

JOGOS DIGITAIS: UMA FERRAMENTA DE APOIO NO
PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NO CICLO
DE ALFABETIZAÇÃO

Projeto de Mestrado

Tânia da Silva Santos

Trabalho realizado sob a orientação de

Carla Sofia Costa Freire.

Belo Monte, Janeiro, 2025

Utilização Pedagógica de TIC

ESCOLA SUPERIOR DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS SOCIAIS

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LEIRIA

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por me permitir chegar até aqui. A minha família, a amiga Rose, as colegas Joyce e Zilcleide pelo apoio nas horas difíceis.

RESUMO

Este estudo tem como foco abordar a aplicação de jogos digitais no ensino fundamental I, séries iniciais, com o intuito de promover o processo de ensino e aprendizagem. A questão que motiva o estudo é: até que ponto os jogos digitais podem despertar o interesse das crianças em participar das atividades dentro da sala de aula? Na metodologia do presente estudo foram evidenciados os elementos utilizados para a construção da pesquisa. Assim, diversos estudos teóricos serviram como base na elaboração de argumentos sólidos. A questão que motivou esse estudo foi descobrir até que ponto os jogos digitais podem despertar o interesse dos alunos do 2º ano “B” da Escola Raimunda Souto Feitosa em participar das atividades dentro da sala de aula. A proposta dessa pesquisa baseia-se nos jogos digitais como uma ferramenta pedagógica que contribua para o interesse no que está sendo proposto em sala de aula, permitindo, assim, um maior desenvolvimento dos saberes necessários para o processo de alfabetização e ajudando as crianças em seu aprendizado. Os instrumentos de coleta de dados da pesquisa foram os meios utilizados para reunir as informações do referido estudo, devendo ser analisados e transformados em resultados para serem divulgados. O questionário, a entrevista e a observação em Diário de Bordo foram as ferramentas utilizadas para a coleta dos dados.

Palavras chave: alfabetização, aprendizagem, jogos digitais, motivação.

ABSTRACT

This study focuses on the application of digital games in early elementary education with the aim of promoting the teaching and learning process. The question that motivates the study is: To what extent can digital games spark children's interest in participating in classroom activities? The methodology of this study highlights the elements used in the research construction. Various theoretical studies were used as a basis for developing solid arguments. The question that motivated this study was to discover to what extent digital games can engage the students of the 2nd grade "B" at Raimunda Souto Feitosa School in classroom activities. The research proposal is based on digital games as a pedagogical tool that contributes to students' interest in the proposed activities, thus allowing greater development of the necessary literacy skills and helping children in their learning process. The data collection instruments in this research are the means used to gather study-related information, which must be analyzed and transformed into results to be shared. The questionnaire, interview, and observation in a logbook were the tools used for data collection.

Keywords: literacy, learning, digital games, motivation.

ÍNDICE GERAL

SUMÁRIO

AGRADECIMENTOS	2
RESUMO	3
ABSTRACT.....	4
ÍNDICE GERAL	5
ÍNDICE DE FIGURAS	7
ÍNDICE DE TABELAS.....	8
ABREVIATURAS.....	9
INTRODUÇÃO	10
PROBLEMA DE INVESTIGAÇÃO	12
JUSTIFICATIVA.....	13
QUESTÃO DE INVESTIGAÇÃO	14
OBJETIVOS DE INVESTIGAÇÃO.....	15
Objetivo Geral:.....	15
Objetivos Específicos:.....	15
ENQUADRAMENTO TEÓRICO CONTEXTUALIZAÇÃO	16
O Conceito de Alfabetização na Contemporaneidade	16
Alfabetização	17
A Evolução do Processo de Alfabetização	21
Motivação Para a Aprendizagem.....	27
Os Jogos Digitais na Alfabetização.....	33
Consciência Fonológica	39
O Papel dos Jogos na Consciência Fonológica	41
O Uso dos Jogos Digitais na Alfabetização e Suas Contribuições e Desafios	43
O Potencial dos Jogos Digitais na Educação.....	51
Estado da Arte	51
METODOLOGIA	57
Tipo de Estudo.....	58
Abordagem da Pesquisa.....	60
Cenário de Investigação e Participantes.....	61
Técnicas e Instrumentos de Recolha de Dados	61

Questionário.....	61
Entrevista	62
Técnicas de Análise de Dados	63
APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	63
Porcentagem dos Alunos Que Possuem Aparelho Tecnológico	65
Apresentação dos Jogos Digitais	68
Aplicativo Silabando.....	68
Aplicativo Wordwall	69
OBSERVAÇÃO E APLICAÇÃO DOS JOGOS.....	70
Aplicação dos Jogos do Aplicativo Silabando	70
Apresentação e Análise da Entrevista	76
CONSIDERAÇÕES FINAIS	80
REFERÊNCIAS	83

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Idade dos participantes.....	64
Figura 2 Sexo dos alunos.....	64
Figura 3 Quais dispositivos possui?.....	65
Figura 4 Usa o dispositivo tecnológico para que?.....	66
Figura 5 Quais jogos costumam usar?.....	67
Figura 6 Com qual frequência usa o dispositivo tecnológico?.....	67
Figura 7 Tela inicial do aplicativo silabando.....	71
Figura 8 Jogo aprendendo as sílabas.....	71
Figura 9 Quantas sílabas possui a palavra?.....	72
Figura 10 Tela inicial da plataforma Wordwall.....	72
Figura 11 Jogo som das palavras.....	73
Figura 12 Jogo com que som começa.....	73
Figura 13 palavras que rimam.....	74
Figura 14 Porcentagem de alunos que se sentiram motivados a participar das atividadescom os jogos.....	77
Figura 15 Porcentagem de alunos que gostaram ou não de aprender com os jogos	78

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1 Categorização das pesquisas selecionadas	53
Tabela 2 Jogos e objetivos.....	69
Tabela 3 Jogos e objetivos.....	69
Tabela 4 Observação do grupo diante dos jogos.....	75

ABREVIATURAS

CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

CAMML - Modelo de Aprendizagem Cognitiva-Afetiva-Motivacional

MACM - Modelo de Ativação para Aprender

INTRODUÇÃO

As tecnologias se tornaram parte integrante da vida de crianças e jovens, que crescem em um mundo cada vez mais conectado. Diante disso, o ensino tradicional, focado apenas no uso de papel e lápis, muitas vezes não consegue motivar e engajar essa nova geração de estudantes. Nesse cenário, as tecnologias, com seu poder de encantar e gerar curiosidade, transformam-se em uma ferramenta pedagógica crucial para a sala de aula. Com o avanço e a onipresença das tecnologias na vida contemporânea, as novas gerações, especialmente as crianças, emergem como nativos digitais.

Nesse sentido, Viana et al. (2022) destacam que o uso de jogos digitais na prática educativa oferece melhores possibilidades para a aprendizagem. Corroborando essa ideia, Lima et al. (2021) afirmam que essa prática "possibilita uma aprendizagem desafiadora e estimulante, pois ajuda a construir hipóteses, pensar e aprender brincando" (p. 873).

Viana et al. (2022) também enfatizam a importância de considerar novas formas de alfabetização, utilizando experiências mais dinâmicas, motivadoras e lúdicas. Nesse contexto, a inclusão de ferramentas digitais torna-se crucial para o processo de alfabetização, uma etapa fundamental da educação formal. O desafio dos educadores é, portanto, transcender os métodos tradicionais e adotar práticas que ofereçam experiências mais interativas e motivadoras.

Ao aliar a ludicidade inerente aos jogos digitais com os objetivos de ensino, é possível potencializar o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita, além da visão de mundo dos alunos, preparando-os para atuar na cultura digital em que estão inseridos.

A alfabetização, por ser uma etapa crucial da educação formal, representa um grande desafio para os professores alfabetizadores. A necessidade de desenvolver habilidades de leitura e escrita em crianças de 7 e 8 anos exige a busca por novas metodologias que atendam às necessidades e aos interesses da atual geração de nativos digitais. Nesse contexto, a incorporação de jogos digitais nas práticas pedagógicas surge como uma resposta promissora

para superar os desafios impostos por essa fase da aprendizagem.

Nesse sentido, o presente trabalho, intitulado "Jogos Digitais: uma ferramenta de apoio no processo de ensino e aprendizagem no ciclo de alfabetização", surgiu a partir de um problema identificado na Escola Municipal Raimunda Souto Feitosa, no município de Belo Monte, Alagoas, Brasil. Diagnósticos recentes revelaram um baixo rendimento na leitura e na escrita de algumas crianças das turmas de alfabetização, o que tem retardado a aquisição de habilidades e competências essenciais para a sua prática de linguagem.

Esse cenário vai de encontro ao que estabelece a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que prevê a alfabetização das crianças até o segundo ano do ensino fundamental, garantindo, assim, o direito fundamental de aprender a ler e escrever. A própria BNCC destaca a importância de assegurar esse direito, o que exige uma reflexão sobre as causas desse baixo desempenho e um estudo de novas estratégias para alcançar resultados mais eficazes.

PROBLEMA DE INVESTIGAÇÃO

Um dos principais desafios enfrentados pelas escolas na atualidade é o desinteresse dos alunos, que se manifesta como falta de engajamento, indisciplina e, em alguns casos, evasão escolar. Muitos estudantes não veem propósito em frequentar a escola e participam das aulas apenas por obrigação familiar.

Essa desmotivação pode ser atribuída, em parte, à percepção de que os conteúdos são pouco relevantes para suas vidas ou ao uso de métodos de ensino tradicionais e expositivos, que não dialogam com os interesses e as necessidades da nova geração. Essa falta de envolvimento impacta diretamente o processo de aprendizagem afetando o desempenho escolar. Diante desse cenário, este estudo foca na seguinte problemática: "Como o desinteresse dos alunos do 2º ano 'B' da Escola Municipal Raimunda Souto Feitosa afeta seu rendimento e quais estratégias pedagógicas podem ser utilizadas para reverter essa situação?"

JUSTIFICATIVA

O processo de alfabetização exige o uso de ferramentas variadas para alcançar o objetivo de ensinar a ler e a escrever. Nesse sentido, os recursos tecnológicos emergem como instrumentos cruciais, capazes de injetar dinamismo e inovação no ensino.

A escolha de abordar o tema dos jogos digitais como ferramenta de apoio na alfabetização justifica-se pela necessidade de criar ações inovadoras. Como apontam Santarém e Rebouças (2021), a geração atual de alunos, que cresceu em um mundo digital, responde melhor a metodologias que envolvem sua participação ativa e despertam seu interesse, contribuindo diretamente para o desempenho escolar.

Os jogos digitais, em particular, oferecem uma alternativa eficaz, pois unem ludicidade à aprendizagem significativa. Conforme Costa (2020), o jogo é um recurso lúdico que não apenas apoia o desenvolvimento da leitura e da escrita, mas também se torna um instrumento de motivação. Assim, a aprendizagem baseada em jogos une diversão, engajamento e entretenimento interativo, capturando a atenção de uma geração acostumada a atividades rápidas e dinâmicas.

Dessa forma, a implementação de jogos digitais nas escolas é fundamental para ajudar os alunos a superar dificuldades e alcançar as metas de aprendizagem, alinhando as metodologias de ensino à realidade e aos interesses dos estudantes contemporâneos.

QUESTÃO DE INVESTIGAÇÃO

A questão de pesquisa para este estudo é:

Até que ponto os jogos digitais podem contribuir para o engajamento dos alunos do 2º ano da Escola Municipal Raimunda Souto Feitosa no processo de alfabetização, influenciando o seu desempenho em leitura e escrita?

OBJETIVOS DE INVESTIGAÇÃO

Objetivo Geral:

Investigar como o uso de jogos digitais pode impactar o engajamento e o desempenho em leitura e escrita de alunos do 2º ano do Ensino Fundamental, no contexto da Escola Municipal Raimunda Souto Feitosa.

Objetivos Específicos:

- Identificar as ferramentas digitais mais utilizadas pelos alunos do 2º ano da Escola Municipal Raimunda Souto Feitosa.
- Selecionar jogos digitais relevantes e pedagógicos para aplicação em sala de aula, considerando o contexto do ciclo de alfabetização.
- Analisar a eficácia dos jogos digitais selecionados no processo de ensino-aprendizagem da leitura e da escrita.

ENQUADRAMENTO TEÓRICO CONTEXTUALIZAÇÃO

O Conceito de Alfabetização na Contemporaneidade

O processo de alfabetização é um marco fundamental no ensino e na aprendizagem. No entanto, a visão sobre o que significa ser alfabetizado evoluiu significativamente. Anteriormente, bastava saber escrever o próprio nome para ser considerado alfabetizado.

Atualmente, o conceito vai muito além de apenas decifrar letras e palavras. Para ser considerado alfabetizado, o indivíduo precisa adquirir a capacidade de ler, compreender e interagir plenamente com textos, aplicando esse conhecimento em sua vida diária. Essa habilidade é crucial para que ele possa se relacionar e atuar de forma crítica no mundo contemporâneo.

Ler e escrever sem levar em consideração a aplicabilidade social não faz mais sentido diante das demandas educacionais presentes nos séculos XX e XXI, uma vez que surgiu um novo tipo de demanda na alfabetização: a alfabetização digital (Andrade & Cardozo, 2021, p. 13).

Ainda no final do século XX, documentos educacionais brasileiros já alertavam sobre as mudanças culturais provocadas pelo avanço da ciência e da tecnologia. Essas mudanças levaram ao surgimento da Pedagogia dos Multiletramentos, uma abordagem necessária, já que a alfabetização passou a estar vinculada às múltiplas manifestações textuais da era digital, como textos verbais, escritos, digitais e audiovisuais (Rojo, 2010, como citado em Andrade & Cardozo, 2021, p. 13).

Desde o início do século XXI, as mudanças no processo de ensino-aprendizagem se tornaram ainda mais evidentes. As técnicas tradicionais, como o uso de papel, lápis, caneta e giz, começaram a dividir espaço com recursos digitais, como áudio, vídeo e outros instrumentos resultantes do avanço tecnológico (Andrade & Cardozo, 2021, p. 14).

A evolução contínua da tecnologia transformou a maneira como as pessoas se relacionam, com o uso crescente de ferramentas como celulares e computadores. Essa nova dinâmica social tem

provocado rupturas em diversos aspectos da vida humana, incluindo o ensino-aprendizagem. Por isso, torna-se cada vez mais necessário criar métodos que motivem os alunos, uma vez que as abordagens tradicionais são frequentemente vistas como entediantes e cansativas.

É por isso que, nos dias atuais, há um amplo debate sobre os benefícios de usar recursos tecnológicos, como os jogos digitais, no processo de alfabetização. A era digital já se instalou, e o sistema educacional precisa lidar com essa nova realidade que já chegou às salas de aula.

Alfabetização

A alfabetização é um processo que possibilita a escrita e a leitura, ou seja, é a capacidade de uma pessoa decodificar uma mensagem e transformar palavras em um comunicado. Além disso, a alfabetização é um processo que se aprimora gradualmente ao longo da vida.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), as competências de linguagem para o Ensino Fundamental consistem em preparar os alunos para compreender as linguagens como uma criação humana e dinâmica, além de estimular a exploração das práticas de linguagem.

O processo de construção da leitura e da escrita é longo, e as crianças precisam ter acesso a métodos de ensino que facilitem a sua aprendizagem desde os primeiros anos de vida. O desenvolvimento da leitura é composto por algumas fases. A primeira é a de pré-leitor, com duas etapas: a primeira infância (dos primeiros meses aos 3 anos), na qual a criança nomeia objetos; e a segunda infância (entre 2 e 3 anos), em que ela compreende imagens e ilustrações por meio de atividades lúdicas. A segunda fase é a de leitor iniciante, que ocorre com crianças entre 6 e 7 anos, e é nessa etapa que ela aprende a leitura, reconhece as letras e forma sílabas e palavras (Coelho, 2000, como citado em Pinheiro & Cavalcante 2019, p.5).

As etapas do processo de alfabetização compreendem quatro níveis: pré-silábico, silábico,

silábico-alfabético e alfabético (Ferreiro, 1985, como citado em Silveira, 2019, p. 13).

Na fase pré-silábica, a criança sabe que a escrita representa algo (letras, números, símbolos) e tende a correlacionar o tamanho da palavra ao tamanho do objeto. Na fase silábica, ela ainda não relaciona o som com a estrutura da letra, mas usa uma letra para representar cada sílaba. Na fase silábica-alfabética, a escrita começa a representar a fala, a criança identifica a relação de som e grafia, e sua escrita apresenta sílabas completas ou incompletas. Por fim, na fase alfabética, ela começa a dominar as normas de ortografia e escreve de acordo com a sua fala (Ferreiro, 1985, como citado em Silveira, 2019, p. 15). Durante o seu desenvolvimento, o ser humano passa por diversas transformações cognitivas, uma consequência natural do amadurecimento. É nesse processo que as pessoas passam pela alfabetização e adquirem a capacidade de ler e escrever. Nos anos iniciais, é primordial que os indivíduos tenham experiências com a língua oral e escrita iniciadas no núcleo familiar e nas escolas, levando em consideração que o desenvolvimento e a aprendizagem da língua portuguesa têm como eixo a oralidade, a leitura, a análise linguística, a semiótica e a produção de textos (Gontijo et al., 2020, p. 11). Por meio dessas atividades, as pessoas podem desenvolver suas habilidades de linguagem desde cedo. Com o passar dos anos, essas habilidades são intensificadas e complexificadas gradualmente.

Saber ler e escrever é fundamental, pois é por meio da alfabetização que as pessoas podem se comunicar de maneira clara, lógica e organizada. Além disso, é por meio dela que as pessoas podem efetivar seus direitos, conforme o Artigo 4º, Inciso XI da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei 9.394/1996), que declara a “alfabetização plena e capacitação gradual para a leitura ao longo da educação básica como requisito indispensável para a efetivação dos direitos e objetivos de aprendizagem e para o desenvolvimento dos indivíduos”.

