



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA – UFPB
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
MESTRADO PROFISSIONAL EM LINGUÍSTICA E ENSINO

**O USO DO JOGO DIGITAL JARDIM DAS LETRAS COMO ESTRATÉGIA DE
ALFABETIZAÇÃO NA DISCIPLINA DE LÍNGUA PORTUGUESA NOS 2º ANOS
DO ENSINO FUNDAMENTAL I**

FRANCISCA ROGELIANY OLIVEIRA MATIAS

**João Pessoa - PB
2025**



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA – UFPB
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES – CCHLA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LINGÜÍSTICA E ENSINO - PGLE



ATA DE EXAME DE DEFESA

FRANCISCA ROGELIANY OLIVEIRA MATIAS

Aos quatorze dias do mês de novembro de dois mil e vinte cinco (14/11/2025), às 14h00, realizou-se o exame de defesa da mestrandia FRANCISCA ROGELIANY OLIVEIRA MATIAS, do Mestrado Profissional em Linguística e Ensino (PGLE/UFPB), que apresentou o trabalho intitulado *“O USO DO JOGO DIGITAL JARDIM DAS LETRAS COMO ESTRATÉGIA DE ALFABETIZAÇÃO NA DISCIPLINA DE LÍNGUA PORTUGUESA NOS 2º ANOS DO ENSINO FUNDAMENTAL I”*. A Banca Examinadora, constituída pelo Prof. Dr. Jorgevaldo de Souza Silva (PGLE/UFPB) – orientador, pela Profa. Dra. Fabiana Souza Silva Mendes de Araújo (DLPL/UFPB) e pelo Prof. Dr. Henrique Miguel Lima e Silva (PGLE/UFPB), apresentou o seguinte parecer:

Aprovada (X)

Reprovada ()

Observações sobre o exame: O Trabalho apresenta originalidade contribuindo com a linha de pesquisa e com o Programa. Sugerimos revisão de norma técnica e linguística.

A presente ata foi lavrada e assinada pelo presidente da Banca Examinadora, juntamente com os demais membros desta.

João Pessoa, 14 de novembro de 2025.

Documento assinado digitalmente
gov.br JORGEVALDO DE SOUZA SILVA
Data: 14/11/2025 15:33:27-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

(Presidente da Banca Examinadora)
Prof. Dr. Jorgevaldo de Souza Silva

Documento assinado digitalmente
gov.br FABIANA SOUZA SILVA MENDES DE ARAUJO
Data: 26/11/2025 10:04:25-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

(Examinadora)
Profa. Dra. Fabiana S. S. Mendes de Araújo

Documento assinado digitalmente
gov.br HENRIQUE MIGUEL DE LIMA SILVA
Data: 14/11/2025 17:07:47-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

(Examinador)
Prof. Dr. Henrique Miguel Lima e Silva

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

M433u Matias, Francisca Rogeliany Oliveira.

O uso do jogo digital jardim das letras como
estratégia de alfabetização na disciplina de Língua
Portuguesa nos 2º anos do Ensino Fundamental I /
Francisca Rogeliany Oliveira Matias. - João Pessoa,
2026.

96 f. : il.

Orientação: Jorgevaldo de Souza Silva.
Dissertação (Mestrado) - UFPB/CCHLA.

1. Jogos digitais. 2. Alfabetização. 3. Língua
portuguesa - ensino. 4. Leitura. I. Silva, Jorgevaldo
de Souza. II. Título.

UFPB/BC

CDU 37.02:795(043)

FRANCISCA ROGELIANY OLIVEIRA MATIAS

**O USO DO JOGO DIGITAL JARDIM DAS LETRAS COMO ESTRATÉGIA DE
ALFABETIZAÇÃO NA DISCIPLINA DE LÍNGUA PORTUGUESA NOS 2º ANOS
DO ENSINO FUNDAMENTAL I**

Dissertação apresentada à Coordenação do Curso de
Mestrado Profissional em Linguística e Ensino como
requisito parcial para obtenção do título de mestre.

Orientador: Prof. Dr. Jorgevaldo de Souza Silva

**João Pessoa - PB
2025**

FRANCISCA ROGELIANY OLIVEIRA MATIAS

Dissertação apresentada à Coordenação do Curso de
Mestrado Profissional em Linguística e Ensino como
requisito parcial para obtenção do título de mestre.

Orientador(a): Prof. Dr. Jorgevaldo de Souza Silva

Aprovada em: ____/____/____

Prof. Dr Jorgevaldo de Souza Silva (MPLE-UFPB)

Prof. Dr. Henrique Miguel de Lima Silva (MPLE-UFPB)

Prof^a. Dra. Fabiana Souza Silva Mendes de Araújo (DLPL-UFPB)

João Pessoa - PB
2025

Agradecimentos

Agradeço a Deus pelo dom da vida.

Aos meus filhos Levy, Letícia e Lorena por me ensinarem o que é amar incondicionalmente.

Ao meu orientador, Prof^o.Dr^o Jorgevaldo de Souza Silva , pela confiança, dedicação e valiosas contribuições ao longo desta pesquisa. Sua orientação criteriosa e incentivo constante foram essenciais para que este trabalho se tornasse possível.

Aos professores e colegas do Programa de Pós-Graduação - Mestrado Profissional em Linguística e Ensino, pela convivência enriquecedora, pelas trocas acadêmicas e pelo apoio em momentos decisivos.

À banca examinadora, pela leitura atenta e pelas sugestões que tanto contribuíram para o aprimoramento desta dissertação.

Aos amigos e familiares, pela paciência, compreensão e palavras de encorajamento nos momentos de cansaço. Vocês tornaram esta caminhada mais leve e significativa.

O jogo não é uma fuga da realidade, mas um caminho para compreendê-la."

(Adaptado de Johan Huizinga)

LISTA DE SIGLAS

BNCC = Base Nacional Comum Curricular

COVID-19 = (CO)RONA (VI)RUS – 2019

IBGE = Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

IDEB = Índice de Desenvolvimento da Educação Básica

INEP = Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira

MEC = Ministério da Educação e Cultura

PCN = Parâmetros Curriculares Nacionais

PNAIC = Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa

SAEB = Sistema de Avaliação da Educação Básica

SD = Sequência Didática **UNICEF** = Fundo das Nações Unidas para Infância

ZPD = Zona de Desenvolvimento Proximal

Lista de Imagens

Imagem 01 – Parte Inicial do Jogo Jardim das Letras.....	42
Imagem 02 – Desenvolvimento do Jogo Jardim das Letras Etapa 01.....	42
Imagem 03 – Desenvolvimento do Jogo Jardim das Letras Etapa 02.....	42
Imagem 04 – Desenvolvimento do Jogo Jardim das Letras Etapa 03.....	42
Imagem 05 – Desenvolvimento do Jogo Jardim das Letras Etapa 04.....	43
Imagem 06 – Desenvolvimento do jogo Jardim das Letras Etapa 05.....	43
Imagem 07 – Desenvolvimento do Jogo Jardim das Letras Etapa 03.....	43
Imagem 08 – Desenvolvimento do Jogo Jardim das Letras Etapa 04.....	43

Lista de Quadros

Quadro 01 – SequênciaDidática.....	57
Quadro 02 – Planejamento das Aulas.....	58

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1.1 Justificativa.....	10
1.2 Objetivos	11
1.3 Questão Norteadora da Pesquisa.....	11
1.4 Estrutura do Trabalho.....	11
2. ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA NO ENSINO FUNDAMENTAL I	13
2.1 Fundamentos Teóricos da Alfabetização e Letramento	15
2.2 Metodologias tradicionais e desafios no ensino da leitura e escrita.....	19
2.3 O impacto da pandemia na alfabetização inicial	22
3. JOGOS DIGITAIS E O ENSINO-APRENDIZAGEM DA LÍNGUA PORTUGUESA.....	25
3.1 Jogos digitais: conceitos e fundamentos teóricos	28
3.1.1 Um breve recorte sobre ID e sala de aula	29
3.2 O que dizem as pesquisas anteriores	37
4. JOGO DIGITAL JARDIM DAS LETRAS	41
4.1 Benefícios e Desafios do uso de Jogos na Educação	49
4.1.1 Potencialidades e limitações dos jogos digitais no ensino da língua	50
5. ASPECTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA	52
5.1 Tipo de Pesquisa	53
5.2 Construção da Sequência Didática	56
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	65
6.1 Considerações da Pesquisa.....	66
6.2 Produção do Caderno de Oficinas Pedagógicas	67
6.3 Limitações do estudo	71
6.4 Sugestões para pesquisa futuras	72
Referências.....	77
ANEXO 1 – Caderno de Oficinas Pedagógicas.....	85

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar as contribuições dos jogos digitais para o ensino da leitura e escrita nas turmas de 2º anos do Ensino Fundamental I. A pesquisa é de caráter bibliográfica com abordagem qualitativa, fundamentada em estudos recentes desenvolvidos por estudiosos como Kleiman (2012), Soares (2012, 2022 e 2023), Mortatti (2004), Rojo (2012), Costa & Souza (2018) que discutem a relação entre tecnologia, ludicidade e aprendizagem. A apreciação das concepções dos autores permite compreender que os jogos digitais, quando integrados às metodologias ativas favorecem a motivação, a autonomia e o desenvolvimento das habilidades linguísticas dos alunos, ampliam as oportunidades e colaboram para o desenvolvimento da alfabetização. A dissertação está estruturada em seis capítulos; começamos com a contextualização do tema, os objetivos gerais e específicos, a justificativa e a questão norteadora da pesquisa. O segundo capítulo discute o ensino da Língua Portuguesa no ensino fundamental I, os fundamentos teóricos da alfabetização e do letramento, as metodologias tradicionais de ensino da leitura e escrita, e os impactos da pandemia no processo de alfabetização, onde se destacam autores como Kleiman (2012), Soares (2021, 2022, 2023), Mortatti (2004), Rojo (2012), Cosson (2020) e o New London Group (2000). No terceiro capítulo, são abordados os conceitos e fundamentos teóricos dos jogos digitais, destacando seus benefícios e desafios no contexto educacional, com base em autores como Gee (2009), Collins e Halverson (2010), Mattar (2010), Kishimoto (2011) e Nassar (2011). Apresentando as considerações obtidos por meio da revisão de quatro estudos principais Costa & Souza (2018), Oliveira & Andrade (2019), Lima & Freitas (2020), Teixeira & Ramos (2021), que evidenciam o impacto positivo dos jogos digitais no desenvolvimento da consciência fonológica, da fluência leitora e da motivação dos alunos, desde que integrados com intencionalidade pedagógica e mediação docente adequada. O quarto capítulo apresentamos o jogo digital *Jardim das Letras* como recurso didático para o desenvolvimento da leitura e da escrita nos anos iniciais. No quinto capítulo descrevemos os aspectos metodológicos da pesquisa, incluindo a abordagem qualitativa e a construção de uma sequência didática estruturada com base nos princípios de Vygotsky (2001), Dolz (2004), Schneuwly (2022) e Zabala (2015), alinhada às competências da BNCC (Brasil, 2018). No sexto capítulo finalizamos apresentando as considerações finais, suas contribuições, a produção do caderno de oficinas pedagógicas, as limitações do estudo e sugestões para pesquisas futuras. Reiterando que os jogos digitais, quando utilizados de forma planejada e contextualizada, podem contribuir significativamente para uma alfabetização significativa, interativa e inclusiva, sendo necessário, entretanto, o investimento contínuo em formação docente e infraestrutura tecnológica nas escolas públicas.

Palavras-chave: Jogos digitais; Leitura; Escrita.

ABSTRACT

This work aims to analyze the contributions of digital games to the teaching of reading and writing in second-grade elementary school classes. The research is bibliographic in nature with a qualitative approach, based on recent studies developed by scholars such as Kleiman (2012), Soares (2012, 2022 and 2023), Mortatti (2004), Rojo (2012), Costa & Souza (2018) who discuss the relationship between technology, playfulness, and learning. The appreciation of the authors' concepts allows us to understand that digital games, when integrated with active methodologies, favor motivation, autonomy, and the development of students' language skills, expand opportunities, and contribute to the development of literacy. The dissertation is structured in six chapters. We begin with the contextualization of the topic, the general and specific objectives, the justification, and the guiding research question. The second chapter discusses the teaching of Portuguese in elementary school, the theoretical foundations of literacy and literacy, traditional methodologies for teaching reading and writing, and the impacts of the pandemic on the literacy process. The chapter highlights authors such as Kleiman (2012), Soares (2021, 2022, 2023), Mortatti (2004), Rojo (2012), Cosson (2020), and the New London Group (2000). The third chapter addresses the concepts and theoretical foundations of digital games, highlighting their benefits and challenges in the educational context, based on authors such as Gee (2009), Collins and Halverson (2010), Mattar (2010), Kishimoto (2011), and Nassar (2011). The fourth chapter presents the digital game Jardim das Letras as a teaching resource for developing reading and writing skills in the early years. It presents the findings obtained through a review of four main studies: Costa & Souza (2018), Oliveira & Andrade (2019), Lima & Freitas (2020), and Teixeira & Ramos (2021). These studies demonstrate the positive impact of digital games on the development of phonological awareness, reading fluency, and student motivation, provided they are integrated with pedagogical intentionality and adequate teacher mediation. In the fifth chapter, we describe the methodological aspects of the research, including the qualitative approach and the construction of a structured didactic sequence based on the principles of Vygotsky (2001), Dolz (2004), Schneuwly (2022) and Zabala (2015), aligned with the competencies of the BNCC (Brazil, 2018). The sixth chapter concludes with final considerations, contributions, the production of the pedagogical workshop notebook, the study's limitations, and suggestions for future research. We reiterate that digital games, when used in a planned and contextualized manner, can significantly contribute to meaningful, interactive, and inclusive literacy. However, continued investment in teacher training and technological infrastructure in public schools is necessary.

Keywords: Digital games; Reading; Writing.

INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, transformações sociais e tecnológicas têm impactado significativamente a educação, exigindo novas práticas de ensino, especialmente no que se refere ao uso da linguagem. A Língua Portuguesa, enquanto disciplina central na formação básica, precisa incorporar abordagens mais dinâmicas e interativas, que dialoguem com a realidade dos estudantes e favoreçam o desenvolvimento do letramento em múltiplas linguagens.

Nesse contexto, as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) vêm sendo incorporadas como ferramentas pedagógicas, com destaque para os jogos digitais, que têm se mostrado eficazes na promoção do engajamento, da motivação e da aprendizagem significativa, principalmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental. A pandemia de COVID-19, iniciada em 2020, acelerou esse processo ao demandar alternativas educacionais capazes de manter o vínculo entre alunos, professores e conteúdos escolares.

Entretanto, o uso de jogos digitais na alfabetização ainda enfrenta desafios, como a falta de infraestrutura tecnológica nas escolas públicas, a necessidade de formação docente específica e a resistência ao uso de metodologias inovadoras. A literatura da área firmada nas pesquisas de Kleiman (2012), Rojo (2012), Fuza (2020), Aguiar (2024), tem demonstrado que os jogos podem favorecer a aquisição da leitura e da escrita ao integrar ludicidade, tecnologia e práticas de letramento.

Diante desse cenário, esta pesquisa tem como foco analisar o uso de jogos digitais como estratégia de ensino da leitura e escrita para alunos dos 2º anos do Ensino Fundamental I, explorando suas potencialidades e limitações no processo de alfabetização. A proposta é refletir sobre como essas ferramentas, quando bem planejadas e alinhadas aos objetivos pedagógicos, podem contribuir para uma aprendizagem mais significativa, inclusiva e contextualizada.

1.1 JUSTIFICATIVA

Conforme Silva (2021), Fuza (2020), Azevedo (2014), o ensino da leitura e da escrita nas turmas de 2º anos do Ensino Fundamental I enfrenta desafios históricos e contemporâneos, que vão desde a predominância de métodos tradicionais até o impacto das desigualdades sociais e tecnológicas. A inserção dos jogos digitais como ferramenta pedagógica oferece uma possibilidade concreta de tornar o processo de alfabetização mais interativo, atrativo e significativo.

Os resultados obtidos por meio da pesquisa proposta permitem compreender que os jogos digitais, quando integrados às metodologias ativas favorecem a motivação, a autonomia e o desenvolvimento das habilidades linguísticas dos alunos, ampliando as oportunidades de aprendizagem e colaboram para o desenvolvimento da alfabetização.

Neste cenário, justifica-se a realização desta pesquisa como forma de contribuir para a reflexão e prática pedagógica sobre o uso de jogos digitais no ensino da Língua Portuguesa, promovendo alternativas metodológicas mais adequadas às demandas educacionais atuais.

1.2 OBJETIVOS

Consiste o objetivo geral da pesquisa em descrever o processo de alfabetização com uso do jogo digital *Jardim das Letras*, aplicado a turmas de 2º anos do Ensino Fundamental I, visando acompanhar a aquisição da leitura e escrita nessas turmas.

Nesse aspecto destacam-se como objetivos específicos: 1) Enfatizar os conceitos de alfabetização e letramento; 2) Construir uma sequência didática voltada à leitura e escrita com o apoio do jogo digital; e 3) Apresentar um caderno de oficinas pedagógicas com o uso do jogo *Jardim das Letras* como ferramenta facilitadora do processo de alfabetização.

1.3 QUESTÃO NORTEADORA DA PESQUISA

A questão norteadora da pesquisa se fundamenta na proposta de compreender de que forma o uso do jogo digital *Jardim das Letras* no ensino da leitura influencia o desenvolvimento da fluência e da compreensão leitora de alunos dos 2º anos do Ensino Fundamental I?

1.4 ESTRUTURA DO TRABALHO

Esta dissertação está organizada em seis capítulos. O primeiro apresenta a introdução, a justificativa, os objetivos e a questão norteadora. O segundo capítulo discute os fundamentos teóricos do ensino da Língua Portuguesa, com foco em alfabetização e letramento. O terceiro aborda os jogos digitais como ferramenta pedagógica e suas implicações no processo de ensino-aprendizagem na disciplina de Língua Portuguesa. O quarto capítulo descreve o Jogo Digital Jardim das Letras os benefícios e desafios as limitações e potencialidades no ensino da Língua Portuguesa em sala de aula com os alunos do 2º anos do ensino fundamental. O quinto capítulo aborda os aspectos metodológicos da pesquisa, incluindo o tipo de estudo e a construção da sequência didática. O sexto capítulo apresenta e analisa os resultados obtidos, discutindo-os à luz da literatura. Trazendo as considerações finais, destacando as contribuições da pesquisa, suas limitações e sugestões para estudos futuros.

Encerradas as considerações introdutórias, nas quais foram apresentados os fundamentos da pesquisa, seus objetivos, justificativa, estrutura e a questão norteadora, concluimos que o uso de jogos digitais representa uma estratégia promissora para a promoção de práticas pedagógicas mais interativas e significativas no processo de alfabetização. Diante desse cenário, faz-se necessário aprofundar a discussão sobre os aspectos conceituais e metodológicos relacionados ao ensino da Língua Portuguesa nos anos iniciais da educação básica.

Assim, no capítulo que segue abordamos o ensino da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I, com ênfase nos fundamentos teóricos da alfabetização e do letramento. São discutidas as metodologias tradicionais aplicadas à leitura e à escrita,

bem como os desafios enfrentados nesse processo, especialmente no contexto pós-pandêmico. A análise conta com o respaldo de autores consagrados, entre os quais Vygotsky (2001), Cosson (2009), Kleiman (2012), Rojo (2012), Almeida (2017), Soares (2021), que investigam a formação de leitores e escritores críticos e autônomos desde os primeiros anos escolares.

2. ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA NO ENSINO FUNDAMENTAL I

A aprendizagem da Língua Portuguesa nos primeiros anos do Ensino Fundamental é essencial para o desenvolvimento da leitura, da escrita, da oralidade e da interpretação. Nessa fase, as crianças começam a construir as bases para se comunicarem, expressarem ideias e compreenderem o mundo à sua volta.

A língua, conforme acentua Bakhtin (2003), mais do que um simples código ou sistema de sinais, é um espaço de significação, nos quais sujeitos dialogam, produzem sentidos e constituem como cidadãos críticos. Por isso, o objetivo de ensino da Língua Portuguesa abrange não só o domínio das convenções gráficas e normativas, mas também a compreensão, produção e circulação de diferentes gêneros textuais orais e escritos, em variados contextos de uso.

Conforme os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) de Língua Portuguesa (Brasil 1999), o objetivo central de ensino não é apenas a gramática isolada ou o código linguístico em si, mas sim o uso da linguagem em situações sociais concretas. Ou seja, a Língua Portuguesa é tratada como prática social, cujo foco está no texto e na capacidade de interação comunicativa do aluno.

A teoria de Vygotsky (2001) reforça essa ideia ao destacar a importância da mediação social na aprendizagem. Para ele, o conhecimento se constrói por meio da interação com outras pessoas e com o ambiente cultural. O professor, nesse contexto, é um mediador do conhecimento — e os jogos digitais podem funcionar como ferramentas que favorecem essa mediação, promovendo uma aprendizagem mais significativa.

A teoria da Aprendizagem Significativa, formulada por David P. Ausubel (2003), sustenta que a aprendizagem ocorre de modo efetivo quando novos conteúdos são incorporados à estrutura cognitiva do aprendiz de forma não arbitrária, relacionando-se aos conhecimentos prévios e promovendo reorganização conceitual.

Nos últimos anos, os jogos digitais têm sido estudados como ferramentas educacionais capazes de favorecer a aprendizagem significativa ao aliar desafio, narrativa, *feedback* imediato e motivação intrínseca, os jogos podem funcionar como ambientes de aprendizagem ricos e dinâmicos, estimulando a exploração conceitual e a construção de significados, Gee (2003), Squire (2011), Jenkins (2011).

A convergência entre os princípios da Aprendizagem Significativa e o potencial

pedagógico dos jogos digitais se manifesta de diferentes formas. Primeiramente, jogos bem projetados ativam e expandem conhecimentos prévios, uma vez que os desafios propostos exigem que os alunos mobilizem saberes já existentes e estabeleçam novas conexões para resolver problemas, Ausubel (2003), Gee (2003). Além disso, organizadores prévios podem ser incorporados ao ambiente digital na forma de tutoriais, mapas conceituais interativos ou narrativas iniciais que contextualizam o conteúdo (Novak e Gowin, 1999).

A interação entre aprendizagem significativa e jogos digitais demanda um alinhamento instrucional cuidadoso. É preciso selecionar ou projetar jogos que estimulem a ligação com reconhecimentos prévios, que utilizem recursos de organização conceitual e que apresentem conteúdo curricular incorporado de maneira orgânica à experiência lúdica. O professor precisa mediar a experiência, explicar as relações conceituais envolvidas e avaliar se a aprendizagem alcançada ultrapassa a mera aquisição de procedimentos ou fatos isolados, atingindo uma compreensão mais ampla e duradoura, Novak (1999).

Comprendemos, portanto que, a interação dos jogos digitais como o ensino da leitura requer o estabelecimento de mecanismos os quais promovam a consciência daquele que se encontra a frente do processo de ensino em promover condições favoráveis a aprendizagem da leitura.

Kleiman (2012) destaca que ensinar a ler vai além de apenas decodificar palavras. É preciso promover o letramento, ou seja, ensinar a usar a linguagem escrita de forma significativa no dia a dia. A autora diferencia alfabetização (aprender a reconhecer letras, sílabas e palavras) de letramento (usar a leitura e a escrita de forma funcional, em diferentes contextos sociais). No Ensino Fundamental I, esses dois processos devem caminhar juntos: não basta reconhecer palavras, é necessário entender o que se lê e saber aplicar esse conhecimento em situações reais.

Rojo (2012) amplia essa discussão ao trazer o conceito de multiletramentos. Ela argumenta que, com as mudanças tecnológicas e culturais, é preciso considerar diferentes formas de linguagem e comunicação, como vídeos, memes, imagens, áudios e textos digitais. A escola deve preparar os alunos para lidar com essa diversidade de modos de leitura e escrita.

Soares (2021) também reforça que a alfabetização e o letramento são interdependentes. Para ela, o letramento envolve mais do que a técnica de ler e escrever — trata-se de compreender os usos sociais da linguagem. Isso inclui interpretar textos,

escrever com intenção e saber se comunicar por meio da escrita.

Mortatti (2004) acrescenta que vivemos em uma sociedade letrada, onde a escrita tem papel central. Portanto, formar leitores e escritores competentes é preparar cidadãos para o mundo. Almeida (2017) observa que o avanço das tecnologias digitais também tem transformado o ensino da leitura e da escrita. Nesse novo cenário, os jogos digitais podem ser utilizados como recursos pedagógicos que tornam o aprendizado mais dinâmico, divertido e eficaz. Quando bem planejados, eles contribuem para o desenvolvimento da leitura, do raciocínio e da criatividade.

Diversos estudos mostram que os jogos, quando usados de forma planejada, contribuem para o desenvolvimento cognitivo e linguístico das crianças. Eles estimulam o raciocínio lógico, a memória, a atenção e a compreensão de textos. Além disso, tornam o processo de aprendizagem mais prazeroso, principalmente nos primeiros anos escolares.

Kleiman (2012) também afirma que a leitura é uma prática social. Isso significa que os alunos devem ser expostos a diferentes tipos de texto: literários, informativos e do cotidiano, como bilhetes e receitas. A leitura deve ser interativa, com o professor incentivando a reflexão e a interpretação.

O papel do professor é essencial. Ele não deve apenas transmitir conteúdos, mas criar oportunidades para que os alunos explorem a linguagem, reflitam sobre ela e produzam textos com sentido. Isso inclui incentivar a escrita de diversos gêneros, como narrativas, bilhetes, cartas, textos de opinião e produções coletivas.

Ainda conforme Kleiman (2012), também critica o ensino tradicional da gramática, baseado na memorização de regras. Para ela, a gramática deve ser ensinada a partir do uso real da língua, por meio da leitura e da produção de textos. O objetivo é que os alunos compreendam como a língua funciona na prática, e não apenas repitam regras. A leitura, nesse contexto, se torna uma ferramenta de transformação.

Segundo Cosson (2020), ao ler, o aluno amplia seu repertório, desenvolve empatia, imaginação e senso crítico. A leitura permite que o indivíduo compreenda melhor o mundo e atue de forma mais consciente na sociedade, ou seja, o indivíduo consciente desenvolve leituras significativas acerca do mundo que lhe cerca.

Contudo, para que a leitura significativa aconteça, é necessário garantir o acesso a materiais de leitura de qualidade, formação de professores e incentivo à leitura desde os primeiros anos escolares. A leitura significativa, que conecta o conteúdo do texto com a experiência do leitor, promove um aprendizado mais profundo e duradouro.

2.1 FUNDAMENTOS TEÓRICOS DA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Os fundamentos teóricos da alfabetização e do letramento são baseados em diferentes abordagens que explicam como as crianças aprendem a ler e escrever e como utilizam a linguagem escrita na sociedade. Esses fundamentos incluem perspectivas cognitivas, socioculturais e interacionistas, cada uma contribuindo para o entendimento do ensino da Língua Portuguesa no ensino fundamental I.

A alfabetização, entendida como o processo de apropriação de sistema alfabético e ortográfico, historicamente foi tratada de modo restrito, centrada na decodificação de letras e sílabas. Entretanto, pesquisas recentes têm ampliado essa concepção, ressaltando que aprender a ler e escrever não se limita à correspondência fonema e grafema, mas envolve compreender, interpretar e produzir textos significativos. Nesse sentido, o conceito de alfabetização está intrinsecamente articulado ao de letramento.

Tradicionalmente, a alfabetização era vista apenas como a decodificação de símbolos gráficos, no entanto, estudos recentes mostram que é um processo mais complexo, envolvendo compreensão, interpretação e produção textual, ou seja, na atualidade, o conceito de alfabetização se estende a proposta de alfabetizar o aluno levando-o ao processo de letramento.

Soares (2021) introduz a distinção e complementaridade entre alfabetização e letramento, argumentando que alfabetizar não é apenas ensinar o código escrito, mas possibilitar ao aluno o uso social da leitura e da escrita em diferentes contextos, oferecendo condições para que se desenvolva o processo de comunicação e, certamente, a expressão do indivíduos em diversos espaços sócio culturais.

Ferreiro e Teberosky (2020), ao estudarem a psicogênese da língua escrita, mostraram que a criança constrói hipóteses sobre o funcionamento do sistema de escrita, participando ativamente do processo de aprendizagem, o que rompe com a visão mecanicista tradicional. Além disso, os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN (Brasil, 1999), e a Base Nacional Comum Curricular BNCC (Brasil, 2018) reforçam que alfabetização e letramento são processos indissociáveis, devendo ocorrer simultaneamente para formar leitores e produtores de textos competentes.

O conceito de letramento, amplamente discutido por pesquisadores como Soares (2021) e Kleiman (2012), refere-se ao uso social e funcional da leitura e da escrita. Isso

significa que uma pessoa pode ser alfabetizada (saber ler e escrever), mas não necessariamente letrada (não consegue usar essas habilidades de forma significativa no cotidiano).

Para se compreender a extensão significativa dos conceitos de alfabetização e letramento pode-se salientar que uma criança que sabe decodificar palavras, mas não compreende um texto ou não sabe escrever um bilhete com sentido, está alfabetizada, mas ainda não letrada. Já uma criança que consegue interpretar um cartaz, escrever uma carta ou ler uma receita e segui-la está em processo de letramento.

Os fundamentos teóricos da alfabetização e do letramento mostram que aprender a ler e escrever vai além da memorização de letras e sílabas. O ensino da Língua Portuguesa no ensino fundamental I deve considerar a relação entre a alfabetização e o letramento, garantindo que os alunos não apenas aprendam a ler e escrever, mas também saibam usar a leitura e a escrita de forma significativa na sociedade.

Ler de maneira significativa trata-se de uma experiência ativa e reflexiva, na qual o leitor conecta o conteúdo do texto com suas próprias experiências, conhecimentos prévios e valores. O ato de ler de forma significativa permite que o aluno construa significado, desenvolva uma compreensão mais profunda do texto e se envolva com o conteúdo de maneira crítica e pessoal.

A leitura significativa vai além de simplesmente entender as palavras ou a estrutura de uma frase. Ela envolve identificar as ideias principais, fazer inferências (deduzir o que não está explícito) e refletir sobre as implicações do que está sendo lido. Como exemplo podemos citar leituras sobre temáticas como diversidade cultural em que o aluno pode não apenas entender o enredo, mas também refletir sobre o que a diversidade cultural significa para ele ou relacionar com seus conhecimentos prévios Soares (2012), Kleiman (2012).

Para que a leitura seja significativa, o leitor precisa conectar o texto a informações e experiências que já possui, desta forma o conteúdo posto em leitura se mostra mais fácil de entender e mais relevante para sua vida. O leitor não aceita o que está sendo lido passivamente; ele questiona, avalia e pensa criticamente sobre o conteúdo, dessa maneira o leitor se envolve num processo de análise das ideias do autor, reflete sobre o que está sendo apresentado e constrói uma opinião própria em relação ao material lido.

Ler de forma significativa também pode envolver uma resposta emocional ao texto. Ao compreender melhor os personagens ou as situações, o leitor pode sentir

empatia, se emocionando ou se identificando com o conteúdo. A leitura significativa permite que o leitor aplique o que aprendeu de maneiras novas e criativas. Pode ser um novo conhecimento sobre o mundo, uma técnica de resolução de problemas ou uma ideia inspiradora que o leitor possa incorporar em sua própria vida.

Essa leitura vai além de entender palavras, ultrapassa o campo teórico e se insere numa ampla realidade. Trata-se de um processo ativo em que o leitor interage com o texto, conectando-o a suas próprias experiências e refletindo sobre ele de maneira crítica e pessoal. Esse tipo de leitura promove um aprendizado mais profundo, ajuda no desenvolvimento do pensamento crítico e prepara o aluno para se engajar com o mundo de maneira mais consciente e reflexiva.

Conforme concepção de autores como Soares (2021) e Kleiman (2021), a leitura significativa pressupõe a utilização dos conhecimentos prévios do leitor em interação com o material apreciado em leituras as quais se estendem ao campo de observação do que se encontra além do que é percebido, a compreensão do material posto em leitura transcende o campo do real e vai ao mundo das descobertas as quais o leitor poderá se apropriar, nesse aspecto a leitura transcende o que se encontra expresso no texto uma vez que a percepção do leitor pode vir a ultrapassar o real e chegar ao que se encontra nas entrelinhas.

O professor exerce um papel central no processo de letramento dos alunos do Ensino Fundamental I, atuando não apenas como transmissor de conteúdos, mas como mediador de práticas sociais de linguagem que envolvem a leitura e a escrita em contextos significativos. O letramento, conforme Soares (2004), ultrapassa a aquisição do código alfabético, englobando a inserção do sujeito nas práticas sociais que utilizam a linguagem escrita.

Ensinar a ler e a escrever não se limita a treinar habilidades técnicas. Kleiman (2012) argumenta que o letramento envolve práticas de linguagem situadas em contextos reais e que o docente deve favorecer o contato dos alunos com diferentes gêneros textuais e situações comunicativas. A autora defende uma concepção de ensino que vá além da decodificação, centrando-se no desenvolvimento das competências discursivas e no funcional da linguagem.

O ambiente escolar, portanto, deve se constituir como espaço de práticas letradas, nas quais o professor atue como facilitador, criando situações de aprendizagem que promovam o uso significativo da leitura e da escrita. Para isso, segundo Tfouni (2010), é fundamental que o docente esteja atento às experiências sociais e culturais dos

alunos, valorizando seus saberes prévios e proporcionando atividades que articulem a linguagem com o cotidiano.

Soares (2002) reforça que o letramento precisa ser compreendido em suas múltiplas dimensões – escolar, social, cultural e política – e que o professor é agente fundamental nesse processo, ao atuar como formador de leitores e escritores críticos e autônomos.

De acordo com o New London Group, doravante NLG, (2000, p.9), “a multiplicidade crescente de culturas e a diversidade de formas de expressão exigem uma pedagogia de multiletramentos, que vá além da alfabetização tradicional e reconheça os diversos modos de significação”. Isso significa que a escola precisa considerar não apenas o letramento em língua escrita, mas também os letramentos visuais, digitais, midiáticos, corporais, entre outros.

A perspectiva dos multiletramentos está intrinsecamente ligada à valorização das práticas sociais. Rojo (2012, p.86) destaca que “as práticas sociais de linguagem devem ser tomadas como ponto de partida para o trabalho com os textos em sala de aula, de forma a promover a participação efetiva dos estudantes nas práticas discursivas da sociedade contemporânea”. A autora defende uma pedagogia crítica, que envolva o aluno na produção de sentidos e na interpretação de diferentes linguagens.

Segundo Cosson (2009, p.42), “o trabalho com diferentes letramentos na escola contribui para ampliar o repertório cultural dos alunos e desenvolve sua capacidade crítica e argumentativa”. Essa abordagem favorece a formação de sujeitos capazes de atuar criticamente em uma sociedade marcada pela circulação intensa de informações e pela multiplicidade de discursos.

Portanto, a proposta de multiletramentos, conforme apresentada pelo Grupo de Nova Londres (NLG, 2000), e retomada por autores como Rojo (2012) ao reforçar a necessidade de uma prática pedagógica que vá além do domínio da escrita tradicional, integrando diferentes linguagens – verbal, visual, sonora, gestual e digital. Uma abordagem articulada com as experiências socioculturais dos alunos. Nessa perspectiva, ler não significa apenas decodificar palavras, mas interpretar criticamente múltiplos discursos que circulam em suportes impressos, midiáticos e digitais, desenvolvendo competências para transitar entre diversos contextos comunicativos.

Assim, cabe a escola assumir o compromisso de formar cidadãos capazes de ler, compreender e interagir com os múltiplos discursos que permeiam a sociedade, reconhecendo a linguagem como ferramenta de empoderamento e transformação social.

A educação baseada nos multiletramentos contribui para preparar os estudantes para os desafios de uma sociedade plural, globalizada e mediada por tecnologias digitais.

Diante do cenário anteriormente citado, torna-se evidente que práticas pedagógicas baseadas nos multiletramentos oferecem caminhos mais significativos para a formação de leitores críticos e autônomos, capazes de dialogar com a diversidade de linguagens presentes na sociedade contemporânea. Contudo, a consolidação dessa abordagem ainda enfrenta obstáculos, especialmente em contextos escolares que permanecem ancorados em métodos tradicionais, centrados na mera decodificação do texto e na transmissão de conteúdos de forma rígida e descontextualizada. Nesse sentido, fundamental refletir sobre os desafios impostos pelo ensino tradicional da leitura e compreender por que suas limitações dificultam o desenvolvimento pleno das competências leitoras nos alunos.

2.2 METODOLOGIAS TRADICIONAIS E DESAFIOS NO ENSINO DA LEITURA E ESCRITA

O ensino da leitura e da escrita é um dos maiores desafios da educação no Brasil. Diversas metodologias têm sido utilizadas ao longo do tempo, cada uma com suas abordagens e limitações. As metodologias tradicionais, embora tenham sido amplamente aplicadas, enfrentam desafios diante das novas demandas educacionais e da necessidade de um ensino mais contextualizado e significativo.

O ensino da leitura e da escrita nas turmas dos 2º anos do ensino fundamental I é um dos pilares da educação básica e tem sido amplamente debatido por estudiosos da área da alfabetização e do letramento entre os quais podem ser citados Soares (2021) e Kleiman (2012). Em relação a decodificação da leitura, Castro e Lobo (2020), acentuam como sendo o processo pelo qual o leitor transforma os símbolos gráficos (letras ou grafemas) em sons (fonemas), é um elemento central no aprendizado da leitura. Na fase inicial, esse processo exige atenção consciente, esforço cognitivo e a mobilização de recursos mentais que só se automatizam com prática e familiaridade.

Historicamente, diferentes métodos foram empregados no ensino da leitura e escrita. Entre os mais utilizados, destacam-se: o método alfabético ou tradicional,

conforme Soares (2012), foi um dos pioneiros utilizados na alfabetização e compreendendo a prática de estratégias que dão margem à memorização das letras e na formação de palavras por meio de soletração. Aplicado em escolas tradicionais o método ora referido apresenta lições uma vez que se firma na decodificação sem garantir a compreensão textual.

Na listagem de métodos de ensino da leitura e escrita utilizados nas escolas tradicionais o método fônico que, conforme Kleiman (2012), se efetua na relação entre os fonemas (sons) e os grafemas (letras). Compreende-se que, o ressaltado método pode ser eficiente na aprendizagem do princípio alfabético, no entanto, a sua aplicação isolada pode gerar dificuldades de interpretação textual.

Ferreiro (2000) enfatiza o método silábico o qual se caracteriza pelo fato de o ensino ocorrer por intermédio da memorização das sílabas, que são combinadas para formar palavras e frases. Embora facilite a associação entre sons e escrita, esse método pode levar a uma leitura mecânica e pouco significativa se não for trabalhado com textos contextualizados.

No contexto do processo de ensino e aprendizagem da leitura e escrita no âmbito do ensino tradicional Soares (2021) ressalta a aplicação do método global em que toma como ponto de ancoragem as ideias de Jean Piaget (1986-1980) e Lev Vygotsky (1896-1934), considerando como ponto de partida o reconhecimento de palavras e frases inteiras antes do ensino das letras e sílabas. No entanto, estudos apontam que nem todas as crianças conseguem memorizar palavras sem compreender sua estrutura interna, o que pode gerar dificuldades na alfabetização (Soares, 2021).

Os estudos desenvolvidos em torno da temática ensino da leitura e da escrita no contexto do ensino fundamental, levando em consideração os primeiros anos de ensino evidenciam a complexidade da temática ora apreciada. Apesar da evolução nas metodologias de ensino, inúmeros desafios ainda são elementos causadores de múltiplas dificuldades no processo de alfabetização e letramento no Brasil.

A articulação de leituras em torno das ideias de Ferreira (2000), Soares (2021), Kleiman (2012) permite chegarmos à compreensão de que, muitos alunos do ensino fundamental I conseguem decodificar palavras, mas apresentam dificuldades na compreensão do significado dos textos isso ocorre, segundo Kleiman (2012), em grande parte, devido ao ensino mecânico e descontextualizado da leitura e da escrita.

Soares (2021) alerta para a importância da formação de professores que ainda se firmam em um expressivo condicionamento aos métodos tradicionais, sem considerar a

necessidade de abordagens mais interativas e significativas. A autora compreende que a falta de formação continuada pode impactar diretamente na aprendizagem dos alunos.

As dificuldades em desenvolver um processo de ensino e aprendizagem da leitura e escrita significativa em escolas de ensino fundamental I, no Brasil, tem sido um dos temas mais apreciados nas pesquisas e estudos sobre o processo de alfabetização com letramento. Nesse contexto é pertinente salientar, que entre os desafios que se despontam em oferecer um ensino que favoreça a aprendizagem de maneira significativa, diz respeito a inexistência de materiais didáticos diversificados como livros de literatura infantil, jogos educativos e tecnologias digitais, também representa um desafio para o ensino da leitura e escrita (Ferreiro, 2000).

Tomando como fundamentação as apreciações de Kleiman (2012) em relação ao processo de ensino e aprendizagem da leitura e escrita nos primeiros anos de Ensino Fundamental I, sabe-se que, muitas crianças em fase de aprendizagem das primeiras letras não têm acesso a livros em casa e, em alguns casos, a escola não oferece projetos que incentivem a leitura prazerosa. Compreende-se, portanto que, a falta de uma cultura leitora pode prejudicar o processo de letramento, tornando a leitura apenas uma atividade obrigatória e desmotivadora.

As metodologias tradicionais ainda são amplamente usadas no ensino da leitura e da escrita, apresentando desafios que precisam ser superados para garantir um aprendizado mais significativo. A combinação de diferentes abordagens, o uso de textos reais e a valorização da compreensão e da produção textual são estratégias essenciais para melhorar a alfabetização e o letramento no Brasil.

A exposição dos comentários e compreensões de Soares (2012) e Kleiman (2012) citadas na presente dissertação deixa expressa a ideia de que, apesar da evolução das práticas pedagógicas, o ensino da leitura e escrita no ensino fundamental I ainda enfrenta desafios significativos, especialmente quando metodologias tradicionais são aplicadas de forma isoladas e mecânicas. Estudos formulados por Soares (2012) e Kleiman (2012) sugerem que a alfabetização ocorra de forma integrada ao letramento, promovendo situações reais de leitura e escrita.

As considerações apresentadas em relação a metodologia tradicional de ensino da leitura e escrita no contexto do ensino fundamental I permitem enfatizar que, a reformulação da prática de ensino pressupõe capacitar os professores para novas abordagens e a garantia dos materiais didáticos que favoreçam a aprendizagem significativa. A superação dos desafios ora citados é essencial para que a escola cumpra

seu papel na formação de leitores críticos e autônomos.

Em meio ao processo de ensino e aprendizagem da leitura no contexto do ensino fundamental a pandemia do COVID-19 vivenciando entre os anos de 2019-2020 se enquadra entre os fatores geradores de desafios uma vez que provocou uma ruptura sem precedentes no processo de alfabetização e no desenvolvimento da leitura no ensino fundamental I, uma vez que a superação das aulas presenciais e a transição emergencial para o ensino remoto limitaram a interação direta entre professores e alunos, dificultando o acompanhamento sistemático das práticas de leitura e escrita.

Estudos apontam que crianças em fase inicial de alfabetização entre os anos de 2019 e 2020 foram afetadas no contexto da aprendizagem, necessitando assim de mediação intensiva, *feedback* e estímulos variados para consolidar habilidades de decodificação e compreensão leitora – elementos que nem sempre puderam ser adequadamente reproduzidos em ambientes virtuais, especialmente em contextos de baixa conectividade e escassez de recursos pedagógicos (UNESCO 2021), Schwartz (2022), Pellegrini (2022).

O cenário vivido no período pandêmico agravou as desigualdades educacionais pré existentes, evidenciando a importância de políticas públicas e metodológicas inovadoras para recuperar as perdas de aprendizagem e garantir o desenvolvimento pleno da competência leitora nos anos iniciais do ensino fundamental.

2.3 O IMPACTO DA PANDEMIA NA ALFABETIZAÇÃO INICIAL

A pandemia da COVID-19 trouxe desafios profundos para a educação, afetando de forma intensa os primeiros anos da alfabetização. Com o fechamento das escolas e a adoção do ensino remoto, muitas crianças deixaram de ter acesso ao acompanhamento necessário para desenvolver a leitura e a escrita, o que agravou as desigualdades já existentes no sistema educacional.

A pandemia de COVID-19 provocou uma interrupção inédita nas atividades escolares no Brasil, com impacto significativo na alfabetização de crianças nos primeiros anos de ensino fundamental I. Segundo dados do Censo Escolar do INEP, o fechamento prolongado das escolas resultou em perdas de aprendizagem consideráveis, especialmente em leitura e escrita, habilidades fundamentais para o desenvolvimento acadêmico futuro (Brasil – INEP, 2022).

O período de suspensão das aulas presenciais atingiu de forma desigual as diferentes regiões e estratos socioeconômicos. Estudos oficiais da PNAD demonstram que o acesso ao ensino remoto foi limitado por fatores como falta de conectividade, ausência de equipamentos adequados e ambientes domésticos pouco propícios ao estudo, afetando de forma mais intensa crianças de famílias de menor renda e residentes em áreas rurais (IBGE 2020 -2021). Esses dados indicam que a pandemia agravou as desigualdades educacionais preexistentes.

Relatórios do UNCEF (Brasil 2021), reforçam essa percepção, apontando que crianças em situação de vulnerabilidade socioeconômica apresentam retrocessos mais expressivos no aprendizado, além de maior risco de abandono escolar. A ausência de acompanhamento presencial dificultou a detecção precoce de dificuldades de alfabetização, essencial nos primeiros anos do ensino fundamental I, período crítico para o domínio de habilidades de leitura e escrita, Brasil (MEC-2020).

Avaliações de larga escala, como o Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB), indicam que o desempenho em leitura e escrita sofreu impactos significativos em 2020 e 2021, embora ainda existam lacunas de dados consolidados para os anos iniciais especificamente, Brasil (INEP – 2022). Relatórios oficiais destacam que a retomada das atividades presenciais exigiu medidas de mitigação, incluindo programas de reforço escolar, distribuição de materiais impressos e estratégias de recuperação da aprendizagem, com resultados heterogêneos entre redes e municípios, Brasil (MEC – 2022).

Além disso, é pertinente salientar que crianças pretas e pardas, bem como aquelas de baixa renda, foram mais afetadas, evidenciando a necessidade de políticas públicas afirmativas e direcionadas para reduzir desigualdades acumuladas durante a pandemia, IBGE (2021), UNICEF (2021). Medidas de recuperação têm sido recomendadas, incluindo diagnóstico individualizados de aprendizagem, intervenção intensiva e formação contínua de professores para lidar com defasagens em leitura e escrita, MEC (2022).

Em síntese, a literatura oficial e os relatórios governamentais apontam que a pandemia gerou impactos substanciais na alfabetização das crianças dos 2º anos do ensino fundamental I no Brasil, ampliando desigualdades históricas e exigindo esforços articulados de recuperação. A efetividade das medidas emergenciais depende do monitoramento contínuo, da adoção de estratégias inclusivas e dos investimentos voltados para os grupos mais vulneráveis.

Dados do Banco Mundial (2021) indicam que o número de crianças com baixo desempenho em leitura aumentou no período da pandemia, ampliando o risco de crescimento do analfabetismo funcional no Brasil. O UNICEF (2021) também aponta que milhões de crianças ficaram sem nenhum atendimento escolar durante esse período, o que comprometeu seu desenvolvimento educacional.

Diante desse cenário, escolas, professores e famílias se mobilizaram para reduzir os impactos negativos. Foram criadas iniciativas como aulas de reforço, programas de recuperação da aprendizagem, uso do ensino híbrido e atividades lúdicas. Também foram propostas formações para professores com foco no uso de metodologias ativas e tecnologias educacionais.

Governos em diferentes esferas investiram na distribuição de materiais didáticos, livros, jogos pedagógicos e acesso às plataformas digitais. Esses esforços foram fundamentais para garantir alguma continuidade ao processo de aprendizagem e minimizar as perdas provocadas pela crise sanitária.

O papel da família também ganhou destaque. Pais e responsáveis tornaram-se peças importantes no acompanhamento das atividades escolares, especialmente na educação infantil e nos primeiros anos do Ensino Fundamental. Essa parceria foi essencial para manter o vínculo das crianças com a escola e com o processo de alfabetização.

A pandemia também acelerou a adoção dos multiletramentos nas práticas pedagógicas. Segundo Rojo (2012), a escola precisa se adaptar às novas formas de comunicação que fazem parte do cotidiano dos alunos. Ferramentas como vídeos, sites, redes sociais, memes, infográficos e jogos digitais passaram a integrar o processo de ensino da leitura e escrita, tornando-o mais conectado com a realidade atual.

Barbeta (2023) observa que o ensino da leitura e da escrita foi um dos mais afetados pela pandemia. No entanto, o uso de metodologias ativas, a formação docente e a integração das tecnologias estão ajudando a recuperar as aprendizagens. Ainda há muito a ser feito, mas as estratégias adotadas desde então mostram que é possível transformar os desafios em oportunidades de inovação.

Compreendemos que o impacto da pandemia na alfabetização infantil exige respostas coordenadas entre escolas, governos e famílias. É necessário continuar investindo em práticas pedagógicas significativas, que unam tecnologias, leitura crítica e participação ativa dos alunos. Assim, será possível garantir o desenvolvimento das

habilidades leitoras e escritoras e reduzir os efeitos da defasagem gerada pelo ensino remoto emergencial.

Diante do exposto, compreende-se que o ensino da leitura e da escrita nos anos iniciais do Ensino Fundamental foi profundamente impactado pela pandemia da COVID-19, exigindo das instituições escolares a adoção de novas estratégias para mitigar os prejuízos educacionais. Como observam Barbeta (2023), embora os desafios ainda sejam significativos, as metodologias ativas, a formação docente contínua e a incorporação das tecnologias educacionais têm se revelado caminhos promissores para a recomposição das aprendizagens.

O cenário atual demanda, portanto, ações coordenadas entre escolas, famílias e poder público, com vistas à consolidação de práticas pedagógicas que integrem criticidade, ludicidade e engajamento dos alunos. Somente assim será possível promover uma alfabetização efetiva, inclusiva e em sintonia com as necessidades do século XXI.

A revisão da literatura até o momento apresentada permitiu identificar a complexidade do atual panorama em termos de ensino da Língua Portuguesa no contexto do ensino fundamental, além de ter aguçado a perspectiva de uma melhor compreensão em relação a dimensão dos conceitos de ensino da língua, alfabetização e letramento, pontos focais das discussões propostas no cerne do estudo ora dissertado.

Encerradas as discussões sobre o ensino da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I, o capítulo seguinte abordará os jogos digitais e suas contribuições para o processo de ensino-aprendizagem da leitura e da escrita na disciplina de Língua Portuguesa, sendo explorados os conceitos e fundamentos teóricos que sustentam o uso desses recursos, um breve recorte sobre os jogos digitais e sala de aula e o que dizem as pesquisas anteriores.

3. JOGOS DIGITAIS E O ENSINO-APRENDIZAGEM DA LÍNGUA PORTUGUESA

Aprender a ler e a escrever pode ser visto como uma das principais metas dos pais e/ou responsáveis ao matricularem seus filhos na escola. A criança é submetida a um conjunto de estratégias pelos professores dos primeiros anos de ensino fundamental I (1º e 5ºano), compreendendo uma faixa etária de 6 a 10 anos.

O Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC), (Brasil, 2012), compromisso firmado pelo Governo Federal, dos Estados e Municípios propõe alfabetizar as crianças até os oito (8) anos de idade, faixa etária que compreende o 3ºano do Ensino Fundamental. (Brasil, portal.mec.gov.br).

Na perspectiva para atender o que é proposto pelo PNAIC, os professores alfabetizadores e gestores das Escolas de Ensino Fundamental, tendo recebido formação do governo federal mediante cursos oferecidos pelo Ministério de Educação e Cultura (MEC) tem colocado em prática, inúmeras estratégias de ensino as quais têm em sua essência a projeção pela conquista do sucesso no processo de ensino e aprendizagem das primeiras letras.

O Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC) foi criado com o objetivo de assegurar que todas as crianças estejam alfabetizadas ao final do 3º ano do Ensino Fundamental, reconhecendo a importância de um ensino que promova não apenas a decodificação do sistema de escrita, mas também a compreensão e o uso significativo da linguagem (Brasil, 2012).

Para alcançar a meta proposta pelo PNAIC, é enfatizada a formação continuada de professores, o uso de práticas pedagógicas inovadoras e a valorização de metodologias que considerem as especificidades do processo de aprendizagem infantil. Nesse contexto, a inserção de jogos digitais no ensino da leitura e escrita se alinha diretamente às diretrizes do PNAIC, ao oferecer uma abordagem que favorece o engajamento, a autonomia e a aprendizagem ativa dos alunos (Kishimoto, 2011; Mattar, 2010).

Os jogos digitais potencializam a prática docente ao criarem ambientes de aprendizagem interativos, lúdicos e contextualizados, favorecendo o desenvolvimento da consciência fonológica, da fluência leitora e da produção escrita já nos primeiros anos escolares (Gree,2009; Collins, Halverson, 2010). Mais do que recursos

complementares, os jogos digitais se alinham às diretrizes do PNAIC ao integrarem o ensino da leitura e escrita a experiências significativas, próximas da realidade cultural e tecnológica dos estudantes. Assim, o uso pedagógico desses jogos reforça o compromisso com uma alfabetização de qualidade e inclusiva, ao mesmo tempo em que se aproxima o processo educativo das linguagens e práticas digitais contemporâneas (Soares, 2021; Moran; Masetto, 2000).

Nas últimas décadas, diversas pesquisas têm investigado os impactos do uso de jogos digitais como instrumentos didáticos no processo de ensino e aprendizagem da leitura nos primeiros anos do ensino fundamental I. Os resultados apontam, de maneira geral, para avanços significativos na motivação dos alunos, no desenvolvimento da consciência fonológica, na ampliação do vocabulário e na melhoria da fluência leitora.

A utilização de jogos no contexto educacional contribui significativamente para o desenvolvimento do letramento. De acordo com Oliveira e Bazon (2009, p.16), “os jogos e brincadeiras representam dentro da alfabetização e letramento um meio pelo qual a criança desenvolve-se integralmente, oferecendo ainda um trabalho interdisciplinar ao educador”.

Os jogos digitais ampliam as possibilidades de atuação docente ao proporcionarem experiências interativas, lúdicas e contextualizadas, que estimulam o desenvolvimento da consciência fonológica, da fluência leitora e da produção escrita desde os primeiros anos escolares (Gee, 2009; Collins; Halverson, 2010). Dessa forma, seu uso não apenas dialoga com os princípios orientadores do PNAIC, como também fortalece o compromisso com uma alfabetização de qualidade, inclusiva e conectada às práticas culturais e tecnológicas contemporâneas (Soares, 2021; Moran; Masetto, 2000).

Outro estudo importante foi desenvolvido por Lima e Freitas (2020), que aplicaram o jogo *Letrando* com turmas de 1º ano. Os resultados indicaram que “os jogos digitais estimularam o reconhecimento de palavras e sílabas de forma lúdica e repetitiva, o que facilitou a fixação e a construção do sentido da leitura” (Lima; Freitas, 2020, p. 103). A pesquisa também apontou que os alunos apresentaram maior disposição para as atividades de leitura quando elas envolviam jogos.

No contexto vivenciado pelo período da pandemia do COVID-19, quando se fez necessário o isolamento social, visando combater a proliferação do citado vírus que abalou o mundo gerando sérios problemas de cunho sócio, político, econômico e cultural, no que diz respeito ao processo de ensino e aprendizagem sofreu um expressivo impacto, gestores escolares e professores se viram em meio a um grave

problema, uma vez que se estiveram frente a possibilidade de não darem prosseguimento ao trabalho que vinha sendo articulados em prol da conquista da educação de qualidade.

Em meio a toda uma conjuntura de caos que o período pandêmico acarretou a impossibilidade de continuar um trabalho integrado reunindo gestores escolares, professores e alunos, uma luz foi acionada, ou seja, fazer uso das tecnologias educacionais a favor da educação, nesse cenário, os gestores, professores e pais de alunos se uniram e a tecnologia explicitada pela internet se tornou instrumento essencial na organização de um trabalho que envolveu o uso de plataformas digitais, *smartfones*, tablets, computadores entre outros recursos viabilizados pela tecnologia.

Segundo Teixeira e Ramos (2021), em estudo com enfoque qualitativo realizado em uma escola da rede municipal, os jogos digitais funcionaram como instrumentos de mediação no processo de alfabetização. Os autores destacam que “a integração dos jogos ao planejamento pedagógico proporcionou momentos de aprendizagem ativa, onde a leitura deixou de ser uma obrigação e passou a ser uma experiência prazerosa” (Teixeira; Ramos, 2021, p. 58).

Além disso, pesquisas apontam que os jogos digitais promovem a personalização do ensino da leitura, respeitando os diferentes ritmos de aprendizagem. Para Oliveira e Andrade (2019, p.91), “[...] os alunos que apresentavam dificuldades em leitura conseguiram progredir de forma mais autônoma e segura com o apoio de jogos digitais que reforçavam habilidades específicas, como decodificação e compreensão textual”.

Entretanto, os estudos também revelam que o sucesso do uso dos jogos digitais depende diretamente da mediação pedagógica. Segundo Behrens (2015), “[...] os jogos, por si só, não garantem aprendizagem; é fundamental que o professor oriente, contextualize e avalie o uso desses recursos de forma planejada e significativa”. Dessa forma, os resultados das pesquisas indicam que os jogos digitais são recursos promissores para o ensino da leitura nos anos iniciais do ensino fundamental, desde que sejam integrados de maneira crítica e planejada ao currículo escolar, com acompanhamento constante do professor.

A criação de grupos de WhatsApp integrou gestores escolares, professores, alunos e pais e/ou responsáveis, nesse contexto se fez imprescindível fazer uso de estratégias digitais, aulas, reuniões e outros encontros com a comunidade escolar intermediando, nesse sentido a escola com diferentes segmentos sociais, o atendimento aos alunos e seus pais e/ou responsáveis foram oferecidos de maneira a atender as

necessidades básicas de todos que integram a comunidade escolar.

A utilização das tecnologias no cotidiano do indivíduo social é um fato o qual não se pode negar, o ser humano se encontra conectado ao mundo das tecnologias em grande parte do seu tempo e, em diferentes situações em casa, na rua em todos os lugares a tecnologia se faz presente. No cenário educacional a presença da tecnologia vem tendo uma significativa utilização veiculando informações e gerando conhecimentos em diversos sentidos.

Collins e Halverson (2010) acentuam a relação das tecnologias com a viabilização do desenvolvimento da aprendizagem, enfatizando que os recursos tecnológicos têm favorecido ao indivíduo social maior aprendizado, potencializando a autonomia que consiste na conscientização de que é possível aprender e superar inúmeros problemas, no entanto, para que conquiste a autonomia é preciso se esforçar, fazer uso de estratégias as quais levarão ao conhecimento, e fazer uso dos mesmos em diferentes situações.

Fundamentando-se nas considerações dos autores supracitados, pode-se dizer que, para aprender, as pessoas dispõem de um universo de espaços como na escola, em casa, nos *cybercafês*, fazendo uso de aplicativos e jogos digitais em qualquer hora que se sinta propenso a interagir com as tecnologias.

As considerações ora apresentadas em relação a utilização dos jogos digitais no contexto do processo de ensino e aprendizagem da leitura nos primeiros anos do ensino fundamental I permitiu compreender que, a efetividade dos jogos digitais na alfabetização não está apenas vinculada ao recurso tecnológico em si, mas à intencionalidade pedagógica que o orienta. A combinação entre planejamento didático, objetivos claros e intervenções oportunas do professor transforma o jogo em uma ferramenta que potencializa aprendizagens significativas. Nesse sentido, os resultados observados nesta pesquisa reforçam que o uso do *Jardim das Letras*, aliado à mediação qualificada, contribui para o desenvolvimento da consciência fonológica, da leitura e da escrita, consolidando-se como prática inovadora e alinhada às diretrizes curriculares para os anos iniciais do Ensino Fundamental.

3.1 JOGOS DIGITAIS: CONCEITOS E FUNDAMENTOS TEÓRICOS

Os jogos digitais são aqueles desenvolvidos para plataformas eletrônicas, como computadores, celulares, tablets e consoles, permitindo interação entre jogador e sistema por meio de gráficos, sons e comandos. Diferentemente dos jogos tradicionais, eles oferecem experiências imersivas e envolventes.

Mais do que entretenimento, os jogos digitais envolvem áreas como psicologia, pedagogia, comunicação e cultura. Eles podem influenciar comportamentos, estimular a aprendizagem, promover o pensamento crítico e facilitar a interação social. Por isso, compreender seus fundamentos é essencial para aproveitá-los na educação.

Collins e Halverson (2010) destacam que os jogos digitais, quando usados no ensino da Língua Portuguesa, incentivam o desejo de aprender e favorecem a interação entre alunos e professores, ampliando o domínio da linguagem e das formas de comunicação.

Para Koch (2006), a linguagem é um instrumento de interação social que envolve sujeitos ativos. Ao utilizar a linguagem em diferentes contextos, os alunos desenvolvem a compreensão de textos e a capacidade de expressão.

Gee (2009, s/p) afirma que os jogos criam ambientes onde o aluno participa ativamente da construção do conhecimento. Segundo o autor citado, “as palavras e os atos são colocados no contexto de uma relação interativa entre o jogador e o mundo. Assim também, na escola, os textos e livros precisam ser colocados em contextos de interação onde o mundo e as outras pessoas respondem”. Nesse sentido, os jogos digitais oferecem oportunidades de aprendizagem que transcendem a mera memorização, promovendo aprendizagem experimental e resolução de problemas em contextos significativos (Prensky, 2001).

Os jogos digitais utilizados no processo de ensino e aprendizagem escolar permitem que os estudantes assumam papéis ativos, experimentem diferentes estratégias e recebem feedback imediato, favorecendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais (Collins, Halverson, 2009; Moran; Masetto, 2000).

As considerações supracitadas em relação ao uso pedagógico de jogos digitais permitem compreender que, eles não apenas fortalece o engajamento e a motivação dos estudantes, como também amplia as possibilidades de mediação do professor, tornando o processo de alfabetização mais significativo, inclusivo e contextualizado.

A BNCC (Brasil, 2018) reforça que os alunos devem se engajar em atividades que promovam participação ativa, experimentação e resolução de problemas em contextos reais ou simulados. Nesse sentido, jogos digitais configuram ambientes interativos e lúdicos que favorecem o aprendizado ativo, permitindo que os alunos construam significado a partir da leitura e escrita (Brasil – BNCC, 2018, EF15LP01).

Para o ensino fundamental, a BNCC estabelece como competência geral da área de linguagem a capacidade de “utilizar a língua escrita e oral de forma funcional, crítica e criativa, em diferentes contextos e mídias” (Brasil – BNCC, 2018, p. 22). Os jogos digitais oferecem textos, narrativas e instruções em formatos multimodais, promovendo a prática de leitura, interpretação de textos e produção escrita de forma contextualizada e motivadora.

Além disso, Gee (2009) ainda ressalta que os jogos exigem atenção e respeito às regras, desenvolvendo a autonomia e a disciplina. Ao vencer desafios e avançar nas etapas, o aluno sente-se motivado a continuar aprendendo.

Para Mattar (2010), os jogos digitais permitem que os conteúdos escolares façam sentido para os alunos, já que são aplicados em situações práticas, correspondem ações conhecidas e vivenciadas pelos alunos, aspectos estes que contribuem para que haja a interação entre o aprendiz e o conteúdo a ser aprendido. Eles ampliam o vocabulário e mostram o valor do uso correto das palavras, especialmente em atividades de leitura.

Mello e Mastrocola (2016) observam que os jogos deixaram de ser apenas recreativos e passaram a ter um papel importante na aprendizagem da leitura e da escrita. Ao promoverem interatividade e narrativas, conectam os alunos aos recursos digitais presentes no ambiente escolar. Huizinga (2014) destaca que os jogos também têm um papel na disseminação da cultura, facilitando o acesso ao conhecimento de forma rápida e em diferentes contextos. Por isso, é importante que educadores compreendam como utilizá-los de maneira crítica e construtiva. Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) reforçam esse papel ao afirmarem que:

[...] o homem se comunica, tem acesso à informação, expressa e defende pontos de vista, partilha ou constrói visões de mundo, produz conhecimento. Por isso [...] a escola tem a responsabilidade de garantir a todos os seus alunos o acesso aos saberes linguísticos, necessários para o exercício da cidadania, direito inalienável de todos (Brasil, 1999, p. 15).

Assim, os jogos digitais podem despertar o interesse pela leitura e pela escrita, especialmente nos primeiros anos escolares, pois o avanço nas etapas do jogo depende

dessas habilidades básicas como consciência fonológica – percepção de sons da fala e associação destes as letras desenvolvendo o reconhecimento das palavras.

A presença da tecnologia na educação é cada vez mais evidente. No ensino da língua portuguesa, é necessário reconhecer que os métodos tradicionais já não atendem às necessidades dos alunos. Como afirmam Moran e Masetto (2000), o ensino deve dialogar com a realidade comunicativa dos estudantes.

Nassar (2011) também aponta que o uso de tecnologias é essencial para a aprendizagem da leitura e da escrita. O professor precisa atualizar sua prática e refletir sobre o novo papel da linguagem, que passa por constantes transformações. Por isso, os jogos digitais vêm sendo adotados em muitas escolas, favorecendo a interação entre alunos e professores e contribuindo para avanços no processo de ensino- aprendizagem.

Kishimoto (2011, p.32) reforça esse valor ao afirmar; “O jogo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdo de história, geografia e outros a partir do Renascimento [...]. Ao atender às necessidades infantis, o jogo infantil torna-se uma forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares”. Essas ideias mostram como os jogos digitais podem enriquecer o ensino, conectando conteúdos escolares a experiências significativas e atrativas para os alunos.

3.1.1 Um breve recorte sobre ID e sala de aula

Para sistematizar as informações obtidas na revisão da literatura, elaboramos nesta seção uma síntese com os principais elementos dos quatro estudos analisados: Costa & Souza (2018), Oliveira & Andrade (2019), Lima & Freitas (2020) e Teixeira & Ramos (2021). Esses trabalhos foram escolhidos por tratarem diretamente do uso de jogos digitais no processo de ensino e aprendizagem da leitura nos anos iniciais do Ensino Fundamental I (1º ao 5º ano).

Dentre os estudos que abordam o uso de jogos digitais como recurso didático no processo de alfabetização, destaca-se a pesquisa de Costa e Souza (2018), que investigou os impactos pedagógicos dos jogos digitais no desenvolvimento da leitura em turmas do 2º ano do ensino fundamental.

A pesquisa bibliográfica desenvolvida por Costa e Souza (2018) com abordagem qualitativa, teve como principal objetivo salientar a utilização de jogos digitais no

processo de ensino e aprendizagem da leitura e escrita no âmbito do ensino fundamental. Os autores utilizaram observação participante, registros das atividades dos alunos e entrevistas com os participantes como instrumentos de coleta de dados, valorizando a vivência e as percepções dos sujeitos envolvidos.

Os resultados obtidos na pesquisa de Costa e Souza (2018) demonstraram que o uso dos jogos digitais contribuiu para o aumento do interesse dos alunos pela leitura, promovendo maior envolvimento nas atividades em sala de aula. Segundo os autores ora citados; “[...] os estudantes demonstraram entusiasmos e concentração ao realizarem as atividades propostas pelo jogo, o que impactou positivamente na sua motivação para ler” (op.cit.74).

Vale ressaltar que, os estudos de Costa; Souza (2018) apontaram progressos significativos no que diz respeito à associação entre fonemas e grafemas, habilidades essenciais no processo de alfabetização. Os autores relatam que “o reforço auditivo e visual presente no jogo facilitou a compreensão da relação entre som e letra, ajudando os alunos a superarem as dificuldades específicas na leitura inicial” (op.cit.p.77).

Outro aspecto destacado na pesquisa de Costa e Souza (2018) foi o estímulo à autonomia e à aprendizagem ativa, uma vez que os alunos, ao interagirem com o jogo, assumiram papel mais participativo e responsável por seu próprio progresso. Os autores ressaltam que “os estudantes aprenderam a tomar decisões dentro do jogo, o que os ajudou a refletir sobre seus erros e acertos” (op.cit. 2018, p. 78).

A pesquisa também evidencia a importância da mediação do professor, que foi responsável por orientar o uso do jogo, contextualizar as atividades e acompanhar os avanços dos alunos. Nesse sentido, Costa e Souza (2018, p.79) reforçam que; “a presença ativa do docente é indispensável para que os jogos digitais não se tornem apenas momentos de entretenimento, mas verdadeiras oportunidades de aprendizagem”.

Quanto a pesquisa de Oliveira e Andrade (2019) investiga os efeitos da utilização de jogos digitais personalizados no processo de aprendizagem da leitura com alunos do 1º e 2º anos do ensino fundamental I. O estudo insere-se no contexto da busca por metodologias ativas que favoreçam a alfabetização e promova a motivação e autonomia dos estudantes nos anos iniciais.

A abordagem da pesquisa supracitada é de ordem qualitativa de caráter descritivo, realizada em uma escola pública, com o objetivo de compreender de que maneira os jogos digitais, quando adaptados à realidade dos alunos, podem contribuir para o desenvolvimento da leitura. Como instrumentos de coleta de dados, as autoras

utilizaram entrevistas com professores, observações em sala de aula e análise de produções dos alunos.

O diferencial do estudo está na criação de jogos personalizados, desenvolvidos com base nas dificuldades específicas dos alunos participantes. Segundo Oliveira e Andrade (2019, p.44), “a personalização dos jogos permitiu que os conteúdos fossem apresentados de forma contextualizada, com base na vivência dos próprios alunos, o que tornou o processo de leitura mais significativo”.

Os resultados indicaram avanços importantes na decodificação de palavras, compreensão de textos curtos e reconhecimento de sílabas, especialmente entre os alunos que apresentavam maiores dificuldades no início da intervenção. As autoras destacam que “a interação com os jogos digitais favoreceu o desenvolvimento da leitura de forma progressiva, respeitando o ritmo individual de cada estudante” (Oliveira; Andrade, 2019, p. 47).

Um dos aspectos que se mostra relevante na pesquisa de Oliveira; Andrade (2019) diz respeito a explicitação da ideia da autonomia no processo de aprendizagem. As pesquisadoras observaram que os alunos passaram a demonstrar maior iniciativa, confiança e persistência ao realizar as atividades mediadas pelos jogos. Como relatam, “a autonomia foi estimulada na medida em que os jogos possibilitavam tentativas, correções e recompensas, sem a necessidade constante de intervenção do professor” (Oliveira; Andrade, 2019, p. 49).

Apesar dos resultados positivos, as autoras alertam para a importância da mediação docente e do planejamento pedagógico adequado. Elas ressaltam que “o uso eficaz dos jogos digitais depende da intencionalidade do professor em articular os recursos tecnológicos aos objetivos de aprendizagem” (Oliveira; Andrade, 2019, p. 51). Em síntese, o estudo de Oliveira e Andrade (2019) confirma o potencial dos jogos digitais personalizados como ferramenta de apoio à leitura, sobretudo quando integrados ao currículo de forma planejada e com acompanhamento pedagógico contínuo.

Uma análise dos quatro estudos apresentados revela uma convergência significativa quanto ao reconhecimento dos jogos digitais como instrumentos didáticos eficazes no processo de ensino e aprendizagem da leitura nos anos iniciais do ensino fundamental. Embora cada pesquisa possua contextos e metodologias distintas, todas enfatizam a contribuição dos jogos digitais para o desenvolvimento da motivação, autonomia e habilidades leitoras.

Em suma, os estudos analisados confirmam que, quando integrados de forma

planejada à prática pedagógica, os jogos digitais podem ser aliados poderosos no processo de ensino da leitura, favorecendo o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais nos primeiros anos do ensino fundamental.

Silva (2020) acentua que; o uso de jogos digitais no contexto escolar tem se mostrado uma estratégia promissora para promover tanto o desenvolvimento cognitivo quanto socioemocional de crianças entre seis e dez anos — faixa correspondente aos primeiros anos do Ensino Fundamental. Estudos indicam que, quando bem planejado, o uso de jogos estimula atenção, autocontrole, pensamento crítico, empatia e cooperação.

No âmbito cognitivo, a rotina diária de jogos digitais por curtos períodos, como quinze minutos no início das aulas, tem se provado eficaz para melhorar a atenção dos estudantes em avaliações formais, como o teste D2 (usado para avaliar a atenção concentrada e a velocidade de processamento visual). Em estudo realizado com alunos brasileiros, o grupo que jogou diariamente apresentou ganhos significativamente superior ao grupo controle após seis semanas (Ramos; Melo, 2018).

Além disso, jogos estruturados com foco em funções executivas e inibição de impulsos demonstram impacto positivo no controle inibitório e na tomada de decisão. Esses aspectos são cruciais para a autorregulação da aprendizagem (Pimentel, 2021). A literatura também destaca que jogos de simulação podem promover resolução de problemas, planejamento, coordenação motora e empatia por meio da interação em ambientes virtuais estruturados (Silva, 2020).

Em relação às competências socioemocionais, revisões sistemáticas apontam que tecnologias educacionais, incluindo jogos digitais, favorecem a autorregulação emocional, comunicação e cooperação entre estudantes. Essas habilidades são moldadas pela interação digital mediada, quando há propostas que incentivam diálogo reflexivo e colaboração (Silva, 2020).

Sob a perspectiva da infância, o período de seis a dez anos representa a chamada terceira infância, quando ocorrem descobertas cognitivas e sociais intensas: a criança desenvolve concepções sobre si mesma, interage com os pares e aprende a modular emoções. Nesse contexto, intervenções mediadas por jogos digitais podem potencializar esses processos desde que haja mediação pedagógica adequada (Castiñeiras Lopes et al., 2023).

Os resultados obtidos pelos jogos digitais na esfera do ensino fundamental são corroborados por estudos de revisão que identificam princípios fundamentais dos jogos educacionais: *feedback* imediato, níveis de progresso, interatividade, narrativa

significativa e elementos cooperativos — todos facilitadores do engajamento, da aprendizagem significativa e do desenvolvimento integral (Ensinação 5.0, 2025).

No tocante a pesquisa realizada por Lima e Freitas (2020) esta contribuiu significativamente para o entendimento do papel dos jogos digitais no processo de ensino e aprendizagem da leitura nos anos iniciais do ensino fundamental. O estudo tem como foco a aplicação do jogo *Letrando* com alunos do 1º ano, visando analisar os impactos pedagógicos da ferramenta na construção das habilidades leitoras.

A pesquisa anteriormente citada constitui uma abordagem qualitativa, configurando uma pesquisa-ação, conduzida em uma escola pública, na qual os próprios professores participaram ativamente da implementação e da análise dos dados. As autoras utilizaram diários de campo, registros das atividades em sala e observações sistemáticas como instrumentos principais de coleta, o que reforça a dimensão experiencial e descritiva da pesquisa.

Uma das principais descobertas do estudo é o impacto positivo do jogo digital no reconhecimento de palavras, sílabas e letras, habilidades essenciais para a alfabetização. Segundo Lima e Freitas (2020, p.103), “os jogos digitais estimularam o reconhecimento de palavras e sílabas de forma lúdica e repetitiva, o que facilitou a fixação e a construção do sentido da leitura”.

As autoras destacam, ainda, que o ambiente interativo proporcionado pelo jogo *Letrando* favoreceu a motivação e o interesse dos alunos pelas atividades de leitura, elementos frequentemente apontados como desafios no processo de alfabetização. Conforme relatado, “os estudantes demonstraram entusiasmo e autonomia ao interagir com as fases do jogo, revelando progressos tanto no desempenho quanto no comportamento diante das tarefas” (Lima; Freitas, 2020, p. 101).

Elemento relevante abordado pela pesquisa é a individualização da aprendizagem, uma vez que o jogo permitiu que os alunos avançassem no seu próprio ritmo. Isso é especialmente importante nos anos iniciais, quando as diferenças no desenvolvimento das habilidades leitoras são bastante acentuadas. Nesse sentido, as autoras afirmam que “a flexibilidade do jogo digital possibilitou que os alunos com dificuldades tivessem mais oportunidades de repetir e consolidar os conteúdos, sem se sentirem expostos” (Lima; Freitas, 2020, p. 105).

Apesar dos benefícios observados, as pesquisadoras ressaltam a necessidade de acompanhamento pedagógico contínuo, a fim de garantir que o uso do jogo esteja alinhado aos objetivos educacionais e às necessidades da turma. Como enfatizam, “o

professor tem papel central ao orientar o uso do jogo, selecionando os conteúdos e propondo desafios que potencializem a aprendizagem” (Lima; Freitas, 2020, p. 107).

Portanto, a pesquisa de Lima e Freitas (2020) evidencia que os jogos digitais, quando aplicados com intencionalidade pedagógica, podem contribuir significativamente para o processo de alfabetização, promovendo o engajamento dos alunos, a personalização da aprendizagem e o desenvolvimento de competências leitoras de forma lúdica e eficaz.

Em se tratando da pesquisa de Teixeira e Ramos (2021) esta representa uma contribuição relevante para o debate sobre a integração dos jogos digitais como recurso pedagógico no processo de alfabetização. O estudo foi desenvolvido em uma escola da rede municipal de ensino, com alunos dos anos iniciais do ensino fundamental I, e teve como objetivo analisar os efeitos do uso de jogos digitais na aprendizagem da leitura.

A pesquisa de natureza qualitativa, o estudo adotou a estratégia de estudo de caso e utilizou como principais instrumentos de coleta de dados a observação em sala de aula, a análise documental de atividades escolares e entrevistas semiestruturadas com professores. A metodologia escolhida permitiu uma análise aprofundada do contexto escolar e das práticas mediadas pelos jogos.

Os resultados apontam que a introdução dos jogos digitais contribuiu para tornar a leitura uma experiência mais envolvente e significativa. É pertinente salientar que, “a integração dos jogos ao planejamento pedagógico proporcionou momentos de aprendizagem ativa, onde a leitura deixou de ser uma obrigação e passou a ser uma experiência prazerosa” (Teixeira; Ramos, 2021, p. 58). Os alunos demonstraram maior participação e interesse pelas atividades que envolviam jogos, o que favoreceu tanto o desempenho quanto o desenvolvimento da autonomia.

Um ponto forte do estudo é a ênfase na função mediadora do professor, destacando que o uso dos jogos não substitui a prática pedagógica, mas a potencializa. Nesse sentido, Teixeira e Ramos (2021) ressaltam que “os resultados mais expressivos ocorreram nas turmas em que os professores acompanharam de perto o progresso dos alunos e fizeram intervenções pedagógicas baseadas nas dificuldades observadas durante o uso dos jogos” (p. 60).

Convém acentuar que; a pesquisa de Teixeira e Ramos (2021) explicita a ideia de que; os jogos digitais favorecem a diferenciação pedagógica, permitindo que alunos com diferentes níveis de leitura avancem de maneira mais autônoma e personalizada. As autoras observaram que “os estudantes com maiores dificuldades foram os que mais se

beneficiaram da interação com os jogos, por poderem repetir atividades sem receio de julgamento” (Teixeira; Ramos, 2021, p. 61).

Contudo, Teixeira; Ramos (2021) também apontam limitações, como a necessidade de infraestrutura adequada e a capacitação dos docentes para o uso pedagógico das tecnologias. Elas alertam que “[...] a falta de formação específica dos professores ainda é um obstáculo à plena utilização dos jogos digitais no processo de ensino e aprendizagem da leitura” (Teixeira; Ramos, 2021, p. 62). Portanto, a pesquisa reforça a importância de um uso pedagógico consciente e planejado dos jogos digitais, destacando seus efeitos positivos na motivação, na participação ativa e na aprendizagem da leitura quando articulados ao currículo escolar com acompanhamento docente.

Um dos pontos comuns entre os quatro estudos é a ênfase na motivação e no engajamento dos alunos ao utilizarem os jogos digitais. Costa & Souza (2018) e Lima & Freitas (2020) observam que os jogos tornam as atividades de leitura mais atrativas, promovendo maior interesse dos alunos. De forma semelhante, Teixeira & Ramos (2021) destacam que o uso lúdico da tecnologia transforma a leitura em uma prática prazerosa, enquanto Oliveira & Andrade (2019) ressaltam o papel dos jogos na criação de um ambiente favorável à aprendizagem individualizada e significativa.

Um outro aspecto que é essencial fazer uma apreciação em relação as pesquisas relatadas no presente estudo se inserem no contexto da temática estímulo à autonomia e à aprendizagem ativa. Os estudos apresentados acentuam que os alunos passaram a assumir maior responsabilidade por seu processo de aprendizagem, tendo a possibilidade de experimentar, errar e corrigir suas ações no ambiente virtual.

Oliveira & Andrade (2019), por exemplo, destacam que os jogos personalizados incentivaram a tomada de decisões e a autorregulação da aprendizagem, aspectos também mencionados por Teixeira & Ramos (2021).

Os quatro estudos reconhecem a importância da mediação pedagógica. Embora os jogos digitais sejam ferramentas potentes, os autores concordam que seu uso precisa ser planejado e orientado pelos professores. Conforme enfatizam Costa & Souza (2018) e Lima & Freitas (2020), o docente deve atuar como mediador ativo, contextualizando as atividades e monitorando os avanços dos alunos.

Em se tratando das divergências de ideias apresentadas nos estudos ora analisados podemos enfocar que; apesar das semelhanças, as pesquisas apresentam diferenciações metodológicas e enfoques complementares. Costa & Souza (2018) e

Lima & Freitas (2020) realizaram intervenções com jogos digitais já existentes (*Alfadeca* e *Letrando*, respectivamente), enquanto Oliveira & Andrade (2019) exploraram o uso de jogos personalizados, criados especificamente com base nas dificuldades dos alunos, o que agregou uma dimensão de adaptação ao conteúdo.

O estudo de Teixeira & Ramos (2021) destaca-se por abordar o papel institucional da escola e os desafios estruturais para a implementação dos jogos, como a falta de formação dos professores e de infraestrutura tecnológica adequada — um ponto que nem todos os estudos exploraram com profundidade. Apesar dos avanços apontados, todos os estudos reconhecem limitações relacionadas à dependência de condições externas, como acesso a equipamentos, conectividade e capacitação docente. Além disso, a maioria das pesquisas concentrou-se em amostras reduzidas e contextos específicos, o que limita a generalização dos resultados.

De maneira geral, os estudos analisados fornecem evidências consistentes de que os jogos digitais, quando utilizados com intencionalidade pedagógica, favorecem a aprendizagem da leitura, sobretudo por tornarem o processo mais interativo, adaptável e centrado no aluno. No entanto, também reforçam a necessidade de investimento na formação continuada dos professores e no planejamento pedagógico consciente para que essas ferramentas sejam verdadeiramente efetivas no ambiente escolar.

A revisão da literatura firmada na apreciação dos quatro estudos apresentados permite compreendermos que o uso de jogos digitais como instrumento didático no ensino da leitura no ensino fundamental I apresenta potencial significativo para enriquecer o processo de alfabetização, sobretudo nos anos iniciais. Os estudos analisados convergem ao apontar que essas ferramentas tecnológicas promovem um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, motivador e interativo, no qual os alunos assumem um papel mais ativo e autônomo.

As evidências sugerem que os jogos digitais contribuem para o desenvolvimento de habilidades fundamentais da leitura, como a decodificação, o reconhecimento de palavras e sílabas, a compreensão textual e a fluência. Além disso, favorecem a personalização da aprendizagem, respeitando o ritmo e as necessidades de cada aluno, especialmente daqueles que enfrentam maiores dificuldades no processo de alfabetização.

Um ponto significativo apresentado nos quatro estudos até então apreciados diz respeito ao papel indispensável da mediação pedagógica. O professor continua sendo agente fundamental no planejamento, na orientação e no acompanhamento do uso dos

jogos em sala de aula, garantindo que essas ferramentas estejam alinhadas aos objetivos educacionais e às especificidades da turma. Sem essa mediação qualificada, o uso dos jogos digitais pode tornar-se apenas recreativo, sem impactos reais na aprendizagem.

No entanto, os estudos também apontam desafios importantes, como a carência de formação continuada para os professores, a limitação da infraestrutura tecnológica em muitas escolas públicas e a necessidade de maior integração dos recursos digitais ao currículo escolar. Tais obstáculos indicam que o uso efetivo dos jogos digitais na alfabetização demanda não apenas interesse pedagógico, mas também investimento institucional e políticas públicas voltadas à inovação no ensino.

Dessa forma, a literatura revisada reforça que os jogos digitais, quando utilizados com intencionalidade e planejamento, representam uma alternativa metodológica eficaz para o ensino da leitura, contribuindo para tornar o processo de aprendizagem mais acessível, atrativo e significativo. Tais evidências justificam e fundamentam a proposta desta pesquisa, que busca investigar como os jogos podem ser aplicados de maneira crítica e criativa no contexto da alfabetização, com foco no desenvolvimento da leitura nos anos iniciais do ensino fundamental.

A apreciação dos estudos reforça a compreensão de que os jogos digitais, ao serem integrados com intencionalidade e planejamento pedagógico, podem contribuir para o desenvolvimento da leitura nos anos iniciais. Embora os recursos utilizados e os contextos escolares variem, todos os estudos ressaltam os benefícios da ludicidade, da motivação e da autonomia promovidas pelos jogos digitais. Além disso, evidenciam que a eficácia dessas ferramentas está fortemente relacionada à mediação docente e às condições institucionais de implementação.

Encerradas as análises referentes ao levantamento e aplicação dos materiais, evidencia-se que o uso do jogo digital *Jardim das Letras* apresentou resultados consistentes no estímulo à consciência fonológica, à leitura e à escrita, quando mediado por práticas pedagógicas intencionais. A sistematização das etapas e a observação dos desempenhos reforçam a pertinência de integrar tais recursos a propostas metodológicas planejadas.

Diante desses achados, torna-se relevante confrontar os resultados obtidos com investigações anteriores que abordaram o uso de jogos digitais no processo de alfabetização. O próximo item, portanto, apresenta a comparação com pesquisas anteriores, permitindo situar esta pesquisa no panorama de estudos já consolidados e

verificar convergências, divergências e contribuições específicas do presente trabalho.

3.2 O QUE DIZEM PESQUISAS ANTERIORES

Costa & Souza (2018) exploram o uso de jogos digitais como facilitadores no processo de letramento, destacando que essas ferramentas lúdicas podem tornar a aprendizagem mais significativa e envolvente para os alunos. Eles argumentam que a integração de tecnologias digitais no ensino da língua portuguesa pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita de forma mais dinâmica e interativa.

Este enfoque se alinha com estudos anteriores, como o de Garcia (2015), que investigou a contribuição dos jogos digitais na aquisição da leitura e escrita nos primeiros anos do ensino fundamental, concluindo que esses recursos podem ser importantes ferramentas de estímulo no processo de construção da leitura e escrita.

Lima & Freitas (2020) relatam experiências do uso de jogos digitais no processo de alfabetização e letramento durante o ensino remoto emergencial, evidenciando que tais ferramentas podem manter o engajamento dos alunos mesmo em contextos desafiadores. Eles observam que os jogos digitais proporcionam uma aprendizagem lúdica, promovendo a curiosidade e a interação entre os estudantes.

Essa perspectiva é corroborada por Bolzan et al. (2021), que discutem o uso de jogos digitais na alfabetização durante o ensino remoto, destacando a importância dessas ferramentas para o desenvolvimento de práticas de leitura e escrita na Educação Infantil e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Teixeira & Ramos (2021) analisam as possibilidades de avanço nos níveis da escrita por meio do uso de jogos digitais no processo de alfabetização. Eles identificam que os jogos digitais podem auxiliar na progressão dos alunos entre os diferentes níveis de escrita, conforme os estudos de Ferreiro e Teberosky.

As considerações de Teixeira & Ramos (2021) semelhante ao de Andrade (2020), que investigou o uso de jogos digitais no processo de alfabetização, verificando as possibilidades e limitações desses recursos para o aprendizado da escrita em uma turma de estudantes da Educação Infantil.

Oliveira & Andrade (2019) abordam a inovação no processo de alfabetização por

meio do uso de jogos digitais e games, enfatizando a importância das mídias tecnológicas no ambiente escolar, especialmente no 1º ano do ensino fundamental. Eles relatam experiências práticas com jogos digitais, como *quizzes*, que auxiliam na formação de palavras e na escrita correta, contribuindo para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita.

O estudo supracitado complementa as pesquisas anteriores ao demonstrar a aplicação prática dos jogos digitais na sala de aula, reforçando a ideia de que essas ferramentas podem ser integradas de forma eficaz no processo de ensino-aprendizagem.

Nesse contexto, a presente pesquisa avança ao aplicar e analisar o jogo digital *Jardim das Letras* como recurso pedagógico, evidenciando como sua proposta interativa, alinhada aos princípios apontados nos estudos anteriores, potencializa a aprendizagem da leitura e escrita. A investigação contribui, portanto, ao demonstrar, de forma prática e contextualizada, a eficácia do *Jardim das Letras* na promoção de um ambiente lúdico e significativo, capaz de favorecer o desenvolvimento das competências leitoras e escritoras dos alunos do Ensino Fundamental I.

Portanto, é pertinente enfatizar que, as pesquisas de Costa & Souza (2018), Oliveira & Andrade (2019) Lima & Freitas, Teixeira & Ramos (2021) convergem na conclusão de que os jogos digitais são ferramentas valiosas no ensino da leitura e escrita no ensino fundamental. Elas destacam que, quando bem integrados ao planejamento pedagógico, os jogos digitais podem promover o engajamento dos alunos, facilitar a compreensão de conteúdos e contribuir para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita. Essas conclusões são reforçadas por estudos anteriores, que também reconhecem o potencial dos jogos digitais na promoção da alfabetização e letramento.

Dessa forma, observa-se que o consenso identificado nas pesquisas analisadas sustenta a relevância do uso dos jogos digitais, como o *Jardim das Letras*, no fortalecimento das práticas pedagógicas voltadas à alfabetização e ao letramento. Ao confirmar que tais recursos podem ampliar a participação, a motivação e o desempenho dos estudantes, a presente investigação insere-se nesse panorama, contribuindo para a compreensão de como ferramentas digitais podem ser incorporadas de forma estratégica no ensino da língua portuguesa.

A partir dessa base teórica e prática, torna-se pertinente aprofundar a reflexão acerca das potencialidades e limitações dos jogos digitais no ensino da língua, buscando compreender de que maneira suas características podem favorecer ou restringir a aprendizagem em diferentes contextos escolares.

Ao considerar o papel dos jogos digitais no ensino da língua, é fundamental analisar não apenas seus benefícios, mas também as limitações que podem surgir em sua aplicação. As potencialidades desses recursos incluem o estímulo à motivação, a promoção de ambientes de aprendizagem interativos e o favorecimento da autonomia dos estudantes.

Entretanto, é igualmente necessário reconhecer desafios, como a necessidade de infraestrutura tecnológica adequada, a formação docente para o uso pedagógico dessas ferramentas e a possibilidade de dispersão dos objetivos educacionais quando não há um planejamento consistente. Essa análise crítica possibilita uma compreensão equilibrada, orientando a utilização dos jogos digitais de maneira mais eficaz e consciente no processo de ensino-aprendizagem.

As considerações, até o momento apresentadas em relação ao uso dos jogos digitais no ensino da leitura possibilitou o desenvolvimento de uma abordagem sobre os elementos centrais do ensino da Língua Portuguesa no ensino fundamental I, destacando a importância da alfabetização e do letramento como processos interdependentes que envolvem decodificação, compreensão leitora e produção escrita.

Concluídas as discussões sobre os jogos digitais no ensino fundamental I, o capítulo seguinte abordará – A descrição e o conceito do Jogo Digital Jardim das Letras e suas contribuições para o processo de ensino-aprendizagem da leitura e escrita na educação, bem como os benefícios e desafios do uso de jogos na educação que envolvem sua implementação no contexto escolar. As potencialidades e as limitações dos jogos digitais no ensino da Língua. Com destaque para o jogo *Jardim das Letras* enquanto ferramenta didática aplicada aos anos iniciais da alfabetização.

4. JOGO DIGITAL JARDIM DAS LETRAS

O jogo digital *Jardim das Letras*¹ tem se consolidado como uma ferramenta pedagógica eficaz no processo de alfabetização, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental I. Desenvolvido com foco na educação infantil, o jogo oferece atividades interativas que exploram o reconhecimento de letras, formação de sílabas, construção de palavras e leitura de frases simples, utilizando elementos visuais, sonoros e desafios progressivos que estimulam a aprendizagem lúdica.

O conhecimento sobre o jogo foi obtido a partir da descrição oficial disponibilizada na *App Store*, sob responsabilidade da *IsCool Entertainment* (2025), destacando sua estrutura de mais de 2.000 quebra-cabeças em múltiplas línguas e atualizações frequentes Apple. As informações sobre o jogo foram obtidas a partir de materiais disponibilizados pelo próprio desenvolvedor, bem como por meio de testes práticos realizados na versão online, disponível no site Plataforma MEC Jogos Educativos e em aplicativos educativos compatíveis com dispositivos móveis.

Tomando como fundamentação as considerações acentuadas por Silva e Moraes (2021), pode-se dizer que; o *Jardim das Letras* contribui significativamente para o desenvolvimento da consciência fonológica, ao promover a associação entre fonemas e grafemas de forma lúdica e intuitiva, reforçando habilidades essenciais à leitura e à escrita.

O suporte visual e auditivo do jogo já referenciado, conforme destaca Soares (2004), favorece a fixação dos conteúdos e beneficia, sobretudo, alunos em fase pré-silábica ou silábica alfabética. Além disso, Moran (2015) observa que; a acessibilidade dos aplicativos educativos, como o *Jardim das Letras*, amplia as oportunidades de aprendizagem ao permitir o uso em diversos espaços, inclusive no ambiente familiar, promovendo o vínculo entre escola e comunidade.

As imagens a seguir ilustram a tela inicial e algumas fases do jogo digital *Jardim das Letras*, disponibilizado pela desenvolvedora Iscos Entertainment nas plataformas Google Play e App Store.

¹ Como baixar o aplicativo: **Para dispositivos Android: Acesse a Google Play Store** no seu dispositivo Android. **Pesquise por:** Jardim das Letras **Toque em "Instalar"** para iniciar o download e a instalação do aplicativo. Ou, se preferir, acesse diretamente através deste link: Jardim das Letras – Google Play Store.



Imagem 01



Imagem 02



Imagem 03

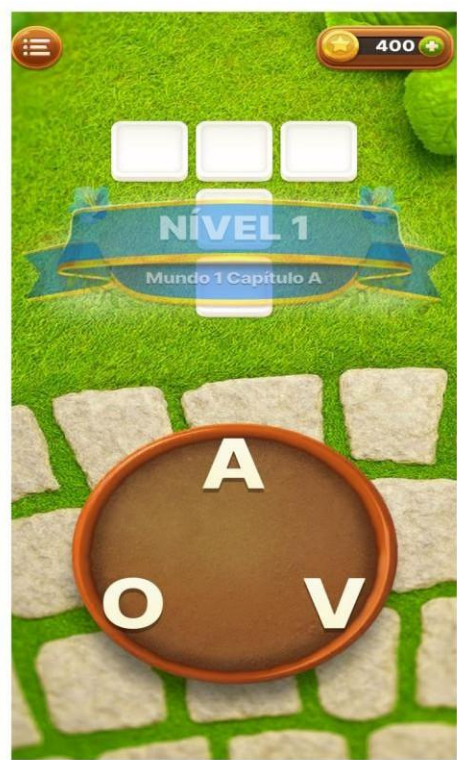


Imagem 04

Fonte: App Store - *IsCool Entertainment* (2025)



Imagem 05

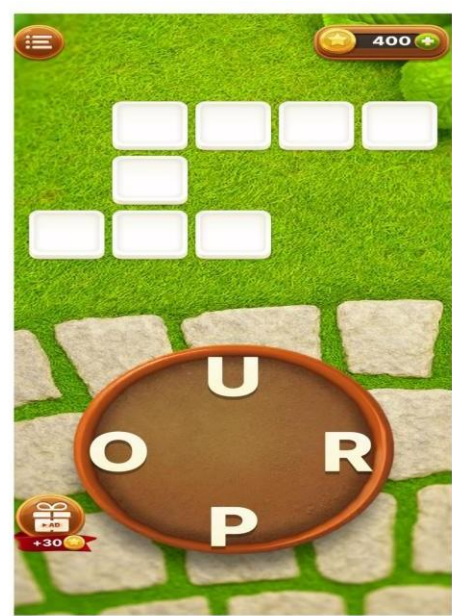


Imagem 06



Imagem 07



Imagem 08

Fonte: App Store - *IsCool Entertainment* (2025)

Na primeira imagem, observa-se a interface de abertura, que apresenta o título, os elementos gráficos iniciais e a proposta visual do aplicativo, evidenciando seu caráter lúdico e pedagógico. A segunda imagem mostra exemplo de jogabilidade, nos quais o usuário interage com letras dispostas em diferentes arranjos para formar sílabas e palavras, reforçando o caráter interativo do recurso. Essas representações visuais foram obtidas diretamente das páginas oficiais do jogo, que disponibilizam capturas de tela

como material de divulgação e suporte à compreensão de sua dinâmica e usabilidade (Iscool Entertainment, 2025). As outras imagens do jogo Jardim das Letras foram tiradas durante aplicação do jogo, da sequência didática e as atividades realizadas em sala de aula.

A apresentação das imagens evidencia a proposta gráfica e pedagógica do *Jardim das Letras*, confirmando seu alinhamento às práticas lúdicas aplicadas à alfabetização nos anos iniciais. A combinação de elementos visuais atrativos, interface intuitiva e progressão de desafios demonstra o potencial do jogo como ferramenta complementar ao ensino formal, favorecendo a motivação e o engajamento dos estudantes. Assim, a amostragem visual reforça a análise teórica realizada, validando o uso do recurso no contexto educacional pesquisado (Iscool Entertainment, 2025).

Um dos pontos relevantes salientadas por Almeida (2014) no tocante a eficiência na promoção da aprendizagem da leitura e escrita, nos primeiros anos de ensino, está no *feedback* imediato oferecido pelo jogo, que, constituindo um fator motivacional importante, pois permite à criança reconhecer seus acertos e erros em tempo real, ajustando suas hipóteses de leitura de forma autônoma e significativa. Assim, o *Jardim das Letras* se configura como um recurso alinhado às diretrizes da BNCC (Brasil, 2012) e às metodologias ativas, promovendo um ensino dinâmico, contextualizado e centrado no estudante.

As considerações explicitadas por Costa e Lima (2017) em relação a contribuição dos jogos digitais no processo de ensino e aprendizagem da leitura dos primeiros anos do ensino fundamental, permitem compreender que o aplicativo em análise constitui um exemplo de ferramenta educacional digital voltada para o ensino da leitura e escrita, utilizando atividades interativas que estimulam a criança a formar palavras, praticar a leitura e até mesmo criar frases simples, características que favorecem o desenvolvimento das habilidades linguísticas iniciais.

A gamificação, segundo Mota e Silva (2018), cria um ambiente em que o erro é visto como parte do processo de aprendizagem, o que permite uma maior flexibilidade e persistência por parte dos alunos, o que pode aumentar a motivação dos alunos. O *Jardim das Letras* não só promove a aprendizagem de forma lúdica, mas também oferece uma série de benefícios pedagógicos.

Estudo desenvolvido por Oliveira e Santos (2018) acentua que jogos como o ora enfatizado, ajudam no desenvolvimento da coordenação motora fina ao incentivar a escrita, além de aprimorar as habilidades de reconhecimento de palavras e sílabas. Os

jogos digitais contribuem para o estímulo das habilidades de leitura e escrita favorecendo a aprendizagem do código escrito e o fortalecimento da consciência fonológica, habilidades essenciais para a alfabetização.

Além disso, promove o uso de múltiplos sentidos na aprendizagem, como sugere a teoria de Gardner (1993), sobre as inteligências múltiplas. Por meio de atividades visuais e sonoras, o jogo consegue alcançar diferentes estilos de aprendizagem, impulsionando o entendimento de alunos com variadas formas de processamento de informações.

O já citado jogo digital, enfatizado na presente dissertação, se alinha com as práticas pedagógicas defendidas pelo PNAIC (Brasil, 2012), que incentiva o uso de métodos inovadores no ensino da leitura e escrita. O PNAIC destaca a importância de recursos didáticos diversificados, como jogos, para tornar o ensino da alfabetização mais eficaz, especialmente em escolas públicas. Assim, a utilização do *Jogo Jardim das Letras* contribui para o fortalecimento das práticas sugeridas pelo PNAIC, especialmente no que se refere ao uso de tecnologias educativas como aliadas na alfabetização.

A aplicação do supracitado jogo digital pode ocorrer em aulas planejadas em laboratório de informática, em sala de aula com uso de retroprojetor, *tablets* ou computadores, ou como atividade complementar para casa. A mediação do professor é essencial nesse processo, orientando, incentivando e realizando intervenções pedagógicas durante o uso do jogo (Almeida; Valente, 2012).

A aplicação do *Jardim das Letras* com crianças do 1º e 2º ano pode ocorrer em diferentes contextos. O professor organiza a turma em pequenos grupos ou duplas, em filas, em círculos distribuindo as atividades de acordo com o nível de aprendizagem. As crianças interagem com o jogo, e o professor circula entre os grupos oferecendo orientação.

Ele pode ser utilizado de forma coletiva, cabendo ao professor projetar as atividades, lê as instruções em voz alta e convidar os alunos a interagirem, promovendo a participação oral e escrita. Pode ser enviado como tarefa em ambientes digitais ou jogado em casa, com a mediação dos responsáveis, reforçando o conteúdo trabalhado em sala de aula. Segundo Moran (2015), a tecnologia, quando bem utilizada, amplia os tempos e espaços de aprendizagem, permitindo que a criança aprenda em diferentes contextos.

Almeida e Valente (2012) consideram que, a aplicação de jogos digitais em

turmas do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental I mostra-se pertinente, pois integra recursos tecnológicos ao processo de alfabetização, respeitando os estágios de desenvolvimento infantil e promovendo a aprendizagem de forma lúdica, motivadora e significativa. Sua efetividade depende da intencionalidade pedagógica e da atuação crítica do professor, que deve mediar as experiências e relacioná-las com as práticas de leitura e escrita do cotidiano escolar.

A utilização de jogos digitais na alfabetização requer planejamento e intencionalidade pedagógica, sendo a sequência didática uma estratégia eficaz para potencializar os resultados desse processo. Nesse sentido, de acordo com Oliveira e Valente (2018), os jogos digitais podem ser incorporados ao cotidiano escolar por meio de uma organização didática em etapas que vão das atividades preparatórias (antes), exploração do jogo (durante) e até a sistematização do conhecimento (depois).

Essa abordagem favorece a construção do conhecimento de forma contextualizada e progressiva, permitindo que os alunos se apropriem das letras, sílabas e palavras com mais significado. Assim, o uso de jogos deixa de ser apenas recreativo e passa a compor um processo estruturado de ensino da leitura e escrita, articulado com os objetivos da alfabetização propostos pela BNCC (Brasil, 2012) e respaldado por práticas pedagógicas inovadoras e significativas.

As considerações apresentadas por Oliveira e Valente (2018) favorecem compreender o processo de utilização do *Jogo Jardim das Letras* da sua fase de planejamento até a sua execução, sendo acentuado desde o processo de planejamento da sequência didática até a aplicação de estratégias que dão corporificação as atividades lúdicas.

A criação de uma sequência didática para o uso de jogos digitais deve estar alinhada à concepção de que a criança constrói ativamente seu conhecimento sobre a linguagem escrita. Segundo Ferreiro e Teberosky (1999), a alfabetização como já salientado em considerações enfocadas nesse estudo, não é apenas um processo de codificação e decodificação, mas envolve a formulação e a reconstrução de hipóteses sobre a escrita. Por isso, atividades como as presentes no *Jardim das Letras*, que estimulam a experimentação, a combinação de letras e a formação de palavras, são especialmente adequadas ao trabalho com turmas dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

O jogo digital apreciado na presente dissertação, como já foi enfatizado, favorece o desenvolvendo de habilidades de leitura e escrita por meio da interação com

diferentes linguagens. Essa abordagem está de acordo com o conceito de multiletramentos, defendido por Rojo (2013), segundo o qual os alunos devem ser expostos a múltiplas formas de representação textual, incluindo os suportes digitais.

A sequência didática, conforme Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004), é uma forma de organização do ensino baseada em objetivos progressivos, que articula atividades antes, durante e depois da prática central. Aplicada ao contexto do jogo *Jardim das Letras*, essa estratégia permite que o professor planeje, acompanhe e sistematize o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita, garantindo que o jogo seja mais que entretenimento — seja também uma ação pedagógica com intencionalidade.

A estratégia de uso de jogos digitais de acordo com apreciação de Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004), pode incluir a etapa inicial (pré-jogo) levando em consideração aspectos como a sensibilização e exploração oral de letras e palavras, etapa de desenvolvimento (com o jogo), interação com atividades digitais de reconhecimento e composição e etapa final (pós-jogo), produção escrita, leitura compartilhada e reflexão metalinguística.

A criação de uma sequência didática fundamentada no uso do *Jardim das Letras* permite articular as potencialidades do jogo digital com os objetivos pedagógicos da alfabetização, de forma planejada e significativa. Com base em referenciais teóricos construtivistas e nas diretrizes curriculares, essa proposta favorece a aprendizagem ativa, o desenvolvimento da consciência fonológica e o domínio progressivo da leitura e escrita nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

As considerações explicitadas em torno da utilização dos jogos digitais entre os quais se evidencia o Jogo Jardim das Letras, permitem compreender que, embora o acentuado jogo apresente significativas potencialidades para o processo de alfabetização, sua adoção nas escolas públicas de Ensino Fundamental I ainda enfrenta diversos desafios que limitam sua aplicação plena e eficaz. Esses obstáculos envolvem desde questões estruturais e pedagógicas até aspectos relacionados à formação docente e ao planejamento didático.

A inserção de jogos digitais na prática pedagógica não está isenta de desafios. Questões como o acesso às tecnologias, a formação docente, a adequação dos conteúdos ao currículo e o equilíbrio entre o lúdico e os objetivos pedagógicos precisam ser cuidadosamente consideradas. Nesse contexto, é essencial refletir sobre os benefícios e os desafios do uso de jogos na educação, buscando compreender de forma crítica e

fundamentada como esses recursos podem ser integrados ao cotidiano escolar de maneira eficaz.

4.1 BENEFÍCIOS E DESAFIOS DO USO DE JOGOS NA EDUCAÇÃO

A incorporação das tecnologias digitais na educação é uma realidade irreversível. A cada dia, essas ferramentas ganham mais espaço no cotidiano escolar, tornando-se aliadas importantes no processo de ensino e aprendizagem. Elas não apenas modernizam o ensino, mas também ampliam as possibilidades de comunicação e interação entre professores e alunos.

Dessa forma, é essencial que os professores de língua portuguesa repensem suas práticas. As abordagens tradicionais já não dão conta das necessidades dos estudantes da era digital. A língua é viva, dinâmica e está em constante transformação, influenciada pelos meios de comunicação, redes sociais e ambientes virtuais.

Nesse sentido, Moran e Masetto (2000) afirmam que é fundamental ensinar a língua materna dentro do contexto atual de comunicação, ou seja, levando em consideração a realidade dos alunos e os novos modos de uso da linguagem. Para eles, o ensino precisa dialogar com as experiências digitais e midiáticas dos estudantes.

Nassar (2011) também reforça a importância de alinhar o ensino da língua portuguesa à realidade tecnológica. O uso de recursos digitais contribui significativamente para o desenvolvimento da leitura e da escrita. No entanto, essa integração exige que o professor atualize sua didática e repense seu papel como educador.

Segundo o autor, refletir sobre a prática docente é essencial para acompanhar as mudanças da linguagem. A língua, sendo um instrumento vivo, passa por transformações culturais e sociais, o que torna necessário adaptar as metodologias às novas demandas de aprendizagem. Portanto, os jogos digitais têm ganhado espaço em muitas escolas justamente por promoverem um ambiente mais interativo e motivador. Eles facilitam a relação entre alunos e professores, tornando o aprendizado mais atrativo e próximo da realidade dos estudantes.

Como destaca Kishimoto (2011), o jogo sempre teve um papel relevante na educação, especialmente por unir aprendizagem e prazer. Essa perspectiva confirma que

os jogos, inclusive os digitais, são ferramentas poderosas para tornar o ensino mais significativo. Eles trazem em si elementos culturais, sociais e pedagógicos que enriquecem a formação dos alunos e ajudam a romper com métodos ultrapassados e pouco eficazes.

A presença dos jogos digitais nas escolas têm se mostrado eficaz no processo de ensino-aprendizagem por estimular o interesse dos alunos e promover a construção ativa do conhecimento. Eles favorecem o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e linguísticas, além de despertarem o prazer pela leitura e escrita. Esses jogos permitem que os estudantes explorem narrativas, tomem decisões e enfrentem desafios que exigem atenção, estratégia e domínio da linguagem. Ao realizarem tarefas propostas nos jogos, os alunos são convidados a interpretar textos, compreender comandos, resolver problemas e produzir sentidos em contextos reais e lúdicos.

Assim, o uso de jogos digitais representa uma alternativa pedagógica que dialoga com os interesses dos alunos e amplia as possibilidades de aprendizagem. Eles possibilitam a construção de um ambiente educacional mais participativo, colaborativo e alinhado com as transformações sociais e tecnológicas da atualidade. Além disso, contribui para uma abordagem mais significativa do ensino da língua portuguesa, ao promover práticas de linguagem contextualizadas, interativas e motivadoras.

As considerações até então evidenciadas favorecem compreender que, a inclusão de jogos no contexto educacional tem se mostrado uma prática promissora, especialmente por sua capacidade de aliar elementos lúdicos à construção do conhecimento, promovendo um ambiente de aprendizagem mais motivador e significativo.

Entretanto, apesar dos benefícios evidentes, a adoção dessa abordagem ainda enfrenta desafios consideráveis. A formação insuficiente dos professores para o uso eficaz dos jogos em sala de aula, a escassez de recursos tecnológicos em muitas escolas e a dificuldade em alinhar os jogos aos objetivos pedagógicos constituem obstáculos que precisam ser superados para que essa prática seja efetiva (Bettin, 2020; Almeida; Valente, 2012).

Diante das considerações apresentadas, é possível afirmar que os jogos digitais, quando integrados ao contexto escolar de forma planejada e com intencionalidade pedagógica, constituem ferramentas valiosas para o processo de ensino-aprendizagem da leitura e da escrita. Ao aliarem ludicidade, tecnologia e interação, esses recursos contribuem significativamente para o desenvolvimento da consciência fonológica, da

fluência leitora e do interesse dos alunos, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

No entanto, para que os benefícios dos jogos digitais sejam plenamente alcançados, é necessário que estejam inseridos em propostas metodológicas bem estruturadas, acompanhadas por mediação docente qualificada. Nesse sentido, o capítulo seguinte se propõe a apresentar os aspectos metodológicos desta pesquisa, abordando o tipo de estudo realizado, os fundamentos teóricos que sustentaram a elaboração da sequência didática, bem como as estratégias adotadas para sua construção e aplicação com o uso do jogo digital *Jardim das Letras*.

4.1.1 Potencialidades e limitações dos jogos digitais no ensino da língua

A utilização de jogos digitais no ensino da língua portuguesa tem sido objeto de diversas pesquisas, que apontam tanto suas potencialidades quanto suas limitações. Em termos de potencialidades podemos acentuar o engajamento e motivação, os jogos digitais podem aumentar o engajamento dos alunos, tornando o aprendizado mais atrativo e interativo. Valério e Silva (2024) destacam que a gamificação desenvolve o engajamento dos estudantes e avança as habilidades de leitura, alinhando-se a metodologias que conectam o contexto do leitor com a mediação da leitura.

A promoção do desenvolvimento de habilidades linguísticas está entre as potencialidades, conforme a literatura sobre o tema em foco, os jogos digitais contribuem para o desenvolvimento de habilidades linguísticas, como vocabulário, compreensão textual e produção escrita. Oliveira e Ramos (2018) identificaram que os jogos digitais têm o potencial de contribuir significativamente para a aprendizagem de um segundo idioma, sendo as habilidades linguísticas de recepção as mais trabalhadas por eles.

Silva (2024) apontam como potencialidade no campo da utilização dos jogos digitais no ensino da língua a inclusão educacional, estes podem ser utilizados como tecnologia assistiva, promovendo a inclusão de estudantes com deficiência. Autores especializados na temática uso de jogos digitais no processo de ensino e aprendizagem da leitura e escrita evidenciam que os mesmos podem influenciar no processo de ensino e aprendizagem, gerando novos desafios educacionais, mas também alargando as possibilidades de recursos a serem utilizados por meio das tecnologias assistivas.

Quanto as limitações observadas no âmbito do ensino da leitura e escrita mediado pelo uso de jogos digitais a necessidade de contextualização, ou seja, alguns jogos carecem de atividades contextualizadas, limitando a aplicação prática da língua. Centenaro e Reis (2014) apontam que é necessário investigar como os jogos utilizados no âmbito do processo de ensino e aprendizagem podem ser inseridos no ensino de línguas, considerando a pedagogia de multiletramentos.

Gomes Filho (2024) relatam como limitação a dependência de recursos tecnológicos, a eficácia dos jogos digitais depende da disponibilidade de recursos tecnológicos e da formação dos professores. Os autores enfatizam o papel crucial das ferramentas tecnológicas na promoção de uma abordagem educacional dinâmica e eficaz, embora enfrentem desafios como a falta de habilidade tecnológica e recursos nas instituições.

A motivação extrínseca também é ressaltada pela literatura como um dos pontos de limitação do uso dos jogos no contexto do processo de ensino e aprendizagem da leitura. A gamificação pode induzir à motivação extrínseca, onde os alunos se concentram em recompensas em vez do aprendizado em si. Bourgault (2013) alerta que a gamificação é uma prática boa para motivar os alunos, mas como toda ferramenta também possui seu lado prejudicial.

Compreendemos que, os jogos digitais apresentam diversas potencialidades no ensino da língua portuguesa, como o aumento do engajamento, desenvolvimento de habilidades linguísticas e promoção da inclusão educacional. No entanto, é essencial considerar suas limitações, como a necessidade de contextualização, dependência de recursos tecnológicos e possíveis efeitos na motivação dos alunos. A integração eficaz dos jogos digitais no ensino requer planejamento pedagógico cuidadoso e formação adequada dos educadores.

A superação das barreiras observadas no cenário de ensino da leitura mediada por jogos digitais exige investimentos em três frentes: formação docente, seleção criteriosa dos jogos e integração curricular. A formação continuada é essencial para que os professores desenvolvam competências relacionadas ao uso pedagógico dos recursos digitais, conforme demonstrado por Silva (2021) em estudo no qual professores do 1º ao 3º ano, após capacitação, passaram a incorporar jogos digitais de maneira contextualizada e alinhada aos objetivos de alfabetização.

A escolha de jogos adequados também é fundamental. Fernandes e Carneiro (2020) enfatizam que os recursos digitais devem apresentar narrativas envolventes,

feedback imediato e múltiplas modalidades de linguagem, de modo a favorecer a aprendizagem significativa e o desenvolvimento de multiletramentos. Ainda, a integração dos jogos ao currículo formal, com objetivos de aprendizagem claros e acompanhamento reflexivo, é apontada como medida indispensável para evitar o uso fragmentado e meramente recreativo dos recursos digitais (Lendo Games, 2022).

Sob a perspectiva histórico-cultural, Vygotsky, conforme discutido por Nascimento (2024), destaca que o jogo é um mediador cultural que potencializa a internalização de conceitos e o desenvolvimento da linguagem. Assim, o uso pedagógico dos jogos digitais, aliado à mediação do professor, pode transformar a experiência lúdica em ferramenta potente para a construção do conhecimento.

Portanto, a superação das limitações no uso dos jogos digitais no ensino da leitura nos primeiros anos do Ensino Fundamental depende de uma abordagem sistêmica que envolva políticas públicas para infraestrutura tecnológica, programas de formação docente contínua, curadoria criteriosa dos recursos digitais e integração efetiva ao currículo. Quando planejado e executado com intencionalidade pedagógica, o uso dos jogos digitais deixa de ser apenas uma estratégia motivacional e se consolida como instrumento eficaz de promoção do letramento e da aprendizagem significativa.

Diante dessas reflexões, conclui-se que os jogos digitais, quando utilizados de forma planejada e consciente, podem ser aliados significativos no ensino da língua portuguesa, contribuindo para práticas pedagógicas mais dinâmicas, inclusivas e alinhadas às demandas contemporâneas da educação. Apesar de suas limitações, sua incorporação criteriosa possibilita ampliar as oportunidades de aprendizagem e enriquecer o processo de alfabetização e letramento. Assim, este estudo reforça a necessidade de investir na formação docente e na criação de estratégias pedagógicas que potencializem o uso desses recursos, garantindo que sua aplicação resulte em benefícios concretos para o desenvolvimento linguístico dos estudantes.

O capítulo que segue detalha a abordagem da pesquisa, os instrumentos, bem como os critérios de análise, oferecendo transparência e consistência científica para a investigação desenvolvida. Tendo em vista essa perspectiva, a próxima seção deste trabalho, detalhará a metodologia empregada para investigar e aprofundar a compreensão desse fenômeno no contexto educacional e a construção de uma sequência didática com atividades pedagógicas planejadas para os alunos do 2º anos do ensino fundamental I.

5. ASPECTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

A utilização de estratégias e metodologias que norteiem a pesquisa é relevante para que o tema proposto a discussão seja atendido dentro das suas especificações, a justificativa para o desenvolvimento do estudo se faça explícito de maneira a nortear as perspectivas de alcance dos objetivos que dão vazão a pesquisa no seu conjunto geral. Portanto, os pontos que são apresentados no presente capítulo direcionam a projeção do estudo enfatizado o que deu suporte a investigação sobre o tema “utilização dos jogos digitais como recursos para o ensino da leitura e escrita em turmas de 1º e 2º do ensino fundamental I.

O tema desta pesquisa — a utilização dos jogos digitais como recursos para o ensino da leitura e escrita em turmas de 1º e 2º anos do Ensino Fundamental I — está diretamente alinhado à linha de pesquisa do Mestrado Profissional em Linguística e Ensino da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), que se dedica à investigação de práticas pedagógicas inovadoras no campo do ensino-aprendizagem da Língua Portuguesa.

Ao articular teoria e prática por meio da análise do jogo digital *Jardim das Letras* e de sua aplicação em uma sequência didática estruturada, o estudo contribui para o desenvolvimento de metodologias ativas que dialogam com as demandas contemporâneas da alfabetização. Essa convergência entre o objeto de estudo e a proposta da linha de pesquisa reforça o compromisso do programa em promover intervenções pedagógicas fundamentadas em evidências científicas, capazes de transformar a prática docente e ampliar as possibilidades de aprendizagem significativa nos anos iniciais da educação básica.

A aprendizagem significativa, conforme defendida por Ausubel (2003), ocorre quando o novo conhecimento é incorporado de forma integrada e contextualizada aos saberes prévios do aluno, permitindo-lhe atribuir sentido ao que aprende. No contexto do ensino da leitura e escrita, os jogos digitais, como o *Jardim das Letras*, potencializam esse processo ao proporcionar experiências lúdicas e interativas que estimulam a curiosidade, a autonomia e a resolução de problemas. Dessa forma, o uso pedagógico dos jogos digitais não apenas reforça habilidades técnicas de decodificação e escrita, mas também promove o letramento em situações significativas, tornando o aprendizado mais prazeroso, relevante e duradouro.

Portanto, é pertinente salientar que, aplicação de recursos tecnológicos como os

jogos digitais, em sala de aula, transcende a simples memorização, promovendo o letramento por meio de experiências lúdicas e interativas que potencializam a construção de conhecimento de forma autônoma e duradoura.

5.1 TIPO DE PESQUISA

O desenvolvimento da pesquisa se fundamenta em uma revisão bibliográfica que, segundo Romanovski e Ens (2006), consiste no levantamento do material bibliográfico acentuando as palavras-chave que dão dimensão teórica ao estudo proposto, como o caso específico a temática utilização de jogos digitais como recurso estratégico no ensino da leitura e escrita em língua portuguesa, mais precisamente nos primeiros anos do ensino fundamental I, especificamente em turmas dos 2º anos, correspondendo uma faixa etária de 6 a 7 anos, período que define a proposta do Pacto Nacional de Alfabetização na idade Certa (PNAIC).

Conforme Souza, Silva e Carvalho (2010), a pesquisa integrativa visa reunir e analisar criticamente resultados de estudos prévios, podendo abranger tanto abordagens experimentais quanto não experimentais. Esse tipo de pesquisa é valioso, pois combina dados de diferentes tipos de pesquisa - qualitativa e quantitativa - promovendo uma avaliação abrangente das evidências científicas.

Na pesquisa sobre o uso do Jogo Jardim das Letras, a abordagem integrativa se concretiza na utilização do jogo digital referido como recurso pedagógico aliado à observação qualitativa do processo de aprendizagem de alunos dos primeiros anos do ensino fundamental I. Assim, o estudo combina a análise qualitativa das interações e progressos dos alunos sobre a eficácia do jogo no desenvolvimento da leitura, promovendo uma compreensão ampla e crítica dos efeitos do recurso digital no contexto educacional. Essa integração de métodos enriquece a pesquisa, pois possibilita não apenas medir resultados, mas também compreender os processos envolvidos na aprendizagem mediada pelo jogo.

Mendes, Silveira e Galvão (2008) consideram que, a pesquisa integrativa é constituída por seis etapas sendo estas: identificação do tema e formulação da questão de pesquisa, estabelecimento dos critérios de inclusão e exclusão dos estudos, busca na literatura, análise crítica dos estudos selecionados, discussão e síntese dos resultados e

apresentação dos resultados da pesquisa.

A credibilidade científica da pesquisa integrativa se faz expressa ao agregar informações de diversas fontes confiáveis, como artigos publicados em periódicos indexados, dissertações, teses e outras produções acadêmicas. Essa abordagem metodológica contribui significativamente para a tomada de decisões baseