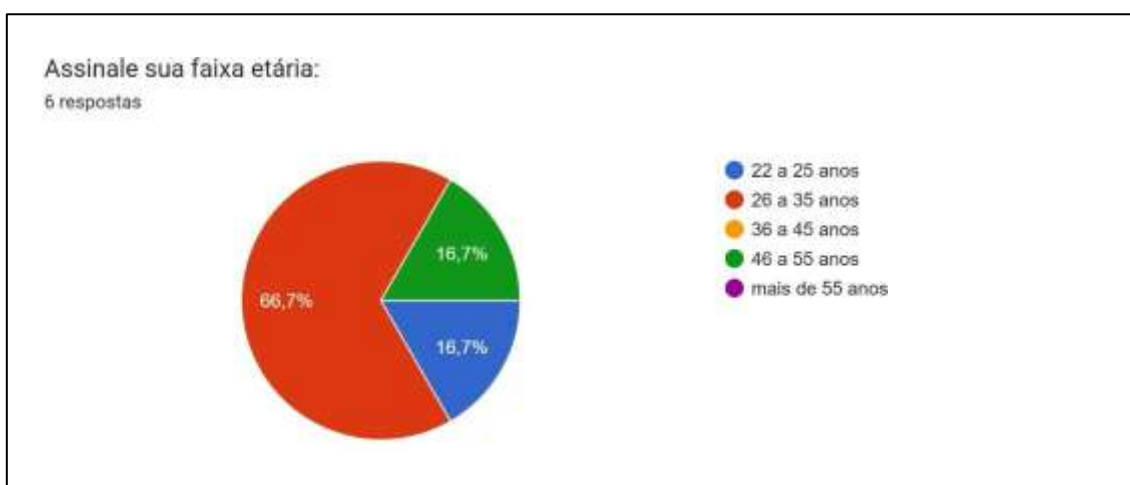


Figura 9- Faixa etária.

Todas as pessoas que responderam o questionário são do sexo feminino, sendo que 16,7%, corresponde a uma (1) resposta, são professores entre 22 a 25 anos; 66,7% corresponde a quatro (4) respostas, são professores entre 26 a 35 anos e 16,7%, ou seja, uma (1) resposta, que estão entre 46 a 55 anos.

## Formação na docência

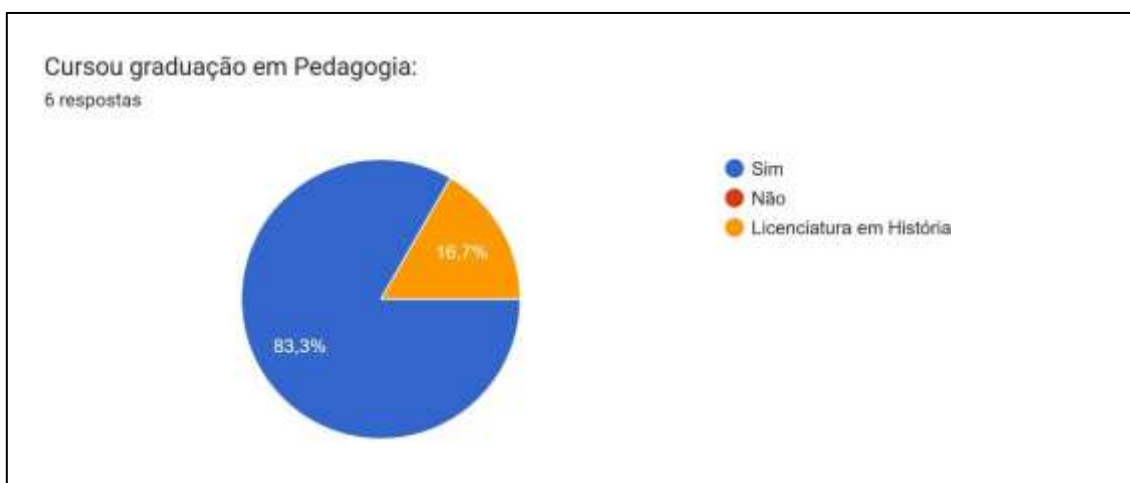


Figura 10- Graduação.

A análise do item 5 a 10, sobre a formação inicial das professoras que responderam à pesquisa e estão na sala de alfabetização. Das 6 professoras, quatro (4) respostas correspondem a 83,3%, têm o curso de pedagogia e uma (1) resposta equivale a 16,7%, ou seja, têm uma Licenciatura em outra área.

Segundo a Lei de Diretrizes e Bases para Educação Nacional (LDBEN) 9394/96, Capítulo VI que aborda sobre os profissionais da educação, Art. 62, alterado pela Lei nº 13.415, de 16 de fevereiro de 2017, a formação necessária para atuar como professor na educação básica é indispensável ser “em nível superior”. Considerada como formação mínima “a oferecida em nível médio, na modalidade normal”. O artigo da lei em questão, no seu inciso 2º, estabelece a formação continuada e em serviço (não há distinção entre as duas modalidades) do profissional do magistério.

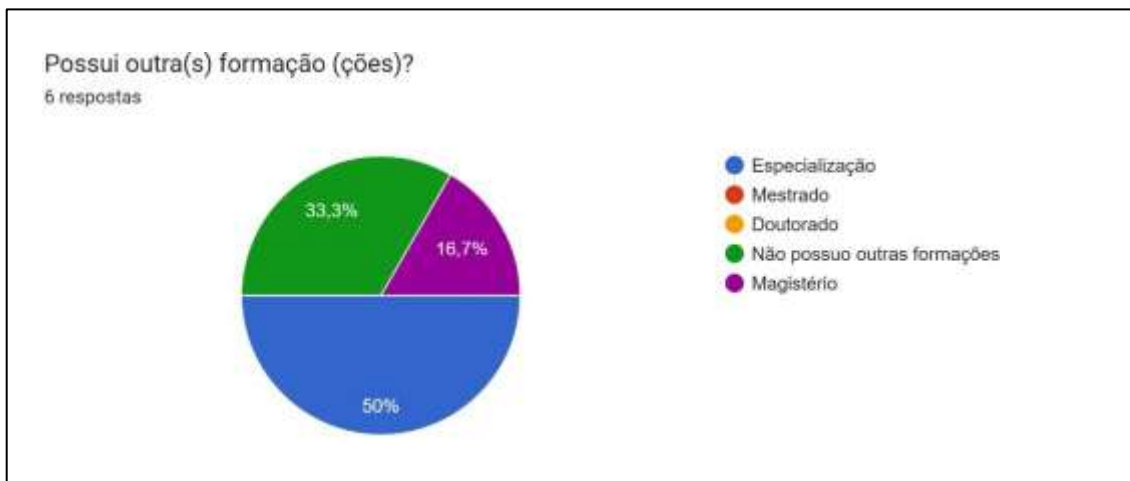


Figura 11- Formações.

Em termos de formação, 16,7% corresponde a uma (1) resposta que tem formação em Magistério; 33,4% corresponde a duas (2) respostas que não têm outra formação; e 50% corresponde a três (3) respostas que têm outra especialização.

A formação continuada e o serviço do professor, documentos como a Resolução nº 7 de 14/12/2010 as Diretrizes Curriculares para Educação Básica estabelecem que a formação inicial e contínua deve estar presente no Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola, uma vez que a formação está ligada à atuação profissional do professor. O capítulo 58 trata do professor e da formação inicial e continuada:

Art. 58. A formação inicial, nos cursos de licenciatura, não esgota o desenvolvimento dos conhecimentos, saberes e habilidades referidas, razão pela qual um programa de formação continuada dos profissionais da educação será contemplado no projeto político-pedagógico (BRASIL, 2010).

Dessa forma, foram apresentadas algumas situações que estão relacionadas ao tema a educação e as tecnologias digitais. Participação em formação sobre o tema; A escola ou a secretaria municipal de educação oferecem cursos gratuitos e se há espaço para trocas entre os pares e se as pessoas compartilham experiências sobre o tema com seus pares.

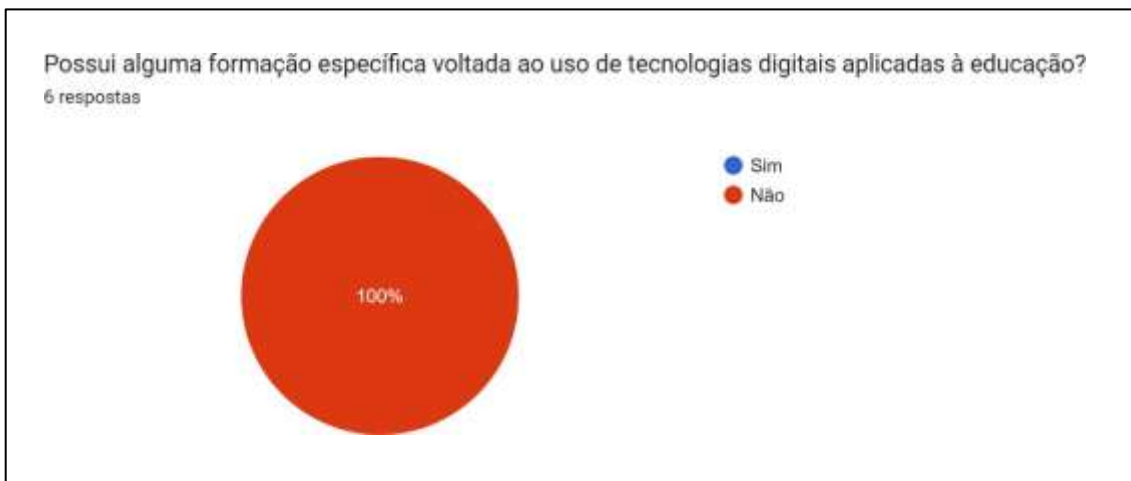


Figura 12- Formação específica em tecnologias digitais.

Como pode observar, formação específica voltada para o uso de tecnologias digitais aplicadas à educação, 100% das profissionais dizem não ter formação voltada para a tecnologia. Consequentemente não realizaram nenhum curso dentro da temática.



Figura 13- Atuação como professora alfabetizadora.

Todas as pessoas que responderam o questionário sobre o tempo de atuação como professora alfabetizadora, 16,7% correspondendo a uma (1) resposta têm mais de 21 anos; 33,3% corresponde a duas (2) respostas tem 1 a 4 anos; 50% correspondendo a

três (3) respostas têm de 5 a 8 anos e nos intervalos entre 9 a 16 anos tendo zero 0% de respostas.

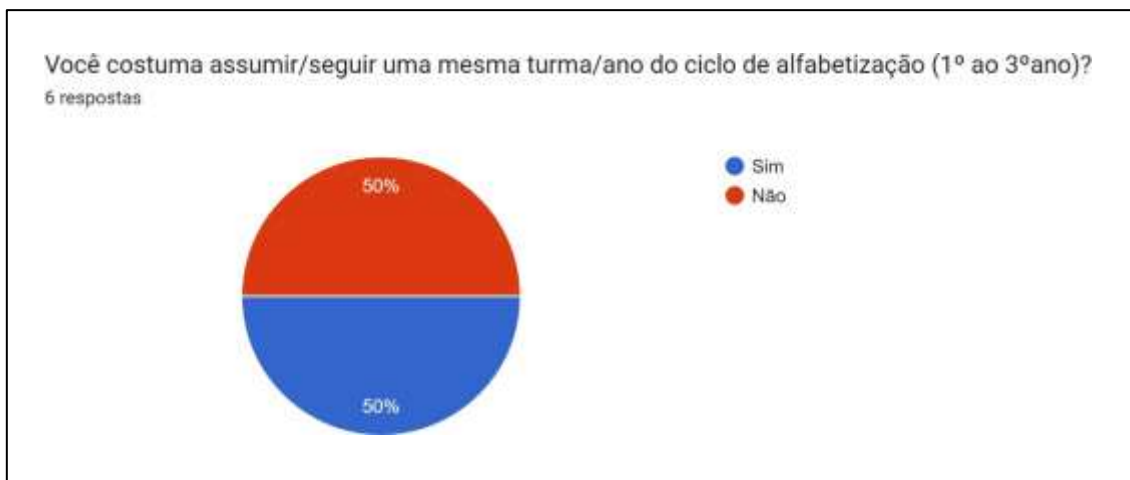


Figura 14- Tempo que assume uma mesma turma no ciclo de alfabetização.

Todas as pessoas que responderam o questionário sobre o tempo que assume uma mesma turma no ciclo de alfabetização, 50% representa três (3) resposta ficam com a mesma turma no ciclo de alfabetização, 50% representa três (3) resposta não ficam com a mesma turma e as outros 50% representado por três (3) resposta não ficam com a mesma turma.

### Infraestrutura da instituição.

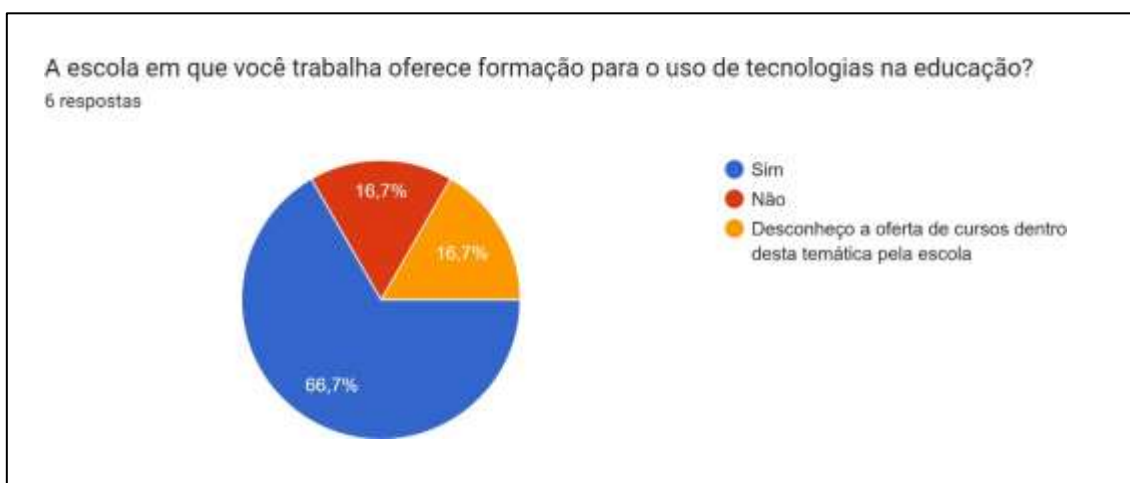


Figura 15- A escola oferece formação para o uso de tecnologias na educação.

Com relação à escola, se ela oferece formação para o uso de tecnologias na educação. De acordo com a pesquisa 66,7% responderam que sim 16,7% responderam que não e com a mesma porcentagem desconhece a oferta de cursos com a temática de tecnologia na educação.



Figura 16- A secretaria de educação oferece curso na área tecnológica.

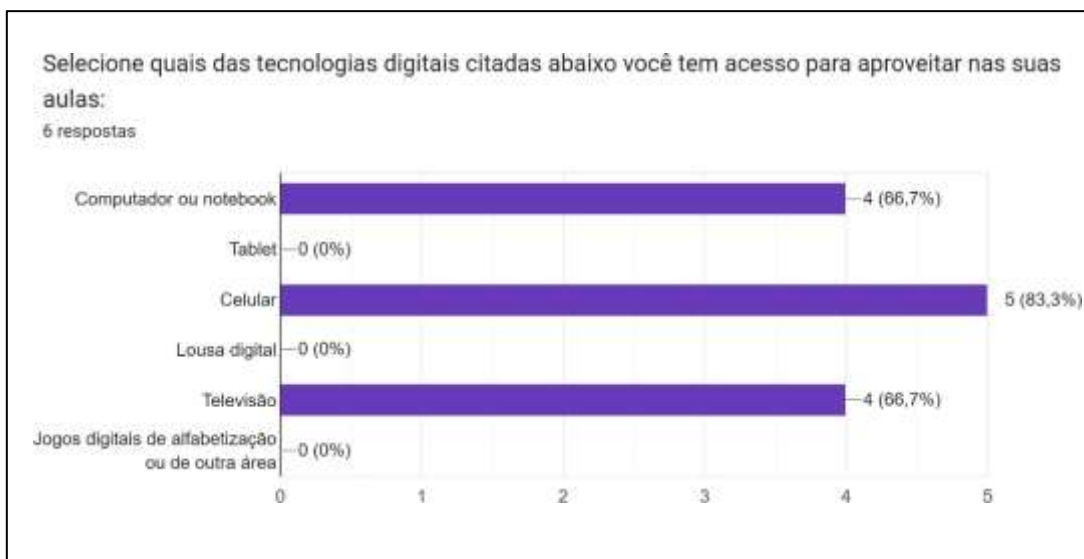


Figura 17- As tecnologias digitais, na sala de aula.

Como resultado observa-se que, a SEDUC oferece curso de formação, 83,3% de respostas tem curso e 16,7% de respostas não tem. Com relação as tecnologias digitais, 66,7% tendo quatro resposta corresponde a computador e notebook; 0% corresponde ao tablet, a lousa digital e os jogos digitais; 66,7 % tendo quatro resposta que corresponde a televisão e 83,3% representa o celular.

## Desempenho

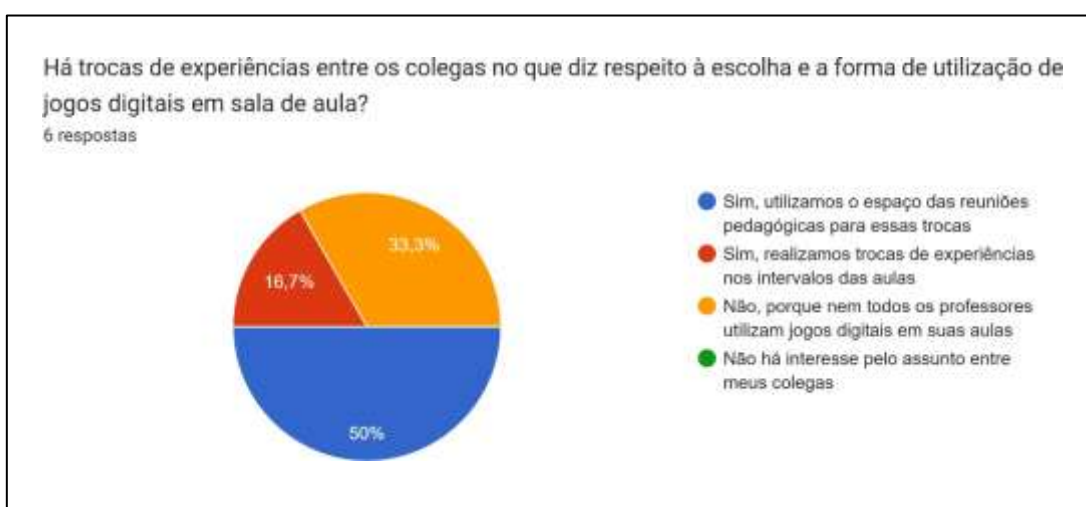


Figura 18- Trocas de experiências sobre o uso de jogos digitais na sala.

Das seis (6) professoras que responderam o questionário, 50% correspondendo a três respostas que “Sim, utilizamos o espaço das reuniões pedagógicas para essas trocas; 33,3% correspondendo a duas (2) respostas “Não, porque nem todos os professores utilizam jogos digitais em suas aulas e 0% das respostas “Não há interesse pelo assunto entre meus colegas”.

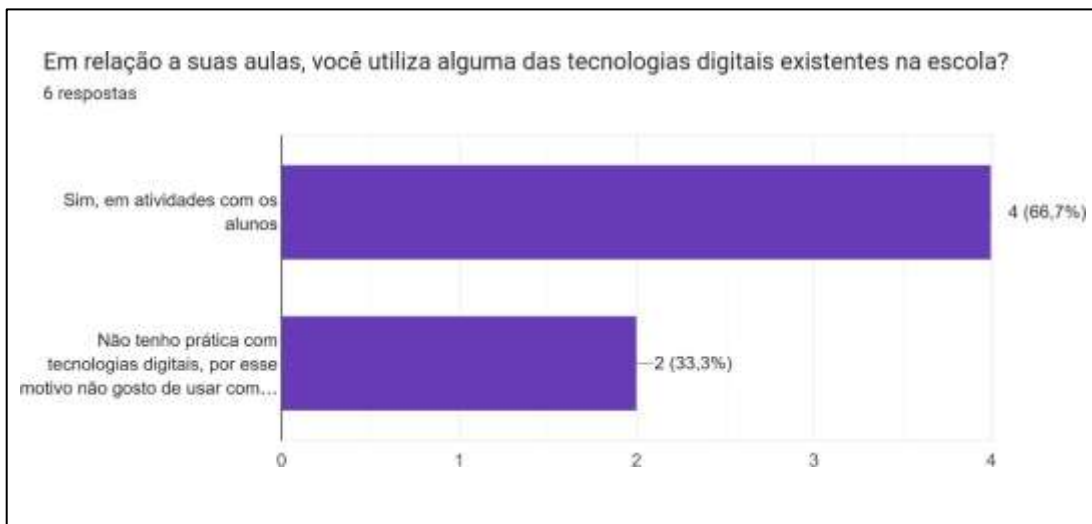


Figura 19- Utilização das tecnologias digitais existentes na escola.

Em relação às aulas, sobre a utilização das tecnologias digitais existentes na escola. 66,7% refere-se ao uso das das tecnologias digitais existentes na escola que são utilizadas com os alunos e 33,3% refere-se aos profissionais que não tem prática com uso das das tecnologias digitais, por esse motivo não gostam de usar com os alunos.

Na resposta aberta como não foi obrigatório das seis profissionais, duas me responderam:

Em uma das propostas de aula com recursos tecnológicos, reproduzi alguns jogos de computador em retroprojeção. Dei aos estudantes a autonomia de responder aos comandos de cada jogo. Ao final foi desenvolvido alfabetização e autonomia por meio de jogos eletrônicos. (Professora 1).

Torna as aulas mais atraentes à participação do aluno; e facilita a aprendizagem dos estudantes através da interação. (Professora 2).

A propósito o que é considerado importante para incluir o uso de Tecnologias Digitais ou Jogos Digitais em aulas com turmas da alfabetização:

A tecnologia digital pode contribuir para a formação do senso crítico e para o acesso a informações atualizadas em tempo real. (Professora 1).

O uso de tecnologias digitais em sala de aula permite aos professores a inserção de conteúdo dentro da realidade dos alunos, visto que, os mesmos têm acesso e utilizam com frequência essas tecnologias em suas atividades corriqueiras. (Professora 2).

O uso de jogos digitais podem despertar nas crianças a motivação, a expressividade, a imaginação, a linguagem comunicativa, a atenção, a concentração, o raciocínio lógico, e podem englobar diferentes áreas do conhecimento, por isso constitui-se no processo de alfabetização/letramento. (Professora 3).

Que a escola oferece um ambiente com computadores e as crianças tivessem acesso. (Professora 4).

Mudam os hábitos e gera benefício como a agilidade entre outros. (Professora 5).

Há muitos benefícios para o uso de tecnologia em sala de aula, como tornar a aprendizagem mais prática, lúdica e dinâmica. Além disso, permite o engajamento dos alunos com o conteúdo e desenvolvimento das habilidades criativas. (Professora 6).

As falas das professoras demonstram se existem vantagens dos Jogos Digitais no processo de alfabetização? Apresente uma justificativa. Obtendo 6 respostas.

Os jogos digitais como também os jogos tradicionais, contribuem de forma significativa para a aquisição e construção de conhecimento. (Professora 1).

Existem sim, pois, nessa fase tudo o que se aproximar da realidade das crianças será incentivo para aprendizado de algo novo. Através de jogos digitais a prática da alfabetização ocorre de maneira leve e natural, considerando a realidade das crianças. (Professora 2).

Sim. Contribui para tornar as práticas de ensino mais eficazes, aumentando o engajamento e impulsionando o aprendizado dos alunos. (Professora 3).

Sim, para isso a escola poderia oferecer acesso a essa tecnologia. (Professora 4).

Sim! O uso dos jogos pode despertar nas crianças a motivação, a expressividade, a imaginação, o raciocínio lógico e podem englobar diferentes áreas do conhecimento. (Professora 5).

Sim, pois através da tecnologia facilita o aprendizado, que passa a ser personalizado, e ajuda professores. (Professora 6).

Os dados coletados no questionário permitiram traçar um perfil dos professores. As condições de acesso às tecnologias da informação e a opinião dos participantes da pesquisa em relação ao uso de tecnologias da informação na alfabetização e nos jogos digitais. Para aprofundar as questões apresentadas com a análise. Foram realizadas 3 entrevistas com base nos dados do questionário.

#### Entrevista

Avaliação do perfil do docente. Fale um pouco sobre sua formação e o que o levou a se tornar professora alfabetizadora.

Sou formada a magistério e graduado em história pela Universidade Federal de Sergipe a inspiração veio com o convívio com professoras alfabetizadoras.  
(Professora 1)

Eu sou pedagoga pós-graduado e psicopedagogos com ênfase e educação infantil e anos iniciais no início de minha carreira profissional já houve a oportunidade de atuar como a alfabetizador sendo auxiliar de turma desde essa época foi nítida a minha familiaridade com os níveis de escrita e também com práticas de alfabetização a curiosidade e o interesse em descobrir a forma como as crianças aprendem a ler e a escrever me motivaram a pesquisar cada vez mais sobre o assunto e a a minha especializar cada dia mais. (Professora 2)

Minha formação em pedagogia foi uma jornada marcante, repleta de aprendizados e descobertas. Muitas pessoas se sentem atraídas pela área devido à paixão por ensinar e auxiliar no desenvolvimento das crianças. Me tornar professora alfabetizadora foi uma opção extremamente especial. Essa etapa da educação é crucial para o crescimento das capacidades de leitura e escrita, e a alfabetização é a base para tudo o que vem a seguir. Em geral, aqueles que escolhem esse caminho têm um desejo verdadeiro de ter um impacto positivo na vida dos estudantes, auxiliando-os a compreender o mundo através das palavras. (Professora 3)

Em qualquer circunstância, as professoras se inscreveram na carreira. Tendo formação mínima exigida para o exercício da profissão é superior ao mínimo exigido. Um levantamento sobre a formação inicial das professoras mostra que as professoras possuem formação semelhante, ou seja, todas cursaram o magistério ou pedagogia.

Compreender as atividades desenvolvidas pelos educadores utilizando tecnologia digital na alfabetização através de relatos, identificando quais concepções de alfabetização e letramento são expressas e quais são identificadas na entrevista. Foi perguntado as professoras o que se alterou em relação ao uso das tecnologias na educação, especialmente na alfabetização, desde a sua formação como professora alfabetizadora até o momento atual, as professoras com maior tempo de experiência na profissão professora 1 e 3: narraram:

Alterou a forma de planejar pois passou a existir mais recursos além dos livros didáticos. (Professora 1)

É uma excelente pergunta! Desde minha formação, o emprego de tecnologias na educação, especialmente na alfabetização, teve um grande avanço. Quando nos formamos, as tecnologias estavam restritas a recursos como projetos e alguns

softwares educativos básicos. Atualmente, há uma ampla gama de recursos digitais que podem ser incorporados ao ensino. Atualmente, plataformas online, aplicativos de leitura e escrita, jogos educativos e até redes sociais têm sido usados para envolver os alunos. Essas tecnologias permitem um aprendizado mais interativo e dinâmico, além de permitir que os alunos aprendam no seu próprio ritmo. Na alfabetização, por exemplo, muitos educadores estão empregando dispositivos móveis como tablets e computadores para tornar o processo de aprendizagem mais atrativo. Existem recursos que ajudam a desenvolver as capacidades fonológicas e de compreensão de forma lúdica. Além disso, o uso de vídeos e animações pode facilitar a compreensão de conceitos mais complexos. Outro ponto interessante é a possibilidade de personalização do ensino. Com as tecnologias, é possível adaptar as atividades às necessidades individuais dos alunos, o que é uma grande vantagem em comparação ao método tradicional.

(Professora 3)

Já há uma resposta da professora 2, como é mais jovem e tem menos tempo de atividade profissional, optou por outra direção:

Desde a minha formação acadêmica não houve muitas alterações em relação ao uso de tecnologias na educação visto que a minha formação é muito recente e já iniciei na sala de aula com a utilização de tic como passar dos anos estamos cada vez mais introduzindo essa tecnologia.

A análise das narrativas das professoras demonstra que, quando o professor possui uma sólida formação para a docência, especificamente para a alfabetização, o que o motiva a utilização das tecnologias da informação nas práticas pedagógicas revela, sobretudo, o potencial das mesmas. O objetivo é aproximar o aluno do objeto de estudo de forma

lúdica e prazerosa, despertando-o interesse pela aprendizagem, a possibilidade de ampliar os campos das propostas. Você acredita que as Tecnologias Digitais ou os Jogos Digitais contribuem para a alfabetização? Apresente uma justificativa.

Sim porque mais uma ferramenta de grande valia pois desenvolve vacinas no lógico dos alunos e o aprendizado de forma lúdica. (Professora 1)

Sim eu acredito que as tecnologias digitais tem contribuído bastante no desenvolvimento das crianças em fase de alfabetização considerando que elas já têm muito contato com as tecnologias em suas casas e quando a gente traz esse conteúdo para dentro da sala de aula tornam um ambiente mais acolhedor e mais propício à realidade com as quais elas estão inseridas. (Professora 2)

Essa é uma pergunta bem interessante! As tecnologias digitais e os jogos podem, sim, ajudar na inclusão e na igualdade na educação, ajudando a "aparecer na justiça" no sentido de tornar o aprendizado mais acessível e justo para todos. Em primeiro lugar, as ferramentas digitais são capazes de suprir as demandas de diferentes estilos de ensino. Alunos com dificuldades específicas podem se beneficiar de jogos e aplicativos que oferecem métodos personalizados e ajustados. Isso pode melhorar o ambiente de jogo e permitir que todos tenham acesso a recursos que ajudem no seu progresso. Além disso, o uso de tecnologias pode tornar o acesso à informação e ao conhecimento mais fácil. Alunos que talvez não tenham acesso a bibliotecas ou materiais didáticos impressos podem encontrar uma variedade de recursos na internet. Isso promove uma educação mais igualitária, permitindo que todos tenham oportunidades semelhantes de aprender. Por outro lado, é importante lembrar que nem todos os alunos têm

acesso igual às tecnologias. A inclusão digital ainda é um desafio em muitas comunidades. Portanto, embora as tecnologias possam ser uma ferramenta poderosa para promover justiça na educação, é essencial também trabalhar para garantir que todos tenham acesso a essas ferramentas. (Professora 3)

Ao analisar os relatos das professoras em relação à prática e experiência de alfabetização utilizando as Tecnologias Digitais ou Jogos Digitais, constata-se que apenas a professora 1 não utiliza tecnologias ou jogos no processo de alfabetização, ficando restrita ao laboratório de informática e sem buscar outros recursos ou estratégias que possam ser atualizados e que possam ser aplicados dentro da sala de aula. As professoras 2 e 3 usam as tecnologias e jogos para atender às necessidades de cada aluno dentro da sala de aula. Apresentando os seguintes relatos:

Não, pois a escola não dispõe de laboratório de informática que possa oferecer esses recursos, não na escola pública em que eu trabalho. (Professora1)

Em relação a minha experiência na utilização de tecnologias digitais na sala de aula eu sempre faço uso de quiz on-line jogos eletrônicos através de transmissão via retroprojeção das quais os alunos respondem questionamentos (Professora 2)

Sim tem algumas experiências com as plataformas digitais com o quiz que é uma forma de tornar minha aula mais interativa e dinâmica incentivando a participação das crianças os games que é uma ferramenta digital eficaz que utilizo para alfabetizar pois através dele eu consigo unir o brincar com aprendizagem é possível criar um sistema de pontuação para classificar

educando e premiá-los conforme vão subindo de nível e alguns jogos on-line eu consigo utilizar nas minhas aulas. (Professora 3)

Ao analisar os depoimentos das professoras em relação aos principais contributos dos jogos no processo de alfabetização de crianças do ensino fundamental, obtiveram as seguintes respostas:

Contribui com a interação social raciocínio lógico e o desenvolvimento cognitivo das crianças que participam desses jogos e tecnologias (Professora 1)

O uso de jogos no ensino fundamental é de suma importância considerando que leva aprendizagem mais lúdica mais atrativa e menos cansativa com os jogos as crianças aprendem enquanto brincam enquanto se divertem tornando aprendizagem mais consolidada. (Professora 2)

Uma das competências ilustrativas em que os jogos podem ser de grande ajuda é a alfabetização. Os jogos têm vários doadores: primeiro, eles são tão envolventes e atraentes que o ensino deixa de ser maçante. As crianças se interessam mais por alguma coisa, enquanto a diversão geralmente melhora a retenção de informações; segundo eles frequentemente desenvolvem habilidades cognitivas como resolução de problemas, pensamento crítico, e lógica, o que também é essencial para a alfabetização; terceiro, os jogos são uma forma de aprendizagem ativa na medida em que permitem às crianças experimentar e praticar habilidades de uma forma segura. Finalmente, enviam feedbacks imediatos, ou seja, os jogos costumam dizer aos alunos se acertaram ou erraram o mais breve

possível, ajudando a consolidar a aprendizagem e a aumentar a confiança. Em uma nota semelhante, os jogos podem ser ajustados à competência da criança, permitindo-lhes avançar no seu próprio ritmo, o que é muito útil se elas tiverem dificuldade em acompanhar a turma. O mesmo se aplica aos jogos sociais, que ensinam habilidades de cooperação ou competição saudável – habilidades sociais igualmente importantes na escola. Finalmente, muitos jogos exploram várias literacias, como a interação entre imagens e palavras ou pegadas sonoras. (Professora 3)

Ao analisar os depoimentos das docentes em relação ao que gostaria de acrescentar informações ou comentários sobre a sua prática pedagógica com o uso das Tecnologias Digitais, ou os Jogos Digitais, ou sobre outro tema que considere relevante em relação ao tema da entrevista e obtive as seguintes respostas.

Tendo em vista a globalização e a rapidez as tecnologias se faz necessário que todas escolas sendo pública ou privada ofereçam laboratórios de informática para que todo aluno possa ter acesso e dessa forma contribuir com educação igualitária. (Professora 1)

Adesão a tecnologias na sala de aula torna o ambiente educacional mais condizente com a realidade atual de todas as crianças fazendo com que elas sintam mais animação em aprender. (Professora 2)

Com certeza! Aprender através de tecnologias digitais e jogos pode ser mais do que benéfico, especialmente quando se trata de alfabetização e aprendizado para crianças. Aqui estão algumas ideias sobre como a tecnologia pode nos ajudar

com isso: inclusão e acessibilidade, experiência com tecnologia digital pode tornar o aprendizado mais acessível para todos os alunos, incluindo aqueles que talvez tenham dificuldades de aprendizagem. Existem aplicativos e jogos criados para atender às necessidades de uma ampla gama de tipos de aluno, o que pode fazer a diferença. **Aprendizado Personalizado:** Tecnologia permite que os educadores personalizem o ensino para cada criança. Especialmente no caso de diferentes classes, onde os níveis de alfabetização podem variar muito de aluno para aluno. **Interatividade e colaboração:** os jogos incentivam a colaboração entre os alunos, tornando as aulas um ambiente social de aprendizado. Ele faz não apenas as aulas serem mais ativas, mas também ajuda a desenvolver habilidades sociais. Outra característica benéfica pode estar faltando aqui. Talvez isso possa ser sobre arquivamento. (Professora 3)

A descrição, pelas professoras, da sua prática pedagógica com o uso das Tecnologias Digitais, ou os Jogos Digitais, demonstram que as crianças sentem mais motivadas dentro da sala de aula e dessa forma contribuindo para seu aprendizado, outra professora reforça que assim como uma escola particular tem laboratório de informática, as escolas públicas possuam também para que as crianças tenham uma educação de equidade e qualidade. E assim, uma sala com amplos níveis de alfabetizando com jogos que possam colaborar na sua aprendizagem.

## CONCLUSÕES

O uso com jogos digitais na alfabetização e letramento nos anos iniciais do ensino fundamental demonstram uma estratégia proveitosa para impulsionar o processo de aprendizagem sendo mais inovador e atrativo para as crianças. As utilizações dos jogos digitais permitem que os alunos aprendam de forma lúdica explorando diversos recursos multimídia e proporcionando mais envolvimento dos estudantes durante a alfabetização. Esses vínculos entre a educação e os jogos de alfabetização evidenciou como pode ser eficaz e divertido aprender. Em consonância com a autora Soares (2022) evidência que o uso de jogos digitais é uma ferramenta eficiente, pois permite que os alunos se envolvam na atividade que são importantes para eles.

Os objetivos deste estudo fundamentaram-se em investigar como jogos digitais poderiam auxiliar no processo de alfabetização e quais as perspectivas dos professores sobre a utilização dos jogos digitais no processo da alfabetização e letramento das crianças do ensino fundamental I. Diante desses questionamentos o primeiro objetivo foi identificar jogos educativos de alfabetização através de uma observação, em que consta muitos jogos que de fato auxiliam as crianças diretamente na aprendizagem. O uso desses jogos estimulou nas crianças a vontade de aprender de forma interativa e dinâmica, pois o uso de jogos já é habitual no seu dia a dia.

Já quando mencionamos as perspectivas dos professores com relação aos jogos educacionais, constatou-se que os jogos contribuem para o aprendizado das crianças, permitindo um avanço significativo, tornando o conhecimento mais atrativo e menos cansativo. Demonstrou ser uma ferramenta de fácil acesso, em que pode utilizado de diversos modos e aparelhos, sendo online ou não, porém ainda tinha professor retraído em fazer o uso do mesmo, se limitando em outras ferramentas não tecnológicas, deixando um alerta sobre a necessidade de formações específicas dentro da área tecnológica, visando que os docentes possam ter conhecimentos do uso dessas ferramentas e como elas podem auxiliar no trabalho dentro da sala de aula.

A utilização dos jogos educativos demonstrou um potencial enorme para transformar o ambiente educacional tornando o aprendizado mais dinâmico, envolvente e eficaz. Indo muito além do simples entretenimento, servindo como ferramentas que complementam

o ensino. Através dos jogos digitais é possível perceber diversos benefícios que altera a forma como os alunos interagem. Esses atributos estão alinhados às ideias de Santos e Silva (2022), destaca-se que o jogo pode ser utilizado para instruir no processo de alfabetização e letramento como uma ferramenta pedagógica eficiente.

A entrevista desenvolvida com as professoras, sobre as perspectivas relativa aos contributos dos jogos, demonstrou que os jogos educacionais contribuem no decorrer da alfabetização e letramento, sendo um instrumento acessível e dinâmico. Na análise dos depoimentos foram relatados que ao fazer o uso desses jogos pode desenvolver o raciocínio lógico e cognitivo dos estudantes, consolidando os conhecimentos e aumentando a confiança no conteúdo. Nesse sentido, autores como Soares (2022) reforçam que atividades interativas e lúdicas, é possível estimular o interesse das crianças pelo aprendizado e assim o professor analisar as características dos educandos e disponibilizar jogos adequados para seu nível de aprendizagem.

O questionário aplicado com as professoras, sobre a verificação do tempo de atuação como professora alfabetizadora, interferia ou não no uso dos jogos digitais, verificou-se que quanto maior o tempo de serviço daquele profissional na sala de aula, ele tinha maior dificuldade em utilizar jogos ou ferramentas tecnológicas, por não ter um domínio em utilizar no seu dia a dia, por outro lado, aquelas profissionais mais novatas em torno de 5 anos de atuação utilizava com mais frequência na prática de alfabetização e letramento, aproximando a realidade dos estudantes.

Sendo assim, essa investigação dá ênfase do uso dos jogos e outras ferramentas tecnológicas na sala de aula, sendo que temos uma geração muito conectada e atualizada ao mundo digital. Dessa forma, a utilização dos jogos educativos é um meio de contribuir no engajamento e na aprendizagem, mas também oferecendo aos professores aulas mais envolventes cativando os alunos, auxiliando na gestão do tempo e assim adaptando e evoluindo sua prática.

## BIBLIOGRAFIA

Benedetti, K. S. A falácia socioconstrutivista por que os alunos brasileiros deixaram de aprender a ler e escrever. 1ª Edição. Campinas: Kírion, 2020.

Brasil. lei nº 9.394, de 20 de Dezembro de 1996. lei de diretrizes e bases da educação nacional. disponível em:

[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm). acesso em: 22 de junho de 2019.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Base Nacional Comum Curricular. BRASÍLIA, 2018.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. GOVERNO FEDERAL. Base Nacional Curricular Comum (BNCC). EDUCAÇÃO É A BASE. BRASÍLIA, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. DISPONÍVEL EM: ACESSO EM: 05 ABR. 2019.

Resolução Nº 7, DE 14 DE DEZEMBRO DE 2010. FIXA Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de 9 (nove) anos. CÂMARA DE EDUCAÇÃO BÁSICA, BRASÍLIA, DF, 2010B. Disponível em:  
[http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/rceb007\\_10.pdf](http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/rceb007_10.pdf). acesso em: 19 de junho de 2019.

Garofalo, D. Jogos digitais e alfabetização: como dar mais dinamismo ao aprendizado. Tecnologia na Educação. 07, 2019. DISPONÍVEL EM: ACESSO EM: 02 MAI. 2022.

Santos, A. P.; Silva, A. C. O uso de jogos digitais para promover a alfabetização e o letramento no ensino fundamental anos iniciais. Revista iberoamericana de humanidades, ciências e educação, V. 9, P.1-15, 2022.[HTTPS://DOI.ORG/10.18675/1981-8106.V32.N.65.S15386](https://doi.org/10.18675/1981-8106.V32.N.65.S15386)

Sátiro, N. G. D., & D'Albuquerque, R. W. (2020). O que é um estudo de caso e quais as suas potencialidades? Revista sociedade e cultura, 23(E55631).

Silva, G. O., Oliveira, G. S., & Silva, M. M. (2021). Estudo de caso único: uma estratégia de pesquisa. Revista Prisma. <https://revistaprisma.emnuvens.com.br/prisma/article/view/44/36>

Ferreira, S. S. N. (2023). Métodos de alfabetização e desempenho escolar. Revista tópicos. [https://revistatopicos.com.br/generate/pdf\\_zenodo/pub\\_10345960.pdf](https://revistatopicos.com.br/generate/pdf_zenodo/pub_10345960.pdf)

Soares, M. B. Letramento digital: um tema em três gêneros. São Paulo: CONTEXTO, 2022.

TEIXEIRA, M. T. & AZEVEDO, A. F. (2021). Teorias Neurocognitivas de Aprendizagem da Leitura e Métodos de Alfabetização. REVISTA DIGITAL DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS DA PUCRS, V. 14, N. 2, P. 1-17, 2021.  
[HTTP://DX.DOI.ORG/10.15448/1984-4301.2021.2.38792](http://dx.doi.org/10.15448/1984-4301.2021.2.38792)

Marinho, A. K. B.; Bochembuzio, C. M. F. (2021). Alfabetização e Letramento: um olhar crítico sobre o método fônico.

Szymanski, H. A entrevista na pesquisa em educação: a prática reflexiva. Plano editorial. Brasília, 2002.

Rabelo, A. O. A importância da investigação narrativa em educação. educação e sociedade, CAMPINAS, V. 32, N. 114, P. 171-188, JAN.-MAR, 2011.

## APÊNDICE

### *Apêndice I – Modelo de questionário da pesquisa*

#### **QUESTIONÁRIO**

Pesquisa: Jogos Digitais para Alfabetização e Letramento no Contexto dos Anos Iniciais

Orientadora: Prof. Dra. Carla Sofia Costa Freire

Orientanda: Prof. Joyce Rocha de Oliveira

Prezadas Colegas,

Sou professora-pesquisadora da Escola Superior de Educação e Ciências Sociais, do Instituto Politécnico de Leiria (IPLeiria), na Linha de Pesquisa I: Formação de Professoras: políticas e práticas, a realizar mestrado em Utilização Pedagógica das TIC.

Dirigimo-nos a você, professora alfabetizadora na rede pública municipal de ensino de Belo Monte, a fim de solicitar sua colaboração na pesquisa para o projeto de mestrado, que tem por objetivo: Analisar como os jogos digitais podem auxiliar no processo de Alfabetização.

A sua participação na pesquisa, através do preenchimento do presente questionário, será crucial para a recolha de dados que permitam compreender o potencial dos jogos digitais na educação.

É importante salientar que a participação é voluntária, os dados coletados serão utilizados exclusivamente para fins de pesquisa e a identidade será mantida em sigilo.

Agradeço sua atenção e estou disponível para prestar quaisquer esclarecimentos necessários.

Saudações carinhosas.

E-mail: [ojoyce499@gmail.com](mailto:ojoyce499@gmail.com)

**- Ambiente de atuação da professora alfabetizadora**

1. Assinale o bairro em que está localizado a escola em que você atua:

(Marcar apenas uma.)

Centro

Zona Rural

Não sei identificar

Outros: \_\_\_\_\_

2. Você ministra aulas para turmas de: (Marcar apenas uma.)

1º ano

2º ano

3º ano

Outro: \_\_\_\_\_

**-Perfil da professora**

3. Sexo (Marcar apenas uma.)

Masculino

Feminino

Prefiro não dizer

4. Assinale sua faixa etária (Marcar apenas uma.)

22 a 25 anos

26 a 35 anos

36 a 45 anos

46 a 55 anos

mais de 55 anos

#### **-Formação**

5. Cursou graduação em Pedagogia: (Marcar apenas uma.)

Sim

Não

Outro: \_\_\_\_\_

6. Possui outra(s) formação (ções)? \* (Marque todas que se aplicam.)

Especialização

Mestrado

Doutorado

Não possuo outras formações

Outro: \_\_\_\_\_

07. Possui alguma formação específica voltada ao uso de tecnologias digitais aplicadas à educação? (Marcar apenas uma.)

Sim

Não

08. Se sua resposta a questão anterior foi sim, assinale quais cursos você já realizou:

Cursos de curta duração

Curso a nível de extensão

Curso a nível de especialização

Não realizei nenhum curso dentro desta temática

Outro: \_\_\_\_\_

09. Há quanto tempo você atua como professora alfabetizadora? (Marcar apenas uma.)

1-4 anos

5-8 anos

9-12 anos

13-16 anos

17-20 anos

mais de 21 anos

10. Você costuma assumir/seguir uma mesma turma/ano do ciclo de alfabetização (1º ao 3º ano)? (Marcar apenas uma.)

Sim

Não

Outro: \_\_\_\_\_

**- Instituição**

11. A escola em que você trabalha oferece formação para o uso de tecnologias na educação? (Marcar apenas uma.)

Sim

Não

Desconheço a oferta de cursos dentro desta temática pela escola

Outro: \_\_\_\_\_

12. A secretaria de educação (SEDUC) oferece curso de formação nesta área? \* (Marcar apenas uma.)

Sim

Não

Desconheço a oferta de cursos dentro desta temática pela SEDUC

13. Selecione quais das tecnologias digitais citadas abaixo você tem acesso para aproveitar nas suas aulas: (Marque todas que se aplicam.)

Computador ou notebook

Tablet

Celular

Lousa digital

Televisão

Jogos digitais de alfabetização ou de outra área

Outro: \_\_\_\_\_

### **- Desempenho**

14. Há trocas de experiências entre os colegas no que diz respeito à escolha e a forma de utilização de jogos digitais em sala de aula? (Marcar apenas uma.)

Sim, utilizamos o espaço das reuniões pedagógicas para essas trocas.

Sim, realizamos trocas de experiências nos intervalos das aulas

Não, porque nem todos os professores utilizam jogos digitais em suas aulas

Não há interesse pelo assunto entre meus colegas

Outro: \_\_\_\_\_

15. Em relação a suas aulas, você utiliza alguma das tecnologias digitais existentes na escola? (Marque todas que se aplicam.)

Sim, em atividades com os alunos

Não tenho prática com tecnologias digitais, por esse motivo não gosto de usar com os alunos

Outro: \_\_\_\_\_

16. Se sua resposta aos itens anteriores foi positiva, descreva uma de suas experiências com o uso do recurso.

17. O que você considera mais importante para incluir o uso de Tecnologias Digitais em aulas com turmas da alfabetização?

18. Existem vantagens das Tecnologias Digitais no processo de alfabetização? Apresente uma justificativa.

## **Entrevista**

Roteiro da entrevista

### **Jogos Digitais para Alfabetização e Letramento no Contexto dos Anos Iniciais**

**Objeto de estudo:** utilização de Jogos Digitais para potencializar alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental.

**Problema da pesquisa:** Como os jogos digitais podem auxiliar no processo de Alfabetização?

Quais as perspectivas dos professores sobre a utilização dos jogos digitais no processo da alfabetização das crianças do ensino fundamental I?

**Sujeitos:** 3 Professoras Alfabetizadoras (1º, 2º e 3º) que atuam em escolas da rede pública de ensino, de acordo com o critério de tempo de atuação como professoras alfabetizadoras, sendo uma professora para cada um dos períodos listados abaixo:

1 a 3 anos; 4 a 6 anos; 7 a 15 anos; 16 a 25 anos; mais de 25 anos, além disso, utilizam jogos digitais em suas práticas pedagógicas.

**Objetivo:** Analisar as perspectivas dos professores relativa aos contributos dos jogos no processo de alfabetização de crianças do ensino fundamental I;

Verificar se o tempo de atuação como professor alfabetizador interfere na adoção e na forma de uso dos jogos digitais ou de tecnologias digitais na prática pedagógica do professor;

**1º ITEM:** Avaliação do perfil do docente.

- Fale um pouco sobre sua formação e o que o levou a se tornar professora alfabetizadora?

**2º ITEM:** Compreender as atividades desenvolvidas pelos educadores utilizando tecnologia digital na alfabetização através de relatos, identificando quais concepções de alfabetização e letramento são expressas e quais são identificadas na entrevista.

- O que se alterou em relação ao uso das tecnologias na educação, especialmente na alfabetização, desde a sua formação como professora alfabetizadora até o momento atual?
- Você acredita que as Tecnologias Digitais ou os Jogos Digitais contribuem para a alfabetização? Apresente uma justificativa.
- Você tem alguma experiência em alfabetização utilizando as Tecnologias Digitais ou os Jogos Digitais que possa compartilhar?
- Na sua opinião, quais os principais contributos dos jogos no processo de alfabetização de crianças do ensino fundamental?

**3º ITEM:** A possibilidade de que o professor, sujeito da pesquisa, realize comentários livres.

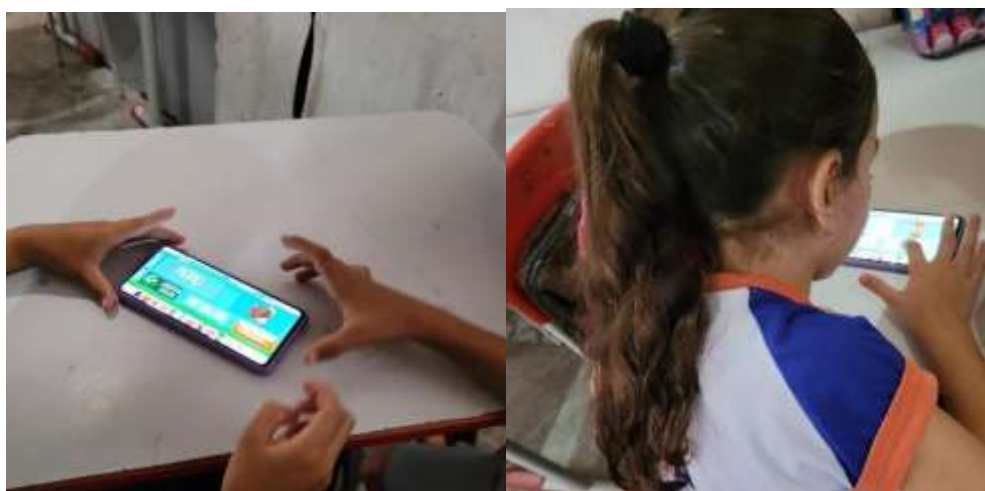
- Gostaria de acrescentar informações ou comentários sobre a sua prática pedagógica com o uso das Tecnologias Digitais, ou os Jogos Digitais, ou sobre outro tema que considere relevante em relação ao tema da entrevista?

## ANEXOS

### Graphogame



### Formar palavras



Ler e Contar



Silabando