É na escola que esse processo se efetiva, e também é o local onde as pessoas se apropriam do conhecimento científico (Marchesoni & Shimazaki, 2021, p. 2). Para implementar a

alfabetização, é necessária a construção de um ambiente alfabetizador, que se materializa na organização da sala de aula e na compreensão do uso da leitura e da escrita nas práticas sociais (Sali et al., 2023, p. 4). Por isso, é relevante que, logo nos primeiros anos, os alunos sejam orientados sobre a função da escrita e sua importância.

Um indivíduo alfabetizado conhece o som de cada letra e é capaz de ler pequenas mensagens. Já as pessoas letradas são aquelas que se apropriaram da escrita e da leitura e utilizam esses recursos com propriedade, seja para fins sociais ou profissionais (Sali et al., 2023, p. 5). É essencial salientar que os indivíduos realizam práticas de letramento em seu meio social, pois a convivência em sociedade proporciona o conhecimento necessário para entender e dominar a leitura e a escrita (Marchesoni & Shimazaki, 2021, p. 3).

Logo nos primeiros anos de vida, por meio da vivência em comunidade, as pessoas adquirem conhecimentos sobre leitura e escrita. Contudo, elas ainda não compreendem a importância da alfabetização, que é um instrumento essencial para a autonomia e a cidadania.

Atty (2021) comenta que a concepção e o processo da alfabetização vêm sofrendo modificações teóricas e metodológicas ao longo do tempo (p. 53). Essas transformações são resultado do surgimento de métodos que visam promover a aprendizagem dos alunos em relação à leitura e à escrita.

Torres (2019) destaca que, no século XVIII, a alfabetização era incentivada por familiares e amigos. Devido ao processo de industrialização, a escolarização da alfabetização tornou-se necessária para a formação de mão de obra para as fábricas. Ou seja, o processo não tinha como finalidade formar cidadãos críticos (p. 15).

Entre 1876 e 1890, por exemplo, ocorreu a fase da metodização do ensino da leitura, na qual os alunos copiavam documentos manuscritos e diziam os nomes das letras (Atty, 2021, p. 53). Esses são os mecanismos tradicionais de ensino que se consolidaram devido à sua eficácia na promoção da alfabetização.

Com o passar dos anos, no século XX, surgiram estudiosos que contribuíram para a compreensão da linguagem humana. Um desses teóricos foi Lev Vygotsky, que realizou pesquisas sobre a linguagem que contribuíram para o aprimoramento do processo de alfabetização (Marcelino, 2021, p. 16). Delineando um contexto histórico da alfabetização no Brasil, Torres (2019) comenta que a história da alfabetização ocorreu de maneira autônoma, visto que nem sempre existiu uma escolarização em massa para alfabetizar as pessoas; pelo contrário, o processo era, muitas vezes, informal (p. 15).

A alfabetização é uma consequência direta de mudanças sociais, como as transformações decorrentes do avanço tecnológico que podem ser observadas em vários aspectos da vida humana. Ser alfabetizado, portanto, é uma necessidade dentro de uma sociedade em constante evolução.

No final do século XX, Gonçalves (2021) ressalta que a alfabetização é reconhecida como um processo que envolve aspectos psicológicos, sociológicos, linguísticos e sociolinguísticos, tendo em vista que é um fenômeno social e cultural que se expressa por meio da inserção das pessoas no âmbito sociocultural da linguagem (p. 77). Com base nesse pressuposto, é evidente que alfabetizar um indivíduo não é uma tarefa fácil, pois a capacidade de ler e escrever apresenta diversos sentidos atribuídos que transcendem a simples ideia de se comunicar.

Ainda no século XX, foram abordados métodos voltados para a promoção da alfabetização, sendo eles: sintético, analítico e analítico-sintético. O método sintético consiste em o aluno entender letras, fonemas e sílabas; o analítico compreende o ato de o discente entender pequenas frases; e o analítico-sintético consiste na junção dos dois métodos anteriores, em que os alunos aprendem a decompor palavras para construir outras (Torres, 2019, p. 17).

A Evolução do Processo de Alfabetização

A evolução do processo de alfabetização é proveniente da expansão do ensino público e da evolução dos métodos de ensino, ambos de extrema relevância para a efetivação da alfabetização nos alunos. Em síntese, existe um conjunto de estudos voltados para metodologias e teorias no campo da alfabetização, pois é natural que, com o passar dos anos, a concepção de ler e escrever passe por uma ressignificação em razão dos aspectos sociais e culturais de cada época.

Através da escola, os cidadãos podem adquirir mecanismos para se desenvolver intelectualmente, sendo a alfabetização um desses mecanismos, o que lhes confere maior autonomia. Da mesma forma, é por meio da alfabetização que as pessoas podem exercer a cidadania, que compreende o acesso aos direitos civis e políticos (Burgos, 2024, p. 3).

Nesse sentido, ser alfabetizado não significa apenas saber ler e escrever, mas também dominar propriedades discursivas (Marchesoni & Shimazaki, 2021, p. 5). Sendo assim, a alfabetização não pode ser vista apenas como uma atividade de codificação e decodificação de palavras, principalmente em um mundo com o excesso de informação proveniente da era digital (Ramos & Vieira, 2020, p. 3).

A escola exerce um papel fundamental no processo de alfabetização, e para cumprir essa função, é necessário um planejamento que considere tanto fatores externos quanto internos que influenciam a aprendizagem. Sendo assim, na unidade escolar, os professores precisam identificar o que prejudica o aprendizado dos alunos. Atualmente, o professor alfabetizador enfrenta o grande desafio de não apenas ensinar a ler e a escrever, mas também de tornar esse conhecimento socialmente útil. O ensino deve ser um meio para que o aluno interaja com o mundo, compreenda o que lê e se comunique por meio de diferentes linguagens. É fundamental que a escola repense a alfabetização e direcione esse processo para que o aluno,

além de alfabetizado, se torne também letrado. O professor deve ser mais do que um facilitador; não basta apenas usar métodos e técnicas de ensino (Sali et al., 2023, p. 8).

Além de saber o que ensinar, o professor precisa identificar formas de facilitar o aprendizado do aluno. No que diz respeito ao dinamismo da alfabetização, ele deve avaliar constantemente mecanismos que potencializem o interesse em aprender a ler, a escrever e a aprimorar as habilidades intelectuais.

No processo de alfabetização, existem várias práticas de ensino da leitura e da escrita, como o ensino de letras, palavras e sílabas. Tradicionalmente, o ensino da codificação e decodificação envolve o desenvolvimento de habilidades de coordenação motora e a identificação isolada de traçados de letras e sílabas (Albuquerque & Ferreira, 2020, p. 5).

Mesmo que a criança ainda não saiba ler e escrever, o professor deve propor situações que a permitam ser alfabetizada e letrada ao mesmo tempo. Por exemplo, ao final da leitura de um texto, o professor pode sugerir atividades como a elaboração de um novo final para a história ou a interpretação oral e escrita do que foi lido. O professor deve criar e planejar situações em que os alunos possam usar a escrita não apenas na escola, mas em diversas situações que exijam interação e raciocínio, ajudando-os a adquirir as habilidades necessárias para usar a leitura e a escrita no dia a dia (Sali et al., 2023, p. 11).

Na década de 1980, autores já defendiam a necessidade de novas práticas de alfabetização. Eles criticavam o entendimento da língua escrita como um mero código assimilado pela memorização da relação entre fonemas e grafemas. Em vez disso, defendiam que os alunos se apropriassem do sistema de escrita de forma mais ampla. A abordagem da alfabetização em níveis, como o alfabético, pode ser alcançada por meio de atividades que envolvem a produção e a leitura de textos desde os primeiros anos do ensino. Nesse contexto, surgiu um discurso de discordância em relação aos métodos tradicionais de alfabetização (Ferreiro & Teberosky, como citado em Albuquerque & Ferreira, 2020, p. 5).

Já na década de 1990, um novo conceito de alfabetização emergiu, com uma relação direta com o aprimoramento das práticas de leitura e escrita: o letramento (Albuquerque & Ferreira, 2020, p. 6). Todas essas mudanças no processo de alfabetização são eventos naturais, impulsionados pela constante atualização dos métodos de ensino.

Isso ocorre devido à preocupação dos professores em garantir que o processo de ensino-aprendizagem da leitura e da escrita seja eficaz. Para promover a alfabetização, é fundamental que o docente mantenha os alunos motivados e interessados, garantindo que eles possam aprender de forma plena.

De acordo com Sali et al. (2023), o quadro de direitos de aprendizagem do 2º ano do ensino fundamental pressupõe que a criança já esteja alfabetizada. Nessa fase, ela deve avançar com autonomia na consolidação da capacidade de ler e escrever, para que se torne progressivamente alfabetizada e letrada. A avaliação deve, portanto, considerar a escrita de palavras com diversas estruturas silábicas e as regras ortográficas, tanto diretas quanto contextuais. Se forem identificadas crianças que não dominam esses conhecimentos, é necessário planejar ações didáticas específicas para esses objetivos (p. 13).

É importante que a criança tenha autonomia no processo de ensino e aprendizagem da alfabetização, pois trata-se de um processo complexo. Para ler e escrever, o indivíduo precisa refletir sobre o que está construindo, já que os textos, mesmo os mais simples, têm o propósito de transmitir informações. Assim, para estar alfabetizado, uma pessoa deve ir além da simples codificação e decodificação; é fundamental que ela seja capaz de entender o que lê e escreve, compreendendo o sentido disso em seu cotidiano. A alfabetização, portanto, exige compreensão, não apenas reprodução.

Nesse contexto, a alfabetização ainda é um grande desafio para muitas escolas. As consequências da pandemia de Covid-19 intensificaram essa dificuldade nos últimos anos, tornando urgente e prioritária a busca por soluções e ferramentas didáticas que auxiliem o

processo de ensino e impactem positivamente a alfabetização dos alunos.

Em 2020, a Organização Mundial da Saúde (OMS) declarou a pandemia de Covid- 19, levando nações a decretarem isolamento social. Esse cenário forçou uma reanálise do processo de ensino-aprendizagem, já que o fechamento das escolas exigiu a transição para o ensino remoto (Lemos & Sarlo, 2021, p. 2). Esse modelo só foi possível devido aos avanços tecnológicos do século XXI, que causaram mudanças comportamentais na educação, visto que as tecnologias de informação e Comunicação (TIC) já fazem parte do cotidiano das pessoas (Silva, 2020, p.20).

Segundo Lemos e Sarlo (2021), as novas Tics estão alterando comportamentos na educação. Os alunos dessa geração são chamados de "nativos digitais", e os professores de diversas áreas do conhecimento são incentivados a incluir recursos tecnológicos, como a internet, em suas atividades pedagógicas (p. 5). Essa nova realidade, impulsionada pela tecnologia, provocou uma revolução no acesso à informação, permitindo que as pessoas acessem uma quantidade imensa de dados sem sair de casa, por meio de um celular ou computador. No que se refere à alfabetização, é fundamental avaliar o impacto da tecnologia no ensino, pois vivemos na era da informação, e a facilidade de acesso a dados atrai a atenção para novas formas de ensino. As abordagens tradicionais, em comparação com os recursos tecnológicos, perdem relevância.

A escola é frequentemente criticada por não acompanhar as transformações do mundo e, por isso, tem sido considerada defasada. No entanto, como afirmam Gonçalves e Filho (2021), essa crítica é superficial, pois a contemporaneidade da escola se manifesta de maneiras que nem sempre são percebidas. Por exemplo, os artefatos tecnológicos já estão presentes tanto na escola quanto no cotidiano das pessoas (p. 2).

Existem diversos métodos para a alfabetização, mas os tradicionais estão perdendo espaço devido aos avanços tecnológicos do século XXI, como o surgimento da internet e das redes sociais, que capturaram a atenção das pessoas. O simples ato de transcrever palavras ou a leitura

tradicional não atrai mais a atenção dos alunos. Portanto, é crucial que os professores busquem novos métodos para reconquistar o interesse deles.

Os jogos digitais podem ser definidos como qualquer conteúdo que promove a comunicação entre pessoas e dispositivos, capturando a atenção do jogador e o motivando a interagir e influenciar o conteúdo proposto. É notável que esses jogos fazem parte do cotidiano das crianças em fase de alfabetização, e a inclusão dessa metodologia inovadora e lúdica nas aulas pode gerar resultados positivos e motivadores. Assim, os jogos se tornam uma ferramenta valiosa na busca por conhecimento.

Atualmente, os alunos têm acesso ao mundo virtual desde muito cedo, sendo comum ver crianças com seus tablets e celulares. Diante dessa realidade, a escola não pode ficar à margem, limitada ao uso de quadro, giz, caderno e livro didático. A instituição escolar precisa considerar seu papel frente aos avanços tecnológicos, já que seus alunos pertencem à Geração Alpha, que já lida com novas tecnologias. Isso traz à tona a necessidade de mudar a visão sobre a utilização de jogos digitais em sala de aula. O jogo não visa substituir os métodos existentes, mas sim aprimorar a prática do professor e, conseqüentemente, o aprendizado das crianças.

A busca por jogos que trabalhem a apropriação do sistema de escrita e leitura deve ser vista como um fator de motivação intelectual e cognitiva, desenvolvendo nos jogadores habilidades que os ajudem a adquirir competências.

A busca por jogos que trabalhem a apropriação do sistema de escrita e leitura deve ser vista como um fator de motivação intelectual e cognitiva, desenvolvendo nos jogadores habilidades que os ajudem a adquirir competências. Nesse cenário, os jogos digitais podem influenciar positivamente as estratégias de trabalho com a leitura e a escrita, despertando o interesse da criança e abrindo uma porta para a aprendizagem, pois seu uso pode fortalecer a exploração e a construção do conhecimento.

A pandemia de Covid-19 evidenciou a necessidade urgente de adaptar a educação, expondo as

limitações dos métodos tradicionais e a carência de tecnologia nas salas de aula. Nesse cenário, os jogos digitais emergem como uma solução promissora para o processo de alfabetização, pois estão diretamente alinhados com a realidade da Geração Alpha.

Essa geração, nativa do ambiente digital, exige abordagens de ensino que sejam mais dinâmicas e interativas. É aqui que os jogos digitais se destacam. Eles oferecem um ambiente lúdico e envolvente, que pode reconquistar a atenção dos alunos em um mundo repleto de distrações, tornando o aprendizado da leitura e da escrita mais atraente.

Os jogos vão além do entretenimento. Eles exigem raciocínio e resolução de problemas, habilidades fundamentais para a apropriação do sistema de escrita e para o desenvolvimento da autonomia na aprendizagem. Além disso, a alfabetização moderna vai além de decodificar palavras. O letramento — a capacidade de usar a leitura e a escrita para interagir com o mundo — é estimulado de forma eficaz nos jogos digitais, por meio de narrativas e interações textuais. Em suma, os jogos digitais não apenas se encaixam na realidade da Geração Alpha, mas também oferecem um caminho eficaz para superar os desafios da alfabetização no contexto pós-pandemia. Eles garantem que os alunos se tornem não apenas alfabetizados, mas também letrados e preparados para o mundo digital.

A utilização de jogos no processo de alfabetização, conforme Soares (2020), pode ser entendida como um "processo de apropriação da tecnologia da escrita, isto é, do conjunto de técnicas, procedimentos, habilidades necessárias para a prática da leitura e da escrita" (p. 27). Isso se torna um fator motivador para o desenvolvimento de habilidades específicas, inovando a aprendizagem e favorecendo a construção do conhecimento de forma participativa. Desse modo, o jogo digital introduz novos saberes ao estudante.

Nos tempos atuais, é fundamental que os professores busquem novas metodologias e recursos que tragam significado e prazer, auxiliando sua prática pedagógica e contribuindo para o desenvolvimento de habilidades e competências dos alunos.

Nesse sentido, é essencial avaliar o uso dos recursos tecnológicos no processo de ensino e aprendizagem, especialmente como ferramentas motivacionais. A atratividade de produtos tecnológicos, que são divertidos e inovadores, faz com que as formas tradicionais de ensino dividam espaço com esses recursos para a concretização do aprendizado, como na promoção da alfabetização.

Motivação Para a Aprendizagem

O processo de alfabetização se concretiza por meio do ensino e da aprendizagem, mas nem todos se interessam pelos métodos de ensino tradicionais. Por isso, é essencial que os professores trabalhem a motivação dos alunos.

Etimologicamente, a palavra motivação significa "mover", indicando que uma pessoa motivada está em movimento. Já a palavra aprendizagem se refere à aquisição de conhecimento. A junção desses dois conceitos sugere que para se obter resultados positivos e um bom desempenho, motivação e aprendizagem precisam caminhar juntas.

Atualmente, a motivação é estudada como um aspecto do comportamento humano que influencia as ações das pessoas e dá significado às suas vidas. Indivíduos motivados tendem a realizar suas atividades com mais competência e compromisso, buscando resultados satisfatórios.

Existem várias formas de definir motivação. Uma delas a descreve como um processo que se manifesta por meio de comportamentos e se define como o motivo que leva um indivíduo a agir. De acordo com Ribeiro e Pereira (2020), "a motivação pode ser entendida como um estado ou condição interna que nos desperta para a ação, dirige e permite o novo comportamento e nos envolve em atividades" (p. 41). Assim, a motivação é o impulso que mobiliza e direciona o indivíduo a agir em busca de um objetivo

A motivação pode ser classificada em duas categorias:

- **Motivação intrínseca:** Ocorre quando o indivíduo participa de uma atividade por prazer, diversão ou curiosidade, sem esperar recompensas externas. Essa forma de motivação é a mais indicada, pois estimula uma aprendizagem mais significativa e construtiva.
- **Motivação extrínseca:** Depende de fatores externos para que o indivíduo realize uma atividade. A ação é executada não por satisfação pessoal, mas por influência de algo exterior

Tanto a aprendizagem quanto a motivação são termos amplamente estudados em diversas áreas. No contexto escolar, uma definição que se destaca é a de motivação para aprender. Ribeiro e Pereira (2020) a descrevem como "um fenômeno dinâmico e multifacetado, que tem importante papel na aquisição de conhecimento e no desempenho acadêmico, em diferentes níveis de ensino" (p. 773). Essa ideia está ligada a um processo de aprendizagem ativa, que impulsiona ações mentais, comportamentais e afetivas para alcançar o conhecimento. A motivação, portanto, está diretamente ligada ao processo de aprendizagem, estimulando a pessoa a direcionar seus comportamentos para atingir seus objetivos.

No ambiente escolar, especialmente na sala de aula, é essencial considerar a qualidade e a quantidade da motivação. Ela deve ser apresentada de forma regular, sem passividade ou excessos, para não prejudicar o aprendizado. É crucial observar até que ponto o estudante se sente motivado a realizar o que é proposto. A instituição escolar, junto com seu corpo docente, tem um papel fundamental em criar oportunidades que gerem motivação, compreendendo que todos têm capacidade e devem aprender.

A motivação dos alunos é um desafio para os professores, pois muitos se mostram desmotivados, o que afeta seu aprendizado. Isso demonstra que o rendimento escolar não depende apenas de fatores cognitivos, sociais e econômicos. É preciso também considerar os interesses dos alunos, bem como as condições pessoais e ambientais que cercam o

processo de aprendizagem.

A motivação não se limita ao estudante; ela também envolve o professor e a metodologia de ensino, que deve ser dinâmica e criativa para atender às necessidades dos alunos. Tarefas cansativas, rotineiras e sem planejamento tendem a dificultar o aprendizado, enquanto atividades que se alinham à realidade e aos interesses dos estudantes são vistas como mais interessantes, motivadoras e participativas. Para atingir essa metodologia, o professor precisa buscar ferramentas e instrumentos que contribuam para seu planejamento.

Simão e Jardim (2023) comentam que a motivação é uma experiência interna, um sentimento que não pode ser examinado externamente. Esse sentimento impulsiona os alunos a alcançar seus objetivos discentes. Manter os alunos entusiasmados os mantém engajados nas atividades escolares, tornando a aprendizagem mais acessível (Simão & Jardim, 2023).

No âmbito escolar, a motivação é uma necessidade, especialmente diante de um sistema educacional que frequentemente enfrenta baixo desempenho, desinteresse dos alunos e problemas estruturais. Um aluno motivado aprende a superar obstáculos e aprende com maior facilidade, pois demonstra interesse pelo conteúdo.

A motivação estimula o aluno a permanecer na escola e a melhorar seu desempenho. O processo de ensino-aprendizagem envolve aspectos pessoais e socioeconômicos. Pessoais porque cada indivíduo tem sua própria visão de mundo, e socioeconômicos porque fatores como a carência de recursos ou ambientes familiares problemáticos podem comprometer a motivação dos alunos.

No ambiente didático, a motivação dos alunos é um desafio a ser enfrentado, pois muitos se apresentam desmotivados, o que afeta o seu aprendizado. Isso representa uma mudança importante nesse processo de ensino, e deixa nítido que o rendimento escolar não depende somente de fatores cognitivos, sociais e econômicos. É preciso se atentar também para os interesses dos alunos, bem como para as condições pessoais e ambientais que envolvem a

aprendizagem e a motivação.

É por meio da motivação que o aluno se sente estimulado a permanecer na escola, assim como ele melhora seu desempenho. A motivação dentro do processo de ensino e aprendizagem envolve aspectos pessoais e socioeconômicos, pessoais porque cada pessoa possui sua visão de mundo, e fatores socioeconômicos podem vir a atrapalhar a motivação dos alunos, especialmente, aqueles que vivem em localidades carentes, ou aqueles que vivem em lares problemáticos. A análise da motivação de uma pessoa pode ser classificada em três grupos: desmotivação; motivação extrínseca; e motivação intrínseca. Simão e Jardim (2023, p. 10) menciona que a desmotivação, como o próprio termo deixa claro, ocorre quando o sujeito está sem motivação; a motivação intrínseca é construída dentro do indivíduo, ou seja, ele passa a realizar as atividades por vontade própria, enquanto a motivação extrínseca se caracteriza pelo desejo do indivíduo em alcançar um objetivo externo como, por exemplo, patrimônio.

Nesse sentido, observa-se que essas recompensas externas podem contribuir para a constante motivação do aluno, contudo, também existem recompensas que fogem das atividades escolares que também chamam atenção dos alunos como, por exemplo, usar redes sociais, jogar vídeo game, assistir TV, viajar, passear e outras.

É difícil para o professor manter o aluno motivado diante de tantas recompensas que ele pode acessar caso não venha a realizar as atividades escolares. O principal desafio do professor é criar um processo de ensino e aprendizagem capaz de gerar algum tipo de satisfação, ou até mesmo ser prazeroso para o aluno. Esse não é um obstáculo de ser superado, pelo contrário, é uma missão árdua e constante.

Fiscalizar o aluno, constantemente, é uma forma de mantê-lo motivado, entretanto, essa também não é uma tarefa fácil, principalmente, sabendo que os professores precisam lidar com dezenas, ou até mesmo centenas de alunos. Ademais, com os avanços tecnológicos surge a necessidade de criar metodologias mais atrativas para os alunos cujo intuito é garantir que eles continuem

engajados nas aulas.

Fernandes e Lemos (2020, p. 2) comenta que aspectos cognitivos, afetivos e comportamentais podem interferir na motivação de crianças e adolescentes para a aprendizagem, e isso ocorre porque as experiências de cada pessoa afetam a maneira como as pessoas adquirem o conhecimento. Aspectos da saúde física e psicológica, assim como o ambiente influem na aprendizagem dos alunos, ou seja, podem favorecer ou impedir que esses indivíduos executem as atividades escolares. E promover a motivação para aprender precisa englobar estratégias aplicadas nas práticas pedagógicas de maneira constante. Nesse sentido, destacam-se metodologias ativas de ensino como, por exemplo, o uso de jogos digitais.

A motivação para aprender compreende um conjunto de peculiaridades pessoais que juntas proporcionam a efetivação da aprendizagem e engajamento do aluno por meio de uma autorregulação, ou seja, quando o próprio aluno gerencia sua motivação, e não depende de terceiros. Para isso, são necessárias intervenções direcionadas aos alunos com o propósito de desenvolver essas habilidades comportamentais e cognitivas.

Sette e Netto (2021, p.9) destacam que, em 2020, foi criado o Modelo de Aprendizagem Cognitiva-Afetiva-Motivacional (CAMML), que é uma revisão de modelos anteriores como o Modelo de Ativação para Aprender (MACM). O CAMML apresenta 4 alicerces para que o aluno fique engajado com seu aprendizado: motivação, autorregulação, afetividade e as competências cognitivas.

Por meio dos pilares da CAMML, o aluno passará primeiro pela fase do desejo, depois o querer, em seguida a intenção e, por último, a fase da ação. Quando o indivíduo está motivado, ele sente desejo, o querer de aprender o conteúdo. Posteriormente, ele decide que irá efetivar seu aprendizado por meio da ação, e esse processo será consolidado mediante a autorregulação.

O empenho do aluno é consequência direta do seu comprometimento em aprender. Firmar o compromisso com a aprendizagem requer uma motivação constante, contudo, nem sempre é

possível manter o indivíduo motivado. Desse modo, o aluno deve ter ciência de que ele é o personagem principal na autorregulação da sua motivação, e não terceiros como seus professores ou familiares. Professores e familiares contribuem com a motivação do discente, todavia, é o aluno que deve ter consciência acerca de seus objetivos.

A tecnologia, atualmente, é um instrumento muito utilizado dentro e fora das escolas. Perante essa realidade observada é de fundamental importância que se faça uso dessa ferramenta dentro do ambiente escolar. Tecnologias como os aplicativos e plataformas educacionais que trazem jogos digitais tem o poder de interessar e envolver os alunos por meio de atividades lúdicas, criativas e desafiadoras que chama a atenção e que podem ou não motivar e desenvolver habilidades proposta a eles.

É importante ressaltar que a tecnologia como recurso metodológico sozinha e sem um objetivo claro não gera motivação. Ela se torna eficaz quando é utilizada de forma correta, propiciando um trabalho interessante e significativo para os alunos, sempre levando em conta que a escola precisa está preparada para a utilização desses recursos.

A motivação é um fator que estimula a maneira como as pessoas passam a atuar para atingir seus propósitos. Dentro do processo de ensino e aprendizagem, ela é um ingrediente relevante, tendo vista que é essencial que as pessoas estejam animadas para aprender.

Uma forma de deixar os alunos motivados para aprender é permitir que eles sejam protagonistas nesse processo, e o uso de jogos é uma forma de motivar o aluno, já que os jogos motivam e desafiam a mente das pessoas através de interações envolventes com esses artificios da tecnologia (Silveira, 2019, p. 15).

É preciso encontrar motivos para o aluno aprender, descobrir e causar bons resultados na sua vida escolar e social, se transformando em uma pessoa autônoma, ativa e capaz. Um aluno motivado demonstra querer aprender e ver significado no que ele aprende, dando interesse a tarefas desafiadoras na busca de desenvolver as habilidades importantes para o sucesso da

aprendizagem escolar.

É na motivação que os professores precisam gerar gatilhos nos alunos para que eles sejam impulsionados para a ação, ou seja, estejam estimulados a participar das atividades escolares. Produzir esse interesse em aprender nos alunos pode ser efetivado mediante diversas ferramentas, e entre esses instrumentos encontram-se recursos tecnológicos que não podem ser ignorados. Um desses recursos tecnológicos são os jogos digitais, que desde sua criação, vêm conquistando um grande número de pessoas em razão de toda a diversão proporcionada pelo seu uso.

Os Jogos Digitais na Alfabetização

Antes de analisar as contribuições e os desafios do uso de jogos digitais no processo de alfabetização, é essencial entender o que são esses jogos que se tornaram um fenômeno global e parte da cultura do século XXI. Os jogos digitais, como são conhecidos hoje, são resultado de um conjunto de avanços científicos que possibilitaram a criação do universo digital. Esse universo só pode ser acessado por meio de dispositivos tecnológicos, como celulares, computadores, tablets e videogames.

Os jogos digitais são aqueles que dependem de um software (programa de computador que produz comandos e interações) para funcionar em dispositivos eletrônicos. Diferentemente dos jogos de tabuleiro, que não necessitam de energia elétrica, essa dependência tecnológica é o que permite a criação de universos complexos. Já os jogos eletrônicos são aqueles que usam energia elétrica para rodar em aparelhos específicos, como os consoles. Com a evolução gradual, os jogos digitais e eletrônicos se expandiram. Hoje, além dos consoles que precisam estar conectados à energia, existem os jogos para celulares, que necessitam apenas do programa para

funcionar nos smartphones.

O termo “Jogos eletrônicos” é procedente do inglês “videogames”, que diz respeito aos diversos jogos de computador, consoles ou qualquer dispositivo móvel, a exemplo dos celulares, notebooks e tablets (Senra & Vieira, 2022, p. 3). Os jogos eletrônicos tem sua origem ainda no século XX em conjunto com o surgimento dos primeiros computadores, dos quais foram sendo criados para serem usados em escritório (Amorim, 2023, p. 1). A criação desses componentes é herança do avanço tecnológico evidenciado ainda no século passado.

Os primeiros jogos eletrônicos foram desenvolvidos entre 1960 e 1970. O jogo Spacewar, criado por Steve Russell, é reconhecido como o primeiro jogo eletrônico para computador e simulava uma batalha de foguetes (Senra & Vieira, 2022, p. 3).

Curiosamente, os desenvolvedores de Spacewar não tinham a intenção de comercializá-lo, pois acreditavam que não faria sucesso. Por isso, começaram a distribuir cópias para quem quisesse. Em pouco tempo, o jogo despertou o interesse de muitas pessoas, especialmente daqueles que queriam criar novos jogos (Herz, 1997, como citado em Senra & Vieira, 2022, p. 3).

Em 1966, Ralph Baer, um engenheiro da Sanders Association, teve a ideia de usar a televisão para algo além de assistir a canais: jogos eletrônicos. Ele designou secretamente uma equipe para trabalhar no projeto. Anos depois, com a venda da patente para a empresa Magnavox, nasceu o Odyssey, o primeiro console da história, em 1972. Os jogos desse console ainda não tinham cores nem sons, e suas variações eram, na verdade, o mesmo jogo em diferentes formatos (Senra & Vieira, 2022, p. 3).

Apesar do grande potencial de entretenimento e lucratividade do primeiro console da história, o impacto do videogame e de outras ferramentas tecnológicas na sociedade ainda não era claro.

Em 1972, a indústria de jogos eletrônicos nasceu oficialmente com o lançamento de Pong pela Atari. Esse jogo provocou uma enorme procura por videogames e o surgimento de várias empresas dedicadas à produção de novos títulos. Desde então, a indústria se tornou um dos

setores econômicos mais lucrativos do mundo, com um número colossal.

Em apenas dez anos, a Atari se tornou uma das empresas de maior crescimento na história dos Estados Unidos, alcançando um faturamento anual de US\$ 2 bilhões (Kent, 2001, como citado em Senra & Vieira, 2022, p. 4). Adultos e crianças ficaram encantados com a diversão dos jogos eletrônicos, e essas ferramentas altamente tecnológicas rapidamente se tornaram parte do cotidiano de lares ao redor do mundo.

Ao final do século XX, entre 1980 e os anos 2000, uma vasta gama de jogos eletrônicos marcou a infância de muitas pessoas e é reverenciada até hoje. Alguns exemplos incluem: Pac-man (1979), Donkey Kong (1980), Super Mario Bros (1985), Street Fighter (1987), Mortal Kombat (1992), Doom (1993), GTA (1998), e Counter Strike (1999) (Herz, 1997, como citado em Senra & Vieira, 2022, p. 5).

Gerações cresceram estando em contato com diversos jogos como, por exemplo, o GTA (1998), que até nos períodos atuais apresenta versões atualizadas da gameplay, que consiste na forma como a pessoa joga o jogo. E a atualização da jogabilidade é um evento natural do desenvolvimento dos jogos de acordo com a evolução da tecnologia.

Nos primeiros anos, nem todos tinham condições de adquirir consoles para jogar, e foi assim que surgiram as lan houses, locais onde as pessoas podiam acessar computadores e a internet (Senra & Vieira, 2022, p. 5). Pessoas de baixa renda, em especial, frequentavam esses lugares para se divertir com os jogos eletrônicos, ou "games", como ficaram conhecidos mundialmente. Atualmente, após um longo processo de evolução, os games proporcionam experiências diversas, tanto offline (sem acesso à internet) quanto online, permitindo que os jogadores interajam uns com os outros sem sair de casa, bastando apenas um aparelho conectado à rede digital (Santos & Coelho, 2023, p. 12).

Quando se joga em um ambiente digital, o jogador tende a se identificar mais com o personagem que controla. Isso o faz sentir-se mais imerso no mundo do jogo e mais envolvido

com as ações que realiza, levando a uma maior suspensão da descrença e à sensação de que está "realmente" vivenciando as tarefas. Essa imersão pode ter implicações na percepção da verdade, tornando os jogadores mais propensos a aceitar certas informações como fatos. Por exemplo, se um jogo apresenta uma visão política ou filosófica, o jogador pode ser mais propenso a aceitá-la como verdade, já que se sente imerso e identificado com o personagem (Santos & Coelho, 2023, pp. 13-14).

Além disso, os jogos eletrônicos oferecem a emoção da competição, permitindo que as pessoas compitam umas com as outras em diversos tipos de jogos, como campeonatos de futebol, corrida e luta. Essa possibilidade fez com que os jogos se consolidassem rapidamente na vida das pessoas.

Pesquisadores como Gee (2008, como citado em Santos & Coelho, 2023) abordam os impactos da imersão nos games, incluindo efeitos filosóficos e políticos (p. 13). Outros, como Oliveira e Mendes (2022, como citado em Santos & Coelho, 2023), estudam os benefícios dos jogos como uma fonte para a reprodução de memórias e o acesso a eventos passados, como nos jogos de guerra (p. 13). Latour (2017, como citado em Santos & Coelho, 2023) ainda destaca que os jogos são uma forma essencial de representação e conexão social, pois permitem que as pessoas acessem a realidade de uma maneira nova e diferenciada (p. 13).

O impacto dos jogos eletrônicos na sociedade é tão significativo que já existem estudos sobre sua influência no sistema nervoso central. O uso exagerado de games pode afetar a formação das pessoas e gerar dependência (Martins, 2020, p. 5). Além disso, pesquisas sobre os efeitos negativos de jogos violentos levam a sociedade a questionar os tipos de jogos que estão sendo desenvolvidos (Senra & Vieira, 2022, p. 9).

Em contrapartida, os jogos também geram emoções positivas. Eles podem ajudar as pessoas a lidar com frustrações do cotidiano, graças ao sistema de recompensas presente nos games, onde os jogadores ganham acessórios e poderes a cada progresso (Senra & Vieira, 2022, p. 9).

Através dos jogos eletrônicos as pessoas também podem se conectar com outras pessoas, ou até mesmo com computadores, especialmente, nesse momento, em que a Inteligência Artificial (IA) faz parte do dia-a-dia da sociedade. No campo dos games, a IA é usada para solucionar problemas e proporcionar uma melhora no design e jogabilidade dos games (Reis & Andrade, 2022, p. 6).

Através dos jogos eletrônicos as pessoas também podem se conectar com outras pessoas, ou até mesmo com computadores, especialmente, nesse momento, em que a Inteligência Artificial (IA) faz parte do dia-a-dia da sociedade. No campo dos games, a IA é usada para solucionar problemas e proporcionar uma melhora no design e jogabilidade dos games (Reis & Andrade, 2022, p. 6).

Os games acabaram conquistando muitas pessoas, e logo se tornou um fenômeno cultural, e como tal se encontra em constante modificação. O videogame produz impactos diversos no que concerne à maneira que as pessoas se relacionam com o mundo, e com outras pessoas. Os games proporcionam a criação de mundos diferentes, onde as pessoas podem lidar com os problemas desse mundo de várias maneiras, com isso, os jogadores acabam estimulando sua criatividade, e sensibilidade diante de questões que se apresentam em sua própria realidade.

O Potencial Educacional e Cultural dos Jogos Digitais. A partir da satisfação gerada pelo cuidado com a natureza, percebe-se a existência de muitos jogos que propõem soluções ambientais. Esses jogos, além de inserirem debates sobre questões como mudanças climáticas, conservação da biodiversidade e gestão de recursos naturais, podem ser usados como ferramentas pedagógicas (Santos & Coelho, 2023, p. 15).

Atualmente, os jogos digitais são uma fonte inesgotável de entretenimento, que movimenta um lucro gigantesco anualmente. A evolução da comunicação e das ferramentas eletrônicas está diretamente relacionada ao crescimento dos games, pois facilitou o acesso a plataformas de jogos e a interação entre os jogadores, o que facilita a divulgação desses jogos (Mbakirtzis,

2023, p. 14).

Com a ajuda de celulares, as pessoas acessam diversos jogos em plataformas como a Play Store, um serviço de distribuição digital para aparelhos com sistema operacional Android. Nesses serviços, é possível encontrar uma variedade de aplicativos e jogos digitais.

Com o passar dos anos, a finalidade dos jogos transcendeu o simples entretenimento. Hoje, os games podem ser usados para abordar questões ambientais, ensinar educação financeira, simular a direção de veículos e muito mais.

Os jogos são utilizados não apenas para fins de entretenimento, mas também como meio de representatividade (com a presença de mulheres, por exemplo) e como um mecanismo para o ensino e a aprendizagem. Seus recursos visuais, sonoros e as possibilidades de interação podem facilitar a transmissão do conhecimento de forma divertida.

O uso de recursos lúdicos no ensino é uma medida necessária, pois, atualmente, os métodos tradicionais (quadro branco, slides e explicações orais) já não conseguem manter a atenção dos alunos. Apesar de a tecnologia contribuir para o aprendizado, seu uso inadequado e excessivo pode gerar efeitos negativos (Pereira, 2024, p. 1). Por exemplo, a IA é usada nos games para solucionar problemas e melhorar o design e a jogabilidade (Reis & Andrade, 2022, p. 6).

Por meio dos jogos eletrônicos, as pessoas também podem se conectar umas com as outras ou até mesmo com computadores, especialmente na era da Inteligência Artificial (IA), que já faz parte do cotidiano. No campo dos games, a IA é usada para solucionar problemas e aprimorar o design e a jogabilidade (Reis & Andrade, 2022, p. 6).

Os games conquistaram um vasto público e se tornaram um fenômeno cultural em constante modificação. Os videogames impactam a maneira como as pessoas se relacionam com o mundo e com os outros. Eles permitem a criação de mundos diferentes, onde os jogadores podem lidar com problemas de várias maneiras, estimulando sua criatividade e sensibilidade diante de

questões que se apresentam em sua própria realidade. pode provocar efeitos negativos no desempenho dos alunos (Pereira, 2024, p. 1).

O uso de celulares na sala de aula, por exemplo, se não for adicionado no processo de ensino, acaba sendo uma ferramenta que, em vez de potencializar o ensino, acaba dificultando a aprendizagem, já que os alunos podem deixar de prestar atenção no professor, e focar no conteúdo do celular. Parte do conteúdo acessado no celular envolve desde redes sociais, ou até mesmo jogos, sendo assim, é relevante que os professores explorem essa atenção que os indivíduos dedicam para os celulares para promover o ensino através do uso dessas tecnologias.

É nesse contexto que o uso de jogos digitais vêm ganhando força em devido a todas as suas contribuições, contudo, é importante ressaltar que além das inúmeras contribuições que serão apresentadas, ainda existem desafios que precisam ser superados no tocante ao uso dos jogos digitais no modo de ensino e aprendizagem.

Consciência Fonológica

A Importância da Consciência Fonológica na Alfabetização Antes da escolarização, as crianças já demonstram algum nível de consciência fonológica por meio de experiências informais com a linguagem oral, o que permite o desenvolvimento natural das unidades fonológicas (Barrera &). A evolução fonológica, portanto, ocorre antes mesmo do ensino formal, devido ao contato prévio com os padrões de ritmo da fala. Isso promove um desenvolvimento preliminar da sensibilidade fonológica, essencial para o processo de alfabetização (Goswami, 2000, como citado em Santos & Guaresi, 2024, p. 4).

A consciência fonológica não é uma habilidade isolada, mas sim parte de um conjunto de aspectos linguísticos que são desenvolvidos desde os primeiros anos de vida e são cruciais para a alfabetização infantil (Gombert, 2013, como citado em Santos & Guaresi, 2024, p. 4). Os estudos

da psicóloga norte-americana Isabelle Liberman, na década de 1970, trouxeram avanços significativos para a área, que continua a despertar o interesse de professores, psicopedagogos, fonoaudiólogos e outros profissionais.

O início da vida escolar de uma criança é um período crucial. Ao manusear letras, palavras e entender seus sons, ela inicia o ciclo de alfabetização, enfrentando uma sequência de pensamentos sobre as formações linguísticas. Esse período precisa ser bem conduzido, pois o futuro escolar da criança depende de seu desempenho nessa fase.

Aprender a ler e a escrever não é uma atividade fácil, exigindo a compreensão de diversos aspectos que envolvem a cognição, a psicolinguística, a percepção, o espaço-tempo, o movimento gráfico e as habilidades emocionais.

Pesquisas e estudos têm consistentemente demonstrado que a consciência fonológica é um caminho fundamental para ajudar as crianças a desenvolverem as competências da alfabetização. É comprovado que quem a desenvolve bem tem mais facilidade para aprender.

A neurociência sustenta que o método fônico é o mais adequado para desenvolver as habilidades de leitura e escrita. Quando usado de forma apropriada no início da alfabetização, ele se torna um grande facilitador da aprendizagem.

O desenvolvimento da consciência fonológica no começo da alfabetização favorece a aprendizagem do sistema de escrita alfabética. Isso acontece porque ela é a habilidade de analisar e usar os sons da fala, o que contribui para a formação da relação entre grafemas e fonemas. Como afirma Sophr (2020), a consciência fonológica é uma fase em que os alunos precisam entender que cada letra e palavra tem um som específico, e essa compreensão é a base para o desenvolvimento da escrita.

Assim, fonemas e grafemas precisam estar interligados. É essencial aprender e entender essa relação para dominar a escrita e a leitura.

A consciência fonológica é uma competência indispensável para a alfabetização, e os alunos

devem ser estimulados com atividades que a desenvolvam. Esses estímulos devem começar cedo, antes mesmo do período formal de alfabetização. À medida que as crianças adquirem conhecimento sobre formas, sons e símbolos, elas iniciam seu conhecimento fonológico, o que facilita a alfabetização. A capacidade de pensar de forma racional sobre os sons da fala para entender a escrita e a leitura nos primeiros anos escolares é de grande relevância para a aprendizagem.

A compreensão dos sons é uma habilidade muito importante e facilitadora, mas, sozinha, não é suficiente para que os alunos assimilem o sistema alfabético e se alfabetizem. Morais (2020) afirma que a “consciência fonológica não é por si só suficiente para assegurar a compreensão do nosso sistema alfabético” (p. 125). Dessa forma, outras ferramentas são necessárias para complementar a busca pelo conhecimento.

O Papel dos Jogos na Consciência Fonológica

É fundamental que outras ferramentas sejam utilizadas para complementar a compreensão do conhecimento esperado. Diante de tantas discussões, é importante desenvolver a consciência fonológica com jogos de escuta e outras atividades motivadoras e interessantes. Esses recursos não só aprimoram as habilidades fonológicas, mas também a imaginação, a lógica e o pensamento crítico.

Aprender brincando é divertido para os alunos, já que o jogo faz parte de sua infância. Por isso, os jogos contribuem para o desenvolvimento da fonologia, fortalecendo a escrita com base no conhecimento dos sons da fala. Jogos fonológicos devem ser aplicados na prática pedagógica para garantir que todas as crianças tenham a oportunidade de aprender de forma lúdica e ativa sobre a linguagem. Os jogos que trabalham sons estimulam e favorecem o processo de aprendizagem da escrita e da leitura, tornando-se um recurso valioso para crianças com

dificuldades.

Por meio dos jogos fonológicos, o cérebro da criança estabelece diversas conexões, o que melhora o processo de aprendizagem. Esses jogos oferecem ao aluno a oportunidade de raciocinar, analisar e encontrar diferenças e semelhanças sonoras entre letras e palavras. Quando o educador propõe essa metodologia, ele busca resultados positivos e uma participação mais efetiva do aluno. Os jogos ativam o imaginário infantil e tornam o mundo da criança rico em experiências e vivências, auxiliando na socialização e servindo como um fator de motivação. Por meio deles, as crianças podem adquirir conhecimento de espaço, do meio social e cultural, interagindo com outras crianças e consigo mesmas.

Diante disso, é preciso que a competência fonológica seja valorizada nas salas de aula, com o objetivo de desenvolver habilidades e alcançar resultados positivos. Para que isso ocorra, o professor alfabetizador deve ter claro que a consciência fonológica pode ser uma grande parceira em sua prática, desde que utilizada para despertar no aluno a busca pelo conhecimento de sua estrutura linguística. Alunos motivados a aprender a fonologia tendem a se alfabetizar na idade certa. Assim, o trabalho pedagógico focado no desenvolvimento dessas habilidades se torna imprescindível.

Para que a consciência fonológica seja desenvolvida com sucesso, é crucial um planejamento que utilize atividades focadas nessa competência, contribuindo para o aprendizado da alfabetização.

Nesse contexto, os jogos digitais surgem como uma possibilidade para trabalhar a consciência fonológica na escola. Contudo, é fundamental avaliar e refletir sobre suas contribuições para o aprendizado.

Diversos estudos indicam que os jogos digitais colaboram de forma significativa, com o processo de alfabetização melhorando a compreensão da relação entre palavras e seus sons, o que resulta em uma leitura mais eficaz. Jogos com efeitos sonoros, gráficos e animações tornam

a atividade escolar mais atrativa, motivadora e dinâmica, incentivando os alunos a se engajarem ativamente em sua própria aprendizagem.

O Uso dos Jogos Digitais na Alfabetização e Suas Contribuições e Desafios

Inegavelmente, a humanidade vive o auge tecnológico. Essa realidade tem provocado rupturas socioeconômicas e culturais em várias partes do mundo, especialmente no uso da internet para atividades variadas, como estudar ou comprar produtos e serviços sem sair de casa, bastando apenas um computador, um tablet ou um celular.

Professores dispõem de diversos recursos tecnológicos que podem, e devem, ser usados para motivar os alunos no processo de ensino-aprendizagem. Um desses recursos são os jogos digitais, que nos últimos anos têm se mostrado eficazes na promoção da aprendizagem.

Santos et al. (2023) destacam que, no contexto da Quarta Revolução Industrial, também conhecida como Indústria 4.0, as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) conquistaram bilhões de pessoas ao redor do mundo (p. 2). A Indústria 4.0 expressa o impacto do avanço tecnológico nos mais variados aspectos da vida humana, onde é possível encontrar sistemas de fabricação virtuais e físicos que trabalham em conjunto em todo o espaço global.

Os jogos digitais são usados em diversas atividades cotidianas, e não demorou para que estudos sobre sua aplicação no processo de ensino-aprendizagem ganhassem importância, principalmente por suas contribuições.

O jogo digital é reproduzido em uma plataforma que utiliza imagens, sons e informações para dar vida a comandos. A finalidade do videogame é o entretenimento, pois permite que o jogador entre em outro universo e fuja um pouco da realidade. Nesses ambientes imersivos, os indivíduos acessam histórias, enfrentam perigos, usam poderes e se tornam líderes de grupos, entre outras ações que geram satisfação e não são possíveis no mundo real.

Pessoas de todas as idades acessam tecnologias digitais para trabalhar, jogar e estudar. Santos et al. (2023) afirmam que a internet causou rupturas culturais, tornando tecnologias como celulares, computadores e carros comuns no dia a dia. No contexto educacional, isso não é diferente, pois professores lidam cada vez mais com alunos que levam computadores e celulares para a sala de aula.

No processo de alfabetização, logo no início, o desenvolvimento da consciência fonológica é muito importante, pois promove a compreensão do sistema de escrita alfabética (Adams et al., 2006, como citado em Ramos & Prado, 2020, p. 2). Desenvolver essa consciência é fundamental por sua relação com a habilidade de manipular os sons da fala, o que estimula a correspondência entre grafemas e fonemas (Lamprecht, 2009, como citado em Ramos & Prado, 2020, p. 2).

Entre as contribuições dos jogos digitais para a alfabetização, destaca-se a facilidade que eles oferecem para o reconhecimento de letras e sílabas, por associarem a escrita e o som. A correspondência entre palavras e imagens também é favorecida pelas cores vibrantes e pela qualidade gráfica.

Os jogos criam um método de ensino e aprendizagem mais divertido e motivador, facilitando a interação entre professores e alunos (Ramos & Prado, 2020, p. 6). Eles são atraentes para os estudantes por fazerem parte de seu cotidiano, além de gerarem diversão e conexão.

O uso de jogos digitais na alfabetização é uma realidade cada vez mais presente na educação, já que as crianças têm acesso a dispositivos digitais, especialmente celulares, desde muito jovens (Frade, 2022, p. 6). Desde cedo, elas são apresentadas a esses aparelhos e podem acessar diversas atividades, incluindo jogos. Essa realidade, que se consolida cada vez mais, tem alterado a maneira como as pessoas interagem com a tecnologia em vários setores da vida, inclusive na escola.

Mesmo antes de serem alfabetizadas, é comum que as crianças digitem em teclados de celulares



ou computadores. Ou seja, antes de saber ler e escrever em papel, as crianças acessam os símbolos das letras por meio dos teclados digitais.

No contexto da alfabetização, "o gesto físico de digitar e ter o texto numa tela mais distante da mão provoca um tipo de afastamento entre o corpo e o que se vê reproduzido, mudando a ação motora para inscrição do texto e, possivelmente, a cognição" (Frade, 2022, p. 7). Escrever no celular, por exemplo, exige mudanças nos gestos (clicar, arrastar, digitar) e um uso diferenciado dos dedos. A proximidade das teclas requer maior destreza. Nessas duas modalidades de escrita em teclados, a tarefa de escrever envolve a leitura e o reconhecimento dos caracteres, e não a evocação da letra, como acontece na escrita manuscrita espontânea. A utilização de corretores ortográficos e outros recursos automáticos do celular condiciona escolhas, abrindo novos horizontes, mas também gerando desafios para iniciantes em relação à estabilidade dos suportes e instrumentos da era pré-digital (Frade, 2022, p. 7).

Para escrever um e-mail, por exemplo, é necessário selecionar diversas configurações, como definir se a letra será maiúscula ou minúscula. Para entrar em um chat e escrever mensagens em redes sociais, é preciso selecionar ícones específicos, além de outros comandos.

Tradicionalmente, para uma criança aprender a escrever, bastava usar recursos como papel e lápis. Nos dias atuais, essa realidade está sendo moldada pela cultura digital, onde a comunicação se baseia em áudios, imagens e vídeos. Assim, um dos principais desafios dos professores é organizar e aplicar todas essas possibilidades nas aulas.

A transmissão de mensagens na cultura digital está sendo moldada, com a principal característica de incluir áudios, imagens e vídeos. Assim, um dos maiores desafios para os professores é organizar e aplicar todas essas possibilidades em sala de aula.

Em relação às contribuições do uso de jogos na alfabetização, um dos pontos mais positivos é o caráter lúdico. Isso motiva os alunos a interagir, já que o brincar é fundamental para o desenvolvimento infantil, promovendo equilíbrio emocional, integração

social e o exercício da atividade intelectual (Alvarenga & Piani, 2021, p. 3).

Ao usar jogos digitais, o professor pode estimular a atividade intelectual dos alunos, incentivando-os a refletir sobre modos de navegação, segurança e questões éticas do universo digital, que são tópicos pouco discutidos (Frade, 2022, p. 10).

Nesse sentido, o uso de jogos na alfabetização é um método que precisa ser explorado. Suas contribuições são diversas, pois recursos como imagens, trilha sonora, desafios e cenários podem ser usados para criar narrativas que estimulem a interação dos alunos com o conteúdo. O uso de jogos digitais para a alfabetização e o letramento tem ganhado espaço na educação, pois apresenta uma característica de ludicidade que envolve criatividade e motivação. Isso é considerado positivo para o processo de aprendizagem, especialmente porque as crianças já chegam à escola com vivências e conhecimentos sobre jogos, que fazem parte de seu contexto social (Silva, 2021, p. 43).

Apesar dos inúmeros benefícios de ensinar com o apoio de jogos, é fundamental que o professor oriente o aluno. O uso de jogos sem planejamento não garante que o método de ensino e aprendizagem será eficaz. É nesse contexto que surgem os desafios a serem superados.

Uma das possíveis consequências negativas do uso de jogos digitais na alfabetização é que os alunos podem trocar a aprendizagem pela diversão. Com isso, podem acabar se esquecendo dos conceitos da escrita e da importância de entender o significado e o contexto das palavras. Em outras palavras, a alfabetização não é um processo simples (Frade, 2022, p. 11).

O uso de recursos tecnológicos para fins pedagógicos está alinhado ao conceito de tecnologia educacional, que utiliza ferramentas não tradicionais para inserir práticas inovadoras que potencializam a aprendizagem. Esse tema tem sido bastante discutido no meio acadêmico (Marinho, 2022, p. 18).

Tecnologias como computadores e celulares atraem a atenção dos alunos. Por isso, é relevante que essas ferramentas sejam incorporadas ao processo de ensino e aprendizagem com o

propósito de otimizá-lo e motivar os alunos por meio de metodologias ativas.

Assim como a tecnologia, a comunicação no processo de ensino e aprendizagem está em constante transformação. Por esse motivo, não é mais possível esperar captar a atenção dos estudantes usando uma linguagem do passado. Para estabelecer uma comunicação real com as novas gerações, o processo de ensino deve incorporar a tecnologia (Marinho, 2022, p. 18).

Diante das contribuições da tecnologia na educação, é essencial que inovações sejam implementadas no processo de ensino-aprendizagem desde os primeiros anos de vida. Também é vital que os professores sejam preparados para usar esses recursos em sala de aula. Os alunos precisam entender que a tecnologia não é apenas diversão, mas também uma ferramenta de aprendizado. Esse é mais um desafio que os docentes enfrentam ao usar jogos digitais em sua metodologia.

No contexto da alfabetização, os professores podem usar jogos digitais para criar desafios que envolvam a identificação de palavras por meio de imagens e sons. Além disso, os alunos podem construir pequenas frases com o auxílio desses jogos.

Para a utilização de jogos digitais educativos, as crianças têm o objetivo de auxiliar na própria alfabetização, facilitando o conhecimento das letras do alfabeto e a formação de palavras de maneira lúdica, dentro do conceito de "aprender brincando".

Em relação à supervisão das atividades pelo professor, é crucial observar os interesses, as preferências, as motivações e as interações das crianças. Nas sessões, elas não devem se sentir obrigadas a usar os games como se fossem uma atividade expositiva, mas sim livres para aprender de forma divertida e confortável, obtendo resultados positivos em sua aprendizagem (Marinho, 2022, p. 22).

Durante as aulas, o professor deve acompanhar e guiar os alunos nas atividades para minimizar dificuldades com o conteúdo. É crucial que, ao final de cada aula, o docente anote os obstáculos que cada estudante precisa superar em seu processo de alfabetização.

Existem vários aplicativos gratuitos que auxiliam no ensino da alfabetização e letramento na educação infantil, oferecendo brincadeiras interativas. Alguns desses jogos digitais disponibilizam atividades com letras, sílabas, palavras e frases completas, como o ABC do Bita e o Silabando.

O Silabando é um aplicativo com recursos visuais e sonoros que tem como objetivo a construção de palavras a partir de sílabas, sejam elas simples ou complexas. As palavras aparecem em cores diferentes e o aplicativo reproduz a palavra formada em áudio (Moreira, 2019, p. 8).

Esse aplicativo estimula a identificação e a pronúncia das palavras, promovendo um maior entendimento sobre sílabas e palavras. Seus recursos gráficos facilitam a memorização e sua interface funciona como um jogo digital (Moreira, 2019, p. 8).

O aplicativo Silabando também é usado para auxiliar o ensino e a alfabetização de crianças. Com um design simples e interativo, a criança aprende a reconhecer sílabas simples e complexas, memorizando e praticando a pronúncia de cada uma. É ideal para crianças de até sete anos (Marinho, 2022, p. 23).

Ao usar jogos digitais, é importante que o professor colete dados por meio de questionários para entender as contribuições e os obstáculos do método. Assim, é possível ter uma visão mais clara do impacto dos jogos digitais no ensino.

É essencial que os professores selecionem os jogos de forma estratégica, pois o jogo pode ser considerado desinteressante ou chato pelos alunos. Esse é um ponto que não deve ser ignorado, já que o fato de ser um jogo não garante o engajamento. A inclusão digital é uma ação necessária na formação de professores. Para usar jogos digitais no ensino e na aprendizagem, o professor precisa de uma capacitação especializada, unindo entretenimento e educação. O objetivo é promover o aprendizado do aluno sem que ele se distancie da finalidade pedagógica dos jogos: aprender o conteúdo, e não apenas se divertir.

Por isso, os docentes devem saber como combinar o espaço educativo com as tecnologias no processo de alfabetização, já que os recursos digitais podem ser usados de várias maneiras. Na escola, o professor deve dar um novo propósito ao uso dos jogos, fazendo com que a ideia de diversão se expanda para uma aprendizagem direcionada à alfabetização. É essencial que haja um debate amplo sobre o uso de jogos digitais na educação para que o processo de ensino e aprendizagem esteja em sintonia com todas as ferramentas disponíveis, promovendo uma educação mais motivadora e inovadora.

É a partir dessa perspectiva que se propõe um curso de formação profissional que combine a teoria, fundamental para a consolidação de metodologias, com a prática da construção do conhecimento. O objetivo é incentivar o professor a analisar sua realidade local e identificar o que pode ser aprimorado com base em novas propostas didático-pedagógicas para o processo de ensino (Silva, 2021, p. 48).

Trabalhar com métodos de ensino inovadores e motivadores não é uma tarefa fácil, especialmente para a alfabetização. Esse processo envolve um conjunto de atividades que precisam considerar as necessidades de cada aluno. Para praticar a leitura, os alunos precisam não apenas conhecer as letras, mas também ser capazes de identificá-las e compreendê-las.

Além de reconhecer as letras, os alunos precisam entender o som de cada uma, assim como o significado das palavras formadas por elas. É importante ressaltar que a leitura é um passo anterior à escrita, pois, sem saber ler, a escrita é apenas uma cópia (Pinheiro & Cavalcante, 2019, p. 5).

Através da leitura constante, os alunos podem evoluir suas habilidades de leitura e escrita. Por isso, todos os recursos possíveis devem ser explorados no processo de ensino, e os mais eficientes precisam ser utilizados com frequência no ambiente escolar.

Em relação ao uso de recursos gráficos de jogos digitais para alfabetizar, é importante destacar que o desenvolvimento da escrita em crianças é similar à maneira como os povos primitivos

representavam mensagens por meio de desenhos. No entanto, é fundamental que os alunos compreendam que o desenho é diferente da escrita (Dias, 2001, como citado em Pinheiro & Cavalcante, 2019, p. 6).

Para contribuir com a alfabetização, os jogos digitais devem ser usados de modo que os alunos sintam a necessidade de refletir e desenvolver novas formas de construir mensagens. Para isso, precisam entender a variedade de letras. Nesse sentido, os jogos funcionam como uma ferramenta para que os alunos se divirtam na construção de palavras e na interação com professores e colegas.

Nessa perspectiva, os jogos digitais educativos podem contribuir para o processo de ensino e aprendizagem ao combinar diversão com conteúdo pedagógico. Eles oferecem uma produção completa de estímulos visuais e sonoros que captam a atenção do jogador, permitindo uma interação dinâmica e motivadora com o software (Pinheiro & Cavalcante, 2019, p. 9).

Com base nisso, os jogos digitais aprimoram a flexibilidade cognitiva, funcionando como uma ginástica mental que cria mais conexões neurais quando o cérebro está concentrado (Tarouco et al., 2004, como citado em Pinheiro & Cavalcante, 2019, p. 9). O debate sobre a aquisição da leitura e da escrita também aborda a importância

de os alunos interpretarem o texto. Por isso, é fundamental usar tanto métodos tradicionais quanto inovadores e motivadores (Silva, 2023, p. 34).

É primordial considerar o potencial dos jogos digitais na educação, já que as crianças já têm familiaridade com eles, brincando em dispositivos eletrônicos diariamente (Silva, 2023, p. 41).

No entanto, nem todos os jogos são interessantes para as crianças; fatores como personagens, cenários e nível de competitividade influenciam no desejo de brincar.

É claro que, nos dias de hoje, os professores têm acesso a recursos tecnológicos com um enorme potencial para a aprendizagem. Para que isso se concretize, é essencial que sejam desenvolvidas habilidades específicas para o uso dessas ferramentas.

O Potencial dos Jogos Digitais na Educação

O bom desempenho das atividades lúdicas depende da preparação e da liderança do educador. Através das atividades lúdicas propostas pelo professor, a criança assume um papel livre e motivador no jogo, o que contribui para seu desenvolvimento cognitivo. Por isso, é preciso ter cautela para não levar os jogos digitais para a sala de aula apenas como um passatempo, tentando encaixá-los nos conteúdos sem um conhecimento aprofundado, sem um conhecimento prévio do que está propondo e sem um objetivo claro, o resultado será um grande fracasso tanto para o aluno quanto para o professor.

Para que os jogos digitais aplicados no ambiente educacional tenham sucesso e levem ao aprendizado desejado, os objetivos precisam ser bem definidos. Eles devem contribuir com o conteúdo das disciplinas ou, ainda, desenvolver habilidades como atenção e concentração.

Primeiro, o professor deve conhecer as tecnologias e estar preparado para inseri-las em sala de aula. Para isso, a escola precisa se preocupar em capacitar seus educadores, fornecendo os meios tecnológicos necessários para colocar em prática uma metodologia que contribua para a aprendizagem dos alunos.

No processo de alfabetização, o uso de jogos digitais é essencial. Essa ferramenta pode auxiliar e complementar as estratégias de sala de aula, ajudando a desenvolver as habilidades pertinentes ao ciclo de alfabetização. O papel fundamental do professor é manter o foco do aluno na aprendizagem.

Estado da Arte

Após a contextualização deste estudo, observa-se que o surgimento dos jogos tem gerado inúmeros efeitos no mundo contemporâneo, inclusive no processo de ensino e aprendizagem

do ciclo de alfabetização. Isso ocorre porque muitas escolas enfrentam desafios, como a falta de interesse dos alunos em sala de aula. Para a realização do Estado da Arte, as seguintes etapas foram seguidas:

1. Escolha das palavras-chave: "digital games [and] the literacy process" e "jogos digitais [e] processo de alfabetização".
2. Localização das bibliotecas online de pesquisa.
3. Determinação dos critérios para a escolha das pesquisas científicas.
4. Coleta das informações.
5. Leitura dos estudos.
6. Síntese dos resultados por meio de categorização.

Com as palavras-chave, foram encontrados 492 resultados. Apenas os estudos que continham jogos digitais e alfabetização foram selecionados.

O Estado da Arte é um método de pesquisa que permite mapear e analisar a produção bibliográfica e acadêmica sobre um tema específico. Ele serve para identificar o que já foi pesquisado, quais são os principais autores, as metodologias mais usadas, as lacunas de conhecimento e, a partir daí, construir uma base sólida para a pesquisa em andamento. De acordo com a metodologia descrita no texto, o processo de fundamentação teórica foi realizado em etapas bem definidas, seguindo o modelo proposto por Sousa et al. (2021).

Foram excluídos os artigos que não abordavam o uso de jogos digitais no processo de alfabetização.

A biblioteca online selecionada foi a da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Após a realização da inserção das palavras-chaves, foram encontrados 18 artigos de acesso aberto, revisados por pares, que estavam de acordo com os critérios selecionados anteriormente, entre o período de 2019 a 2024.

Após a realização da leitura dos resumos desses artigos, foram selecionados apenas os estudos que tratavam do uso de jogos digitais no processo de alfabetização, restando 5 artigos, dos quais estavam de acordo com os critérios de inclusão. A escolha dos artigos foi realizada levando em consideração as palavras-chaves e estudos voltados para o uso de jogos digitais para a promoção do processo de alfabetização.

Na tabela 1. Foi realizada uma categorização dos estudos selecionados de acordo com o nome do autor, ano da publicação e título, objetivo do estudo, metodologia, resultados e conclusão.

Tabela 1: Categorização das pesquisas selecionadas

Autor (ano), título	Objetivo	Metodologia	Resultados	Conclusão
Santos e Silva (2022). O uso do jogo digital no processo de alfabetização: um relato de experiência.	O objetivo do texto foi discutir o uso do jogo digital no processo de alfabetização como instrumento pedagógico.	A metodologia do trabalho configurou-se como uma abordagem qualitativa, tendo como bases a revisão da literatura e o relato de experiência.	Os principais resultados apontaram que os jogos digitais são importantes recursos pedagógicos para o processo de alfabetização, contribuindo para a aquisição das letras, das sílabas e das palavras, favorecendo uma interação com os envolvidos e motivando-os a participar de todas as situações propostas.	Por fim, cabe destacar que os jogos digitais são importantes recursos pedagógicos para o processo de alfabetização, contribuindo para a aquisição das letras, das sílabas e das palavras, favorecendo uma interação com os envolvidos e motivando-os a participarem de todas as situações propostas, como pode ser visto no relato de experiência.
Viana et al. (2022). Jogos digitais aliados	Este artigo tem por objetivo identificar jogos	Para tal, realizou-se uma revisão	A partir das análises	Concluiu-se esse estudo

<p>ao contexto alfabetizador</p>	<p>digitais que podem ser utilizados como recursos didáticos de apoio pedagógico para uma Alfabetização os desafios encontrados pelos docentes no processo de alfabetização e letramento de alunos nas séries iniciais do Ensino Fundamental.</p>	<p>bibliográfica simples e pesquisa exploratória de forma dinâmica, ativa e significativa, tendo em vista</p>	<p>emergidas nesse estudo conclui-se que as novas tecnologias digitais podem ser utilizadas com cunho educativo, Sendo ferramentas para auxílio no processo ensino-aprendizagem do educando.</p>	<p>afirmando que jogos digitais podem ser importantes recursos pedagógicos no processo de ensino e aprendizagem, Podendo auxiliar o professor no cotidiano escolar alfabetizador.</p>
<p>Schlickmann (2021). Gamificação e o desenvolvimento da consciência fonológica no ciclo alfabetizador.</p>	<p>Compreender como a gamificação pode auxiliar as crianças na formação da consciência fonológica, no ciclo alfabetizador.</p>	<p>Para alcançar o objetivo proposto, no que se refere aos procedimentos de coleta de dados, desenvolveu-se uma pesquisa bibliográfica.</p>	<p>No que concerne aos resultados, pôde-se perceber que o uso de jogos educacionais digitais promove um ambiente agradável e lúdico de aprendizagem e que contribui com o desenvolvimento da consciência fonológica das crianças e, também, facilita o processo de leitura e de escrita.</p>	<p>Conclui-se que a gamificação é um importante recurso facilitador, para o processo de ensino e aprendizagem.</p>
<p>Prado e Ramos (2021). O uso de jogos digitais no desenvolvimento da consciência fonológica no processo de alfabetização:</p>	<p>Este estudo tem o objetivo de avaliar as contribuições do uso de jogos digitais para o desenvolvimento da consciência</p>	<p>A metodologia de pesquisa utilizada foi quase-experimental com abordagens quantitativa e</p>	<p>As informações coletadas foram organizadas e sistematizadas, demonstraram que o uso dos jogos digitais na escola</p>	<p>Conclui-se que uso dos jogos digitais proporcionam uma experiência significativa para o</p>

intervenções no contexto escolar.	fonológica junto a crianças com dificuldades no processo de alfabetização na escola.	qualitativa. Participaram dessa pesquisa 14 estudantes com dificuldades escolares, matriculados no terceiro e quarto ano do Ensino Fundamental de duas escolas públicas do município de Florianópolis no sul do Brasil.	contribuiu no processo de alfabetização dos estudantes.	Processo de alfabetização no contexto escolar.
Junior (2023). Alfabetização em videogames: os jogos digitais como conteúdo dos multiletramentos.	Este trabalho discute os limites e as possibilidades da alfabetização em jogos digitais na perspectiva dos multiletramentos.	Trata-se de uma pesquisa qualitativa.	Em linhas gerais, à luz dos relatos dos estudantes, observa-se que apesar de suas limitações a disciplina “Jogos Digitais e Educação” foi capaz de expandir a compreensão de seus participantes sobre o universo dos videogames e suas possibilidades educacionais.	Diante da complexidade inerente ao tema, admite-se a urgência de novos estudos sobre os videogames como objeto de conhecimento (“conteúdos”) da educação e sobre suas possíveis relações com os multiletramentos e com projetos formativos mais amplos.

Nota. A tabela apresentada sintetiza as pesquisas analisadas sobre o uso de jogos digitais como um mecanismo eficaz para a aprendizagem.

Com base nos estudos avaliados, há um entendimento comum de que os jogos digitais são extremamente vantajosos no processo de ensino e aprendizagem de alunos do ensino fundamental em fase de alfabetização.

O jogo é um instrumento que pode proporcionar diversão e motivação, por isso deve ser usado

para estimular o interesse dos alunos em aprender, devido ao seu caráter lúdico (Gonçalves, 2015, como citado em Santos & Silva, 2022, p. 4).

Em seu relato de experiência, Santos e Silva (2022) destacam que utilizaram jogos digitais para facilitar o aprendizado dos alunos (p. 8).

Apesar dos benefícios, alguns desafios precisaram ser superados, como a necessidade de disponibilizar dispositivos tecnológicos (celulares, tablets e computadores) para alunos que não possuíam esses aparelhos. Em estudos mais antigos, é perceptível a preocupação dos pesquisadores com a nova realidade tecnológica e o uso dessas ferramentas em sala de aula (Costa, 2014, como citado em Santos & Silva, 2022, p. 10).

Como as crianças têm contato com as novas tecnologias desde cedo, é fundamental que elas sejam inseridas em sala de aula. Alguns jogos podem contribuir com a alfabetização:

1. Bini ABC Jogos de Letras: voltado para crianças a partir de 5 anos, é eficaz no desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita.
2. Forma Palavras: também direcionado para crianças a partir de 5 anos.
3. Silabando: aplicativo com interface interativa focado na aprendizagem das sílabas.
4. Alfabetizando: usado para o desenvolvimento da alfabetização e ampliação do vocabulário (Viana et al., 2022, p. 9).

As pesquisas selecionadas também ressaltam que os jogos digitais são importantes para o desenvolvimento da consciência fonológica, uma habilidade vital para a aquisição da leitura e da escrita (Capovilla, 1997, como citado em Schlickmann, 2021, p. 1). Em síntese, a consciência fonológica é a capacidade de reconhecer os sons que compõem a fala (Schlickmann, 2021, p. 1).

Prado e Ramos (2021) realizaram um estudo com 14 estudantes do ensino fundamental que tinham dificuldades de leitura e escrita. Eles observaram que, com o uso de jogos digitais em dispositivos móveis, os alunos tiveram experiências significativas no processo de alfabetização.

Em se "Teaching the Game us estudos, Junior (2023) destaca a contribuição de diversas obras, como o livro ", de Ferdig, Baumgartner e Gandolfi (2021). Essa coletânea aborda experiências de formação que envolvem o uso de jogos digitais. Junior (2023) também comenta que a maioria dos estudos encontrados se baseia no uso de dispositivos móveis, como tablets e celulares, para promover a alfabetização, enquanto poucos estudos abordam jogos digitais de consoles ou PCs, tais como o Microsoft Xbox e outros.

Com base no Estudo da Arte analisado, a maioria das pesquisas se concentra no uso de jogos digitais acessados por celulares e outros dispositivos móveis. Por outro lado, há estudos que apontam para a necessidade de uma melhor preparação dos professores para o uso de jogos digitais no ensino. Também foram encontradas pesquisas que tratam do uso de jogos digitais como ferramenta de alfabetização para crianças com deficiência intelectual.

Por fim, é crucial que jogos de consoles e PCs também sejam explorados. Eles possuem um potencial elevado, já que seus gráficos realistas atraem especialmente o público mais jovem.

METODOLOGIA

A metodologia deste estudo foi construída com base em elementos específicos para a pesquisa, utilizando diversos estudos teóricos para a elaboração de argumentos sólidos.

A questão que motivou esta pesquisa foi descobrir até que ponto os jogos digitais podem despertar o interesse dos alunos do 2º ano "B" da Escola Raimunda Souto Feitosa em participar das atividades em sala de aula. Diante dessa investigação, foram estabelecidos os seguintes objetivos:

1. Identificar quais ferramentas digitais os alunos utilizam no seu dia a dia, por meio de um questionário.
2. Identificar quais jogos digitais são pertinentes para serem aplicados em sala de aula, usando a observação e uma tabela para o registro de dados.

3. O estudo buscou coletar informações para responder à questão inicial, que era descobrir quais meios tecnológicos as crianças da turma utilizam, se elas têm acesso a esses recursos e se os jogos propostos foram eficazes para despertar o interesse e responder à questão de pesquisa.

A proposta deste trabalho é usar os jogos digitais como uma ferramenta pedagógica para contribuir com o interesse dos alunos pelo que é proposto em sala de aula, permitindo um maior desenvolvimento dos conhecimentos necessários para o processo de alfabetização.

Com o tema "Jogos digitais: uma ferramenta de apoio no processo de ensino e aprendizagem no ciclo de alfabetização", o estudo buscou obras sobre o assunto para compreender o uso da tecnologia como ferramenta de aprendizagem na alfabetização. A pesquisa foi realizada em bases de dados como Google Acadêmico e a biblioteca digital de teses e dissertações.

A presença e a utilização de novas tecnologias no ensino são de grande importância, já que fazem parte do dia a dia das crianças. Ao usar recursos tecnológicos, o professor tem a oportunidade de incentivar novas formas de compreensão do processo alfabético. Além disso, é crucial que o docente busque métodos criativos para promover um ensino de qualidade, permitindo que as crianças construam seu próprio conhecimento.

Por isso, além de analisar sites e aplicativos voltados para a alfabetização, este estudo incorpora elementos que definem o caminho metodológico por meio da definição do método, tipo de estudo e levantamento de informações. Isso fortalece a pesquisa científica e demonstra contribuições importantes sobre os aspectos metodológicos observados na relação com as crianças no processo alfabético.

Tipo de Estudo

A pesquisa foi elaborada como um estudo de caso, um método de investigação que busca

entender um problema a fundo, coletando e analisando evidências para encontrar soluções. O processo iniciou-se com a elaboração de perguntas e seguiu até a análise e descrição dos dados. O estudo de caso permitiu uma análise detalhada e aprofundada do tema, com o objetivo de compreender uma realidade específica.

Seguindo o que propõe Yin (2010), a pesquisa buscou responder a perguntas do tipo “por que” — para justificar e explicar os acontecimentos — e “como” — para detalhar o comportamento dos dados. O uso do estudo de caso permitiu lidar com uma vasta gama de evidências, coletadas por meio de instrumentos como observação e entrevistas. Conforme Santos (2020), o estudo de caso se beneficia de "observação direta e séries sistemáticas de entrevistas, bem como a reciprocidade de lidar com ampla variedade de evidências ou análise documentais" (p. 23). A investigação foi realizada a partir de uma realidade específica, utilizando várias fontes de evidência para construir novos conhecimentos.

A utilização do estudo de caso permitiu ao pesquisador lidar com uma vasta diversidade de evidências, coletadas por meio de instrumentos de coleta de dados. Uma investigação que parte de um estudo específico utiliza regras determinadas e diversas fontes de dados, como observação, entrevistas e registros. Segundo Santos (2020), "O estudo de caso conta com técnicas tais como a observação direta e séries sistemáticas de entrevistas, bem como a reciprocidade de lidar com ampla variedade de evidências ou análise documentais" (p. 23). Dessa forma, o estudo de caso investiga um acontecimento atual, partindo de uma realidade e usando várias fontes de evidência.

A investigação é de grande ajuda quando o objetivo é aprofundar um problema para construir novos saberes. Para isso, são usadas técnicas e metodologias de pesquisa que direcionam a busca por novos conhecimentos.

Abordagem da Pesquisa

A pesquisa utilizou uma abordagem qualitativa, que busca o entendimento de um fato a partir de uma perspectiva de opiniões e sentimentos pessoais, e não apenas de dados objetivos. A pesquisa qualitativa se caracteriza por considerar os conhecimentos levantados a partir de um olhar focado na prática social. Ela responde a perguntas mais individuais, preocupando-se com o aspecto social e não com o quantitativo, ou seja, trabalha com o significado das coisas e das pessoas.

Para Neves (2020), a pesquisa qualitativa é, principalmente, interpretativa, e o pesquisador investiga os dados para identificar temas e, por fim, interpretá-los, elaborando conclusões. Para isso, é essencial realizar observações, relatar a fala dos alunos, fazer entrevistas, escrever em diários de bordo e analisar documentos oficiais sobre o tema, o que pode levar a novas descobertas.

Em algumas pesquisas, os métodos qualitativo e quantitativo são combinados para aprofundar a compreensão de problemáticas que precisam ser unificadas e melhor descritas. A combinação de ambos pode enriquecer a análise dos acontecimentos. Dessa forma, este estudo também fez uso do método quantitativo, que tem o objetivo de quantificar questões e entender sua extensão, tratando de informações numéricas.

Os dados podem ser expressos em tabelas, gráficos e outros formatos. Nascimento e Cavalcante (2018) destacam que a pesquisa quantitativa permite "testar hipóteses, analisar a realidade de forma objetiva e generaliza os resultados pesquisados por meio de procedimentos estatísticos, avaliando os dados" (p. 252).

Cenário de Investigação e Participantes

A pesquisa foi realizada na Escola Municipal de Educação Básica Raimunda Souto Feitosa, na cidade de Belo Monte, Alagoas. A investigação incluiu 25 crianças do 2º ano do ensino fundamental I, divididas em duas turmas: o 2º ano "A", com 13 alunos, e o 2º ano "B", com 12. Todos os participantes tinham a mesma faixa etária.

Em relação à aprendizagem, as turmas são heterogêneas. Alguns alunos demonstram muita dificuldade na leitura e na escrita, além de desmotivação para aprender.

Nessa perspectiva, a pesquisa aborda a relação entre jogos e alfabetização, partindo da crença de que os jogos digitais podem estimular as crianças a participarem com mais engajamento das atividades propostas em sala de aula.

Técnicas e Instrumentos de Recolha de Dados

As técnicas de coleta de dados reúnem os instrumentos e procedimentos elaborados para garantir a qualidade e a análise das informações. Essa etapa é fundamental em uma pesquisa, pois a confiabilidade e o valor dos resultados dependem dela. Segundo Delgado (2022), a coleta de dados deve ser confiável, crível, valiosa e prática.

Os instrumentos de coleta são os meios usados para reunir as informações do estudo, que, posteriormente, são analisadas e transformadas em resultados a serem divulgados.

Questionário

O questionário é uma das ferramentas mais conhecidas para gerar dados em uma pesquisa. Ele permite obter respostas para as perguntas da investigação, facilitando a análise das informações de forma rápida. O questionário também possibilita a análise quantitativa, ajudando a compreender os resultados e verificar se os objetivos foram alcançados.

Segundo Miranda (2020), o questionário é um dos instrumentos de coleta de dados mais comuns. Ele é frequentemente composto por perguntas fechadas, o que facilita a coleta e a organização das informações em tabelas e gráficos, permitindo a comparação com outros dados. Com essa ferramenta, é possível buscar informações diretamente com os participantes da pesquisa.

Neste estudo, o questionário foi aplicado para obter informações sobre quais instrumentos tecnológicos as crianças utilizam no dia a dia. A elaboração do questionário levou em conta os objetivos da pesquisa e o público-alvo, sendo composto por perguntas fechadas e simples, ideais para crianças de 7 e 8 anos na fase de alfabetização. O questionário foi de múltipla escolha, com opções de "sim" ou "não", o que o tornou acessível para os participantes.

Entrevista

A entrevista é um instrumento de coleta de dados que proporciona ao entrevistador um contato direto com o entrevistado, o que a torna uma ferramenta de convívio social. Segundo Costa e Costa (2020), "a entrevista enquanto técnica de coleta de dados em pesquisas, pode ser realizada de modo individual ou em forma de discussão de grupo" (p. 52).

Neste estudo, a entrevista foi feita de modo individual, com a interação entre duas pessoas. Marconi e Lakatos (2019) definem a entrevista como um encontro entre duas pessoas com a finalidade de coletar informações sobre um determinado assunto.

A entrevista se transformou em uma conversa onde ideias e opiniões foram discutidas. Foi possível ouvir e analisar o comportamento das crianças diante dos jogos aplicados, o que ofereceu uma visão mais clara sobre o assunto observado.

Técnicas de Análise de Dados

A análise de dados é uma etapa crucial de qualquer pesquisa, pois permite entender os resultados e tirar conclusões válidas. Ela oferece uma visão concreta das informações coletadas. Neste estudo, foram utilizados dados qualitativos e quantitativos, que, quando combinados, enriquecem a compreensão do que foi pesquisado.

O questionário foi uma das ferramentas usadas para a coleta de dados. Após a aplicação, as informações foram analisadas e interpretadas, organizadas estatisticamente e apresentadas em tabelas ou gráficos. Essa abordagem possibilitou uma análise detalhada, seguida de um registro escrito dos resultados.

A entrevista semiestruturada também foi utilizada. Essa ferramenta se baseia em um roteiro de perguntas predefinido, mas permite ao entrevistador fazer perguntas mais livres e adicionais, se necessário. As entrevistas realizadas neste estudo foram transcritas na íntegra. As questões e respostas foram organizadas em tabelas, identificando e analisando as partes mais importantes, seguidas de um registro detalhado.

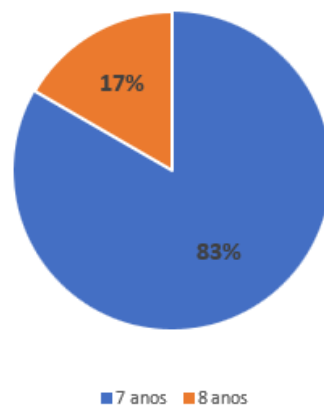
APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Este estudo utilizou uma pesquisa qualitativa com um estudo de caso. A coleta de dados foi dividida em três etapas: na primeira, um questionário foi elaborado e aplicado para os alunos responderem em sala de aula.

As crianças que participaram da pesquisa têm a faixa etária de 7 e 8 anos de idade, sendo 7 meninos e 5 meninas do 2º ano “B” da Escola Municipal Raimunda Souto Feitosa, afim de que pudesse identificar quais ferramentas digitais eles utilizam no seu dia-a-dia, como eles utilizavam e o tempo de uso.

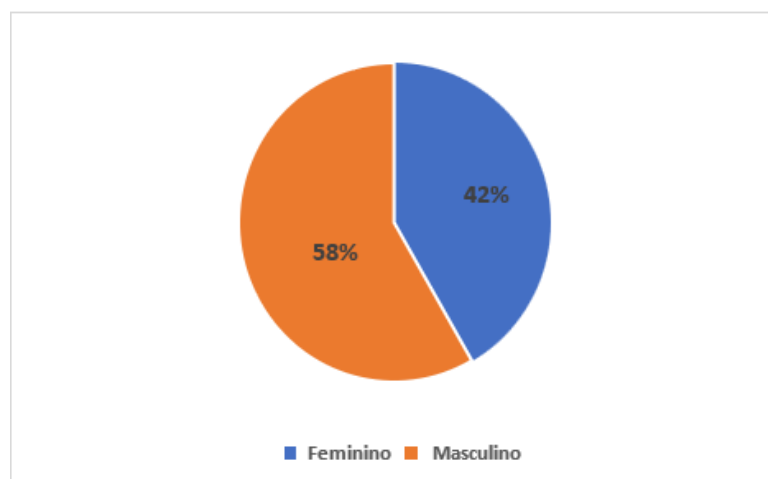
O questionário contou com 07 questões fechadas. Partindo desse primeiro instrumento de coleta de dados pretendeu-se entender até que ponto os jogos digitais podem despertar o interesse das crianças em sala de aula em turmas de alfabetização. As duas primeiras questões se referem a idade e o sexo das crianças que serviram para o conhecimento do público alvo, conforme representado no gráfico abaixo.

Figura 1- Idade dos alunos participantes



Conforme é possível visualizar na Figura 1, a amostra é composta por 83% de crianças com 7 anos, tendo, as restantes, 8 anos.

Figura 2 - Sexo dos alunos

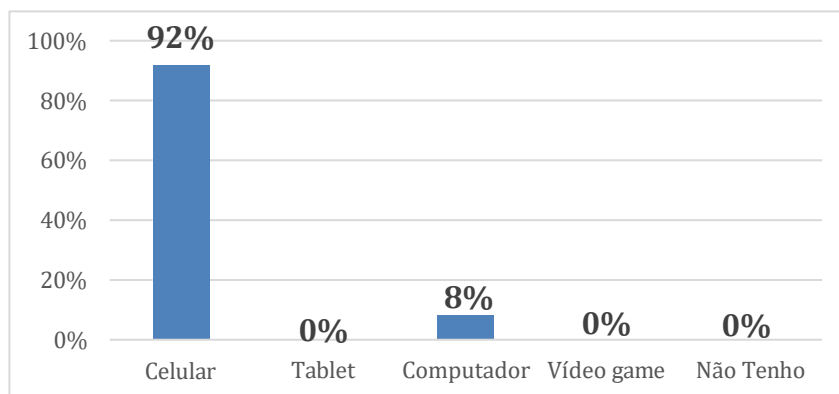


Conforme mostra a figura 2, logo acima, 58% das crianças são do sexo feminino e 42 % do sexo masculino.

Porcentagem dos Alunos Que Possuem Aparelho Tecnológico

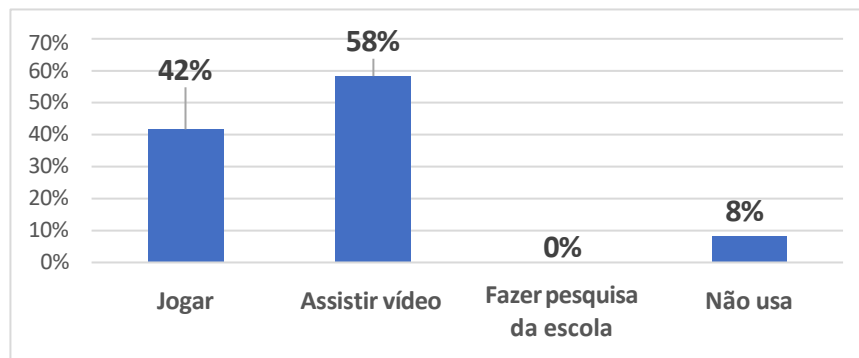
Com base nos dados obtidos pelo questionário, constatou-se que 100% das crianças participantes da pesquisa possuem acesso a algum tipo de aparelho tecnológico. Esse resultado é de extrema relevância para o estudo, pois confirma a familiaridade da Geração Alfa com as tecnologias digitais, o que justifica a utilização dos jogos como ferramenta de ensino na sala de aula. A universalidade do acesso a esses dispositivos entre os alunos reforça a premissa de que a tecnologia é um componente intrínseco ao seu cotidiano, tornando a sua incorporação no processo de alfabetização não apenas viável, mas necessária para promover um aprendizado mais significativo e engajador.

Figura 3 - *Quais dispositivos possui?*



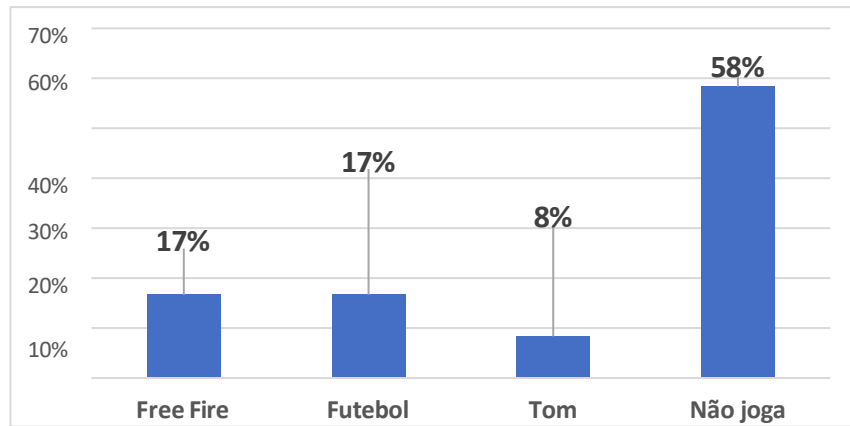
Conforme mostra a figura 3, 92% dos alunos possuem celular, outros 8 % possuem computadores, nenhum possui vídeo game e tablet.

Figura 4 – Usa o dispositivo tecnológico para que?



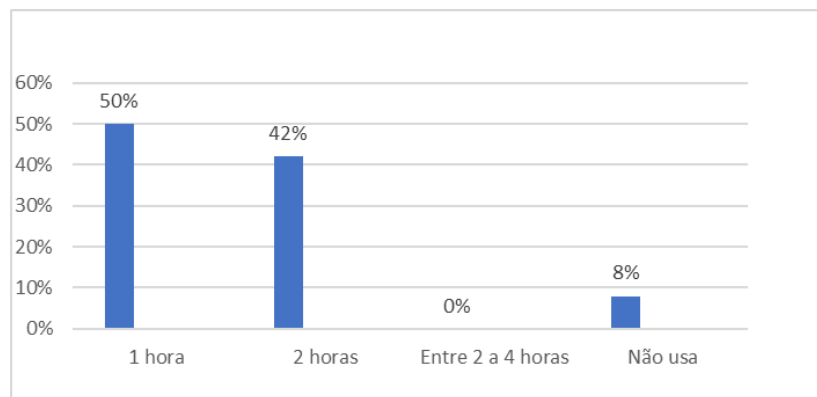
Sabendo que eles possuem celular e computador, essa pergunta buscou saber se eles utilizavam esses dispositivos ou não. A metade dos questionados, que corresponde a 6 alunos, respondeu que utiliza para assistir vídeos no Tik Tok, 5 usa para jogar e apenas 1 disse que tem mais não utiliza. Percebeu-se aqui que a preferência é assistir e jogar, não usam com finalidade escolar, como é possível constatar na figura 4.

Figura 5 - *Quais jogos costumam usar?*



Informados de como os alunos utilizam seus aparelhos tecnológicos, essa próxima pergunta procurou descobrir quais jogos as 5 crianças que falaram preferem, como observado na figura 5, 2 jogam Free Fire, 2 futebol e 1 o joguinho do gato Tom. Ficando as setes restantes na coluna do não joga, essas preferem assistir vídeos.

Figura 6 – *Com qual frequência usa o dispositivo tecnológico?*



De acordo com os dados da figura 6 é possível observar que os alunos não passam muitas horas usando o celular ou computadores.

Apresentação dos Jogos Digitais

Na segunda etapa, foram aplicados alguns jogos online em sala de aula. A seleção dos jogos foi feita com base na idade e nos interesses das crianças, a partir de uma sondagem prévia. O objetivo era verificar se os jogos online poderiam motivar os alunos a participar mais ativamente das aulas e, conseqüentemente, a aprender.

Desse modo, foram escolhidos dois aplicativos: Silabando (disponível no play Store) e Wordwall. A seleção se justifica pela organização desses aplicativos, que oferecem jogos que auxiliam a aprendizagem de forma lúdica, promovendo a interação das crianças com a tecnologia. O fator fonológico também foi crucial na escolha, já que a turma pesquisada estava em fase de alfabetização.

Aplicativo Silabando

O Silabando é um aplicativo gratuito com recursos visuais e sonoros divertidos. Seu objetivo é ensinar a formação de palavras através de sílabas simples e complexas, com diferentes grafias. O aplicativo oferece uma grande variedade de palavras, destacando as sílabas pedidas em cores diferentes e reproduzindo em áudio a palavra formada. Isso estimula a identificação, memorização e pronúncia. O jogador pode escolher as sílabas que considera mais adequadas, contando com a ajuda de imagens que correspondem à palavra apresentada.

É uma excelente ferramenta didática, pois permite a liberdade do jogador, a compreensão das palavras, a memorização e a interação entre a tecnologia e o mundo real. Os jogos utilizados podem ser vistos a seguir.

Tabela 2 - Jogos e objetivos

JOGOS	OBJETIVOS
Completar a palavra inicial e final https://play.google.com	➤ Identificar o número de sílabas das palavras.
Quantas sílabas a palavra tem? https://play.google.com	➤ Analisar a formação de palavras relacionando fonema e grafema. ➤ Desenvolver a habilidade de ouvir e identificar sons iniciais e finais das palavras.

Aplicativo Wordwall

A Wordwall é uma plataforma de jogos interativos digitais e possui acesso público. Pode ser usada para criar atividades digitais que interagem e podem serem utilizadas com os alunos em sala de aula. Podendo ser executados em qualquer dispositivo com acesso a internet, como um computador, tablet, celular. Possui modelos prontos de pequenos games e atividades digitais que podem ser editáveis dentro das suas configurações em que o professor pode anexar imagens e palavras de sua escolha. Abaixo o detalhamento dos jogos.

Tabela 3 - Jogos e objetivos

JOGOS	OBJETIVOS
Palavras que começam com... https://wordwall.net/pt/resource/16932231 Com que som começa?	➤ Desenvolver a consciência fonológica por meio da exploração dos sons iniciais.

<p>https://wordwall.net/pt/resource/16234167</p> <p>Palavras que rimam</p> <p>https://wordwall.net/pt/resource/15478517</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Compreender que, para aprender escrever, é preciso refletir sobre os sons e não apenas sobre os significados ➤ das palavras. Comparar as palavras diferentes possuem partes sonoras iguais.
---	--

OBSERVAÇÃO E APLICAÇÃO DOS JOGOS

Aplicação dos Jogos do Aplicativo Silabando

A escola onde os alunos estudavam no momento não contava com computador e internet adequados. Por isso as sessões de jogos aconteceram na sala do CHP (Centro de habilitação de Profissionais) localizado próximo a escola. Soares (2013) salienta que o local de aplicação dos jogos deve ser apropriado as ações sugeridas.

Diante disso justificamos a escolha do CHP. Antes de começarem a jogar foi explicado como eles jogariam e que se houvesse alguma dúvida poderiam chamar o professor. A sala contava com dez computadores. Dessa forma a turma foi dividida em dois grupos de seis crianças, cada uma em um computador. Logo abaixo será apresentado com mais clareza a aplicação dos jogos, começando com os jogos do aplicativo silabando e em seguida os do aplicativo Worwall. Começamos com a figura abaixo representado a tela inicial.

Figura 7 - Tela inicial do aplicativo silabando



Fonte: Telas do Aplicativo Silabando

A figura mostra o início da plataforma silabando, para as crianças chegarem até os jogos elas precisaram começar por essa tela.

Figura 8 – Jogo Aprendendo as Sílabas



Fonte: Tela do Aplicativo Silabando

Na figura abaixo podemos ver o jogo o jogo aprendendo as sílabas. Nele a criança precisou completar a palavra com a sílaba correta, escolhendo uma das cinco opções de sílabas como podemos observar na imagem acima, ao passar dessa fase o jogo trouxe outras opções, onde as crianças precisaram escutar o som das sílabas dos desenhos indicado e tentaram descobrir qual a sílaba correta como visto na imagem.

Nota: As imagens mostram as opções para completar a palavra com sílaba correta para indicar a sílaba correta.

Figura 9 – Jogo quantas Silabas possui a palavra.



Fonte: Aplicativo silabando

Nesse jogo chamado de quantas sílabas possui a palavra? Apresentado logo abaixo, as crianças tiveram que observar os desenhos e marcar no número de sílabas correspondente, tendo como opções de 1 à 4, como mostrado na imagem. No decorrer que foram acertando ou errando iam aparecendo outras imagens, no final dava a quantidade de acertos, dando a oportunidade de voltar a jogar novamente.

Nota: Na imagem é possível observar e indicar quantas sílabas possui a palavra.

A figura abaixo representa a tela inicial do Wordwall outro aplicativo usado na pesquisa.

Essa imagem apresenta o início do jogo.

Figura 10 - Tela inicial da plataforma wordwall



Fonte: Telas do Aplicativo Wordwall

A figura mostra o início da plataforma, para as crianças chegarem até os jogos elas precisaram começar por essa tela.

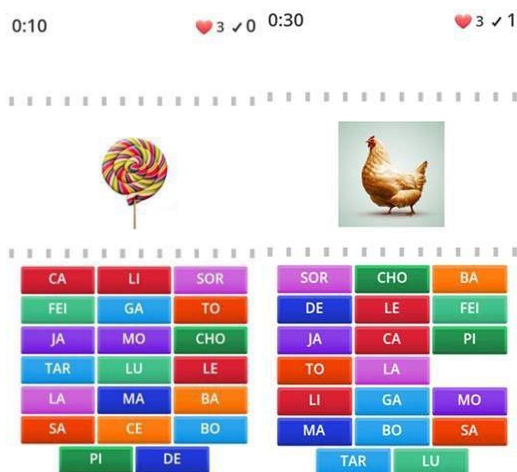
Figura 11 - Jogo som das palavras



Fonte: Telas do Aplicativo Wordwall

Nesse jogo as crianças tiveram que ler as sílabas apresentadas e clicar encima do desenho que começa com o mesmo som, como apresenta a figura abaixo. Ao decorrer que iam acertando ia surgindo outras sílabas e outras imagens.

Figura 12 – Jogo Com que som começa?



Fonte: Aplicativo Wordwall

No jogo “Com que som começa?” As crianças observaram as imagens que apareciam na tela e procuravam as sílabas a qual começavam a imagem indicada. Eles só conseguem ir para a

próxima imagem quando acertavam a anterior, como mostra a imagem acima. Para Moraes (2020) obter um melhor resultado no processo da escrita e da leitura, a consciência fonológica precisa está associados a outras situações do tipo jogos online, que possam ajudar nesse entendimento.

Figura 13 – Palavras que rimam



Fonte: Aplicativo Wordwall

No jogo Palavras que rimam, as figuras com os nomes abaixo iam surgindo e as crianças tinham que ler a pergunta e encontrar a palavra que rima com o som final das figuras como mostra na figura abaixo. É um jogo da memória onde o aluno procurou o par com a palavra e imagem que rimam. Sophar (2020) aponta que é importante a criança na fase de alfabetização entender que as letras escrita possui um som e que ao entender isso ele conseguirá passar melhor pelo processo de escrita.

No decorrer dessas atividades observou-se uma empolgação e interesse de todas as crianças em querer jogar e acertar, percebendo o quanto eles se sentem motivados a querer participar das atividades e como consequência aprender. Para Silveira o uso dos jogos desafiam a mente dos alunos, motivando – os a serem eles mesmos o protagonista do seu próprio aprendizado, sendo

necessário para isso o uso das tecnológicas em forma de jogo.

A cada aplicação de um jogo foram observados pontos importantes sobre o comportamento dos alunos, seus interesses, sua autonomia, superação e envolvimento no jogo. Essa observação foi direcionada por algumas perguntas como demonstrado na tabela abaixo.

Tabela 4 - Observação dos grupos diante dos jogos

Comportamentos	Registros
1 - Os alunos expressaram envolvimento no jogo que nem viram o tempo passar?	83% sempre, 17% às vezes, 0% nunca.
2 - Ao jogar e acertar as questões os alunos demonstraram alegria e comemoração?	67% sempre, 33% às vezes, 0% nunca.
3 - Os alunos jogavam com autonomia?	50% sempre, 50% às vezes, 0% nunca.
4 - Os alunos apresentaram comportamentos competitivos comparando a pontuação de uns com os outros?	83% sempre, 17% às vezes, 0% nunca
5 - Os alunos pediram para trocar de jogo ou finalizar a atividade demonstrando desinteresse no jogo?	17% sempre, 0% às vezes, 83% nunca

A tabela acima traz uma demonstração dos resultados obtidos e discussões do que foi percebido no andamento das atividades. Os alunos antes mesmo de chegarem ao local da atividade já demonstravam uma ansiedade para com o momento. Antes do início da primeira atividade foi explicado como aconteceria aquela atividade. No primeiro jogo alguns demonstraram dificuldade no entendimento de como jogar e também no manuseio do mouse e no touch screen do computador, necessitando de ajuda. Essa dificuldade se dá pelo motivo de não terem contato com computador somente com celular, mas logo pegaram o manejo do dispositivo criando autonomia de jogar sozinho, alguns chamando poucas vezes para tirar dúvidas. No decorrer das atividades alguns iam demonstrando satisfação e alegria ao acertar, perguntando quem tinha acertado mais, aquele que acertava menos voltava a jogar na tentativa de acertar mais que o outro. A maioria dos alunos se envolveram tanto com o jogo que nem viram o tempo passar,

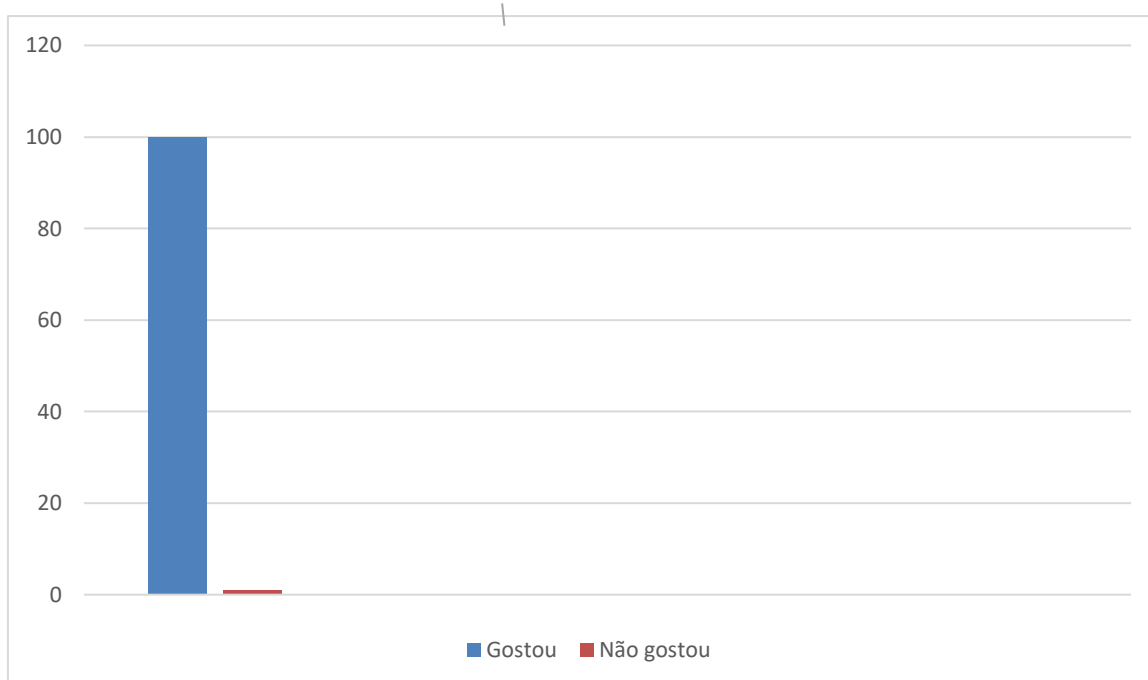
querendo jogar mais, uma pequena parcela estavam atentos perguntando se não estava na hora de ir embora, esses demonstraram desinteresse no jogo. Eles em sua maioria mostraram – se motivados desde o momento que foi divulgado que eles iriam jogar em computador, essa motivação e entusiasmo ficou confirmado com as observações.

Apresentação e Análise da Entrevista

Dando continuidade a essa coleta de dados adentramos na apresentação e análise da entrevista feita com os doze alunos do 2º ano “B” da Escola Raimunda Souto Feitosa, com idade de 7 e 8 anos.

Na entrevista, a primeira das oito perguntas feita aos alunos foi: Você se sentiu motivado para participar das atividades com os jogos digitais? O nosso objetivo em trazer essa pergunta foi descobrir se houve entusiasmo ao saber que iria participar de atividades com os jogos. As respostas destas dozes crianças são mostradas no gráfico abaixo.

Figura 14 Porcentagem de alunos que se sentiram motivados a participar das atividades com os jogos:



De acordo com o que se vê no gráfico acima, a resposta de todos é unânime, todos se sentiram interessados em participar das atividades em um computador e com jogos, isso para eles era uma diversão.

A segunda pergunta da entrevista, perguntamos a eles: O que você mais gostou nas atividades com os jogos digitais? Por quê? Essa pergunta vem buscar respostas para confirmar ou não se houve interesse naquele tipo de atividade lúdica.

Abaixo observa-se alguns recortes das respostas destas crianças: Pesquisador: O que você mais gostou nas atividades com os jogos digitais? A1: As letras dos animais porque tinha que procurar.

A2: Mexer no computador.

A3: Achar as palavras das imagens escondidas. É muito divertido. A4: De poder mexer no computador.

Pelas respostas observa-se que o novo acompanhamento do lúdico traz entusiasmo e vontade de querer participar. Tanto a ferramenta tecnológica, em se tratando do computador, quanto os

jogos trouxeram interesse para os alunos.

A terceira pergunta é o inverso da segunda, foi perguntado o que eles menos gostaram e por quê. Acima eles falaram o que gostaram e aqui falaram o que menos gostaram. Apresentamos abaixo alguns recortes.

Pesquisador: O que você menos gostou da aula com os jogos digitais? Por quê?

A1: Não tem. Gostou de tudo.

A2: Não gostei de ter errado muito.

A4: Não tem. Gostou de tudo, por causa dos jogos.

A8: Do jogo das imagens. Achou difícil.

Dos poucos que encontraram algo de que não gostaram, um achou difícil e outro não gostou de ter errado muitas respostas. Isso deixa claro que esse tipo de atividade, assim como qualquer outra, precisa ser bem planejada para ter uma boa aceitação e um bom resultado.

A quarta pergunta foi feita com o objetivo de entender a aceitação da tecnologia por parte das crianças e se essa forma de aprender pode ajudar a despertar o interesse dos alunos pelas aulas.

O gráfico a seguir apresenta a resposta dos alunos para essa pergunta.

Figura 15 - Porcentagem de alunos que gostaram ou não de aprender com os jogos



Observando a resposta do gráfico acima fica claro que todos gostaram de aprender com os jogos digitais. Isso deixa claro que esse tipo de metodologia precisa ser contemplado dentro das salas de aula como um apoio pedagógico que pode ajudar na tarefa de alfabetizar.

Gonçalves e Filho (2022, p.12) afirmam que os aparelhos tecnológicos fazem parte da vida das pessoas e que precisam fazer parte também da vida das escolas e preparados para essa realidade.

A quinta pergunta reforça o interesse dos alunos ou não nos jogos digitais. Segue abaixo pergunta e algumas respostas.

Pesquisador: Jogaria novamente? Por quê?

A1: Sim. Para responder outras perguntas do jogo. A2: Sim. Aprender mais.

A5: Sim. Porque é bom.

A9: Sim. Porque quero jogar novamente.

Nos dados obtidos, os alunos demonstraram, por unanimidade, que jogariam novamente. Eles acreditam que, com os jogos digitais, é possível aprender, o que desperta o interesse pelas atividades em sala de aula e, dessa forma, responde à questão que motivou este estudo.

Os alunos vivenciaram dois momentos metodológicos: com jogos no computador e com atividades no livro e caderno. A quarta pergunta teve como objetivo descobrir a preferência deles, a fim de avaliar o interesse pelos jogos digitais em sala de aula, já que eles não estão acostumados a usar tecnologia na escola. A seguir, algumas respostas para a pergunta do pesquisador:

"Você gostou mais de estudar com os jogos no computador ou com o livro e caderno? Por quê?".

A1: No computador, porque foi muito legal.

A2: Livro e caderno, computador só para jogar. A3: Computador. Porque aprendi com os jogos.

A7: No computador, por causa dos jogos.

Perante as respostas dadas pelos alunos confirma-se que os jogos digitais, o caderno e o livro precisam andar juntos. Nos dias atuais, não se pode negar a inserção das tecnologias em sala de aula, como também não se pode abandonar a metodologia já usadas a tanto tempo nas escolas. É preciso ver os jogos digitais como um apoio que pode contribuir na aprendizagem de sala de aula.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao iniciar este trabalho, constatou-se que os jogos digitais podem ser um grande parceiro para criar um ambiente de aprendizagem motivador em sala de aula, incentivando o interesse e a participação dos alunos.

Este estudo, intitulado "Jogos digitais: uma ferramenta de apoio no processo de ensino e aprendizagem no ciclo de alfabetização", teve como foco o desinteresse dos alunos do 2º ano "B" da Escola Raimunda Souto Feitosa, que afetava seu aprendizado. Para compreender essa realidade, foram definidos três objetivos: identificar as ferramentas digitais que os alunos usavam no dia a dia, pesquisar jogos pertinentes para aplicar em sala de aula e analisar os dados por meio de observação e entrevistas. Para o primeiro objetivo, aplicamos um questionário para verificar quais dispositivos tecnológicos os alunos possuíam, como os usavam e por quanto tempo. Esses fatores foram cruciais para entender se eles faziam parte do universo digital, e a pesquisa confirmou que sim. Eles não são diferentes de outras crianças da Geração Alfa, que já nasceram rodeadas por tecnologia e usam celulares para jogar e assistir a vídeos. No segundo objetivo, foram buscados e aplicados aplicativos e jogos no Google Play que

se encaixavam no perfil da turma e contemplavam o conteúdo de alfabetização. Essa etapa foi de suma importância, pois permitiu identificar se os alunos gostavam de jogar, se os jogos chamavam a atenção deles e a diferença entre jogar um jogo de sua escolha ou um selecionado pelo professor/pesquisador. Foi visível o interesse e a motivação que os jogos trouxeram, o que reforçou a ideia de que eles precisam fazer parte do planejamento do professor, pois os alunos de hoje não podem ficar alheios à tecnologia. Essa observação ficou evidente na entrevista que foi realizada após a prática.

O terceiro objetivo foi a observação e análise da eficácia dos jogos digitais selecionados no processo de ensino aprendizagem da leitura e da escrita, através dos registros dos dados coletados nos dois primeiros objetivos.

Para alcançar os resultados, a pesquisa utilizou um estudo de caso com métodos qualitativo e quantitativo, aplicando um questionário e uma entrevista com a turma, acompanhados de observação e registro.

Levando em conta os resultados obtidos, podemos afirmar que os jogos em computador ou outros dispositivos chamaram a atenção dos alunos, e todos participaram das atividades com interesse, inclusive aqueles que geralmente não se engajavam nas aulas.

Diante disso, os resultados confirmam que os jogos digitais são uma ferramenta de apoio que pode motivar os alunos a participar das aulas e a aprender de forma lúdica, tornando-se úteis em sua vida escolar. Os resultados também indicam que a contribuição desses jogos depende de sua organização e planejamento. As entrevistas deixaram claro que os alunos gostaram de jogar no computador, e isso despertou sua atenção para a participação.

Os resultados apresentados oferecem evidências que respondem à hipótese do estudo: os jogos digitais podem, de fato, despertar o interesse dos alunos em participar das atividades em sala de aula, promovendo o aprendizado. No entanto, é importante ressaltar que essa metodologia não é a solução única para as dificuldades de leitura e escrita. É fundamental combinar as

tecnologias com os métodos de ensino já existentes. Os jogos digitais podem ser um valioso instrumento de apoio didático, pois despertam a curiosidade e o interesse pelo conteúdo. Observou-se uma contribuição significativa na participação e na vontade de descobrir coisas novas, o que confirma a hipótese levantada.

Em relação às limitações do estudo, o tempo de pesquisa foi limitado, o que sugere que o tema precisa ser mais aprofundado para se ter uma confirmação mais robusta. Outra limitação foi o número reduzido de participantes (apenas 12 alunos), um número pequeno para um resultado mais consistente.

É importante destacar que os resultados apresentados não são conclusivos. Dadas as limitações do estudo, sugerimos a realização de novas pesquisas com alunos de outras turmas de alfabetização da mesma escola, que apresentem dificuldades semelhantes. Investigações futuras poderão ampliar e aprimorar a compreensão sobre o tema.

REFERÊNCIAS

Albuquerque, E. B., & Ferreira, A. T. B. F. (2020). Práticas de ensino da leitura e da escrita na educação infantil no Brasil e na França e os conhecimentos das crianças sobre a escrita alfabética. *Educação em Revista*, 36, e159401. <https://doi.org/10.1590/0102-4698159401>

Alvarenga, M. E., & Paini, L. D. (2021). A contribuição da ludicidade na educação infantil. *Cadernos de Pós-Graduação*, 20(1), 253–267. <https://doi.org/10.5585/cpg.v20n1.18481>

Amorim, C. F. (2023). A indústria de jogos eletrônicos: Oportunidades e desafios para o cenário de e-sports. *Ciências Exatas e da Terra*, 27(122). <https://doi.org/10.5281/zenodo.8007317>

Andrade, K., & Cardozo, P. F. (2021). Alfabetização: Limites e possibilidades em convergência no século XXI. *Revista Intersaberes*, 16(38), 624–647. <https://doi.org/10.22169/revint.v16i38.2046>

Araújo, L. C., & Madeira, C. A. G. (2020). Jogos educacionais digitais no ensino infantil: Uma revisão sistemática da literatura. 18(2). <https://doi.org/10.22456/1679-1916.110238>

Atty, T. O. Q. (2021). Alfabetização, princípios e processos: Educação infantil [Dissertação de mestrado, Universidade do Estado do Rio de Janeiro]. Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da UERJ. <http://www.bdt.d.uerj.br/handle/1/17544>.

Brasil. (1996). Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996: Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394compilado.htm.

Burgos, M. (2024). A BNCC e a educação para a cidadania. *SciELO Preprints*. <https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.9013>.

Fernandes, G. N. A., & Lemos, S. M. A. (2020). Motivação para aprender no ensino fundamental e a associação com aspectos individuais e contextuais. [Nome da Revista].

<https://doi.org/10.1590/2317-1782/20192019247>

Frade, I. C. A. (2022). Um olhar sobre processos e desafios históricos e contemporâneos da alfabetização. *Revista Brasileira de Alfabetização*, 16, 57–72.

<https://doi.org/10.47249/rba2022591>

Gonçalves, I. A., & Filho, L. M. F. (2021). Tecnologias e educação escolar: A escola pode ser contemporânea do seu tempo? 42, e252589. <https://doi.org/10.1590/ES.252589>

Gonçalves, I. B. S. (2021). Programa criança alfabetizada: Concepções teóricas e orientações metodológicas para o ensino/aprendizagem da leitura e da escrita [Dissertação de mestrado, Universidade Federal de Pernambuco]. Repositório Institucional UFPE.

<https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/40585/1/DISSERTA%C3%87%C3%83O%20Islayne%20Barbosa%20de%20S%C3%A1%20Gon%C3%A7alves.pdf>

Gontijo, C. M. M., Costa, D. M. V., & Perovano, N. S. (2020). Alfabetização na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). *Pro-Posições*, 31, e20180110. <https://doi.org/10.1590/1980-6248-2018-0110>

Jesus, M. M. S. (2022). A motivação na educação: Contribuições do uso pedagógico de recompensas. *Scientia Generalis*, 3(1), 89–96.

<https://doi.scientiageneralis.com.br/index.php/SG/article/view/381>

Júnior, G. C. (2023). Alfabetização em videogames: Os jogos digitais como conteúdo dos multiletramentos. *Texto Digital*, 19(2), 107–142. <https://doi.org/10.5007/1807-9288.2023.e95725>

Lemos, M. R., & Sarlo, A. L. S. (2021). Efeitos da alfabetização aplicada no ensino remoto durante a pandemia de Covid-19: Uma revisão literária. *Revista Eletrônica Acervo Saúde*, 13(2), e5981. <https://doi.org/10.25248/reas.e5981.2021>

Marcelino, E. F. F. (2021). A avaliação da aprendizagem na alfabetização: Uma análise do processo em três escolas municipais no Estado de Goiás [Dissertação de mestrado, Pontifícia Universidade Católica de Goiás]. Repositório TEDE PUC-Goiás.

<https://tede2.pucgoias.edu.br:8080/handle/tede/4733>

Marchesoni, L. B., & Shimazaki, E. M. (2021). Alfabetização e letramento: Explorando conceitos. *Educação: Teoria e Prática*, 31(64). <https://doi.org/10.18675/1981-8106.v31.n64.s14368>

Marinho, P. B. (2022). O uso de jogos digitais educativos no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil: Alfabetização dos conteúdos da língua portuguesa [Dissertação de mestrado, Instituto Federal do Espírito Santo]. Repositório Institucional IFES. <https://repositorio.ifes.edu.br/handle/123456789/3045>

Martins, V. C. F. (2020). Os jogos eletrônicos e sua influência no sistema nervoso central. *Brazilian Journal of Development*, 6(12), 95418–95423. <https://doi.org/10.34117/bjdv6n12-143>

Mbakirtzis, M. M. (2023). Análise do crescimento da indústria dos jogos digitais [Trabalho acadêmico, Universidade Estadual Paulista]. Repositório Institucional UNESP.

<https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/8e884d7a-5aa8-4ebc-9113-73fa20f84867/content>

Moreira, V. N., Batista, S. C. F., & Rangel, I. R. G. (2019). Alfabetização e letramento nos anos iniciais do ensino fundamental: Avaliação de aplicativos móveis como recursos didáticos. Congresso de Tecnologia da Informação (CITI).

<https://editoraessentia.iff.edu.br/index.php/citi/article/view/14739>

Pereira, V. A. (2024). O celular na sala de aula: Amigo ou inimigo do aprendizado? Ciências

Humanas, 28(131). <https://doi.org/10.5281/zenodo.10699346>

Pinheiro, R. C., & Cavalcante, G. R. M. (2019). Jogos digitais educacionais para o desenvolvimento da leitura e da escrita. *Lingu@ Nostr@*, 7(1), 31–49. <https://doi.org/10.22481/Inostr.v7i1.13179>

Pinheiro, R. C., & Lima, F. A. (2020). Jogos digitais como motivação para o desenvolvimento da leitura. *Diacrítica*, 34(1), 173–198. <https://doi.org/10.21814/diacritica.4968>

Prado, L. A. R., & Ramos, D. K. (2021). O uso de jogos digitais no desenvolvimento da consciência fonológica no processo de alfabetização: Intervenções no contexto escolar. *Revista Iberoamericana de Educación*, 85(1), 185–204. <https://doi.org/10.35362/rie8514110>

Ramos, D. K., & do Prado, L. A. R. (2020). Os jogos digitais para o desenvolvimento da consciência fonológica na alfabetização: Uma revisão sistemática de literatura. *Revista Educação e Linguagens*, 9(17), 433–452. <https://doi.org/10.33871/22386084.2020.9.17.433-452>

Ramos, D. K., & Vieira, R. M. (2020). Repercussões das tecnologias digitais sobre o desempenho de atenção: Em busca de evidências científicas. *Revista Brasileira de Educação*, 25, e250048. <https://doi.org/10.1590/S1413-24782020250048>

Reis, M. D. L., & Oliveira Andrade, K. de. (2022). Áreas de pesquisa e técnicas de inteligência artificial em jogos digitais. *Revista Tecnológica da Fatec Americana*, 10(1), 71–97. <https://doi.org/10.47283/244670492022100171>

Sali, J. J., Magnani, C. Z., & Patella, M. B. (2023). Alfabetização e letramento nos anos iniciais do ensino fundamental. In *Litteras*, 8(1), 47–70. <https://doi.org/10.55905/inlitterasv8n1-004>

Santos, C. B. M., & Coelho, G. L. S. (2023). O antropoceno e suas relações com a história dos games. *Topoi (Rio de Janeiro)*, 24(54), 747–769. <https://doi.org/10.1590/2237-101X02405406>

Santos, D. M., et al. (2023). O uso de jogos digitais: Uma proposta pedagógica voltada ao ensino de matemática. *RECIMA21 – Revista Científica Multidisciplinar*, 4(9). <https://doi.org/10.47820/recima21.v4i9.3824>

Santos, M. C. R. G. B., & Silva, G. (2022). O uso do jogo digital no processo de alfabetização: Um relato de experiência. *Educação: Teoria e Prática*, 32(65). <https://doi.org/10.18675/1981-8106.v32.n65.s15386>

Schlickmann, M. S. P. (2021). Gamificação e o desenvolvimento da consciência fonológica no ciclo alfabetizador. [Nome da Revista], 6(10), 45–71. <https://doi.org/10.32749>

Senra, K. B., & Vieira, F. G. D. (2022). O consumo de jogos eletrônicos como um fenômeno social, cultural e histórico. *Signos do Consumo*, 14(2), e198043. <https://doi.org/10.11606/issn.1984-5057.v14i2e198043>

Sette, C. P., & Netto, A. C. (2021). *Motivação para aprender: As atuais contribuições da ciência*. Instituto Ayrton Senna.

Silva, A. I. D. D. (2021). *Jogos digitais no processo de alfabetização e letramento: Uma proposta formativa para professores de 1º ao 3º ano do ensino fundamental* [Dissertação de mestrado, Universidade Federal do Rio Grande do Norte]. Repositório Institucional UFRN.

https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/47662/1/Jogosdigitaisprocesso_Silva_2021.pdf

Silva, L. F. D. (2023). *BASE: Uma metodologia para a utilização de jogos educacionais digitais na alfabetização e letramento sob a perspectiva docente* [Trabalho acadêmico, Instituto Federal do Rio Grande do Sul]. Repositório IFRS.

<https://dspace.ifrs.edu.br/xmlui/handle/123456789/960>

Silva, L. C. N., & Sambugari, M. R. N. (2020). Formação e prática do professor para o uso das mídias e tecnologias na alfabetização: Uma revisão de literatura. *Educitec*, 6, e148120.

<https://doi.org/10.31417/educitec.v6.1481>

Silva, L. F., & Franco, M. H. I. (2022). Jogos educacionais digitais no apoio ao processo de alfabetização e letramento: Revisão sistemática da literatura. Anais do Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. <https://doi.org/10.5753/sbie.2022.224871>

Silveira, F. R. F. V. (2019). Alfabetização: O uso do tablet como ferramenta de aprendizagem [Dissertação de mestrado, Universidade Federal do Rio Grande do Sul]. Repositório UFRGS. <http://hdl.handle.net/10183/197626>

Simão, C. H., & Jardim, M. I. A. (2023). Motivação no processo de aprendizagem e sua relação com atividades gamificadas: Uma análise epistemológica. *Eccos – Revista Científica*, 58. <https://periodicos.uninove.br/eccos/article/view/23660>

Sousa, A. S., Oliveira, G. S., & Alves, L. H. (2021). A pesquisa bibliográfica: Princípios e fundamentos. *Cadernos da Fucamp*, 20(43), 64–83. <https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/2336/1441>

Torres, P. A. (2019). Alfabetização e letramento: O desenvolvimento do ensino nas práticas pedagógicas de professores alfabetizadores [Dissertação de mestrado, Fundação Universidade Federal de Rondônia]. <https://www.ri.unir.br/jspui/handle/123456789/3390>

Viana, J. S., Santo, A. C. E., Mól, A. C. A., Almeida, T. A., & Legey, A. P. (2022). Jogos digitais aliados ao contexto alfabetizador. *Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação*, 7(2). <https://recite.unicarioca.edu.br/rccte/index.php/rccte/article/view/255/268>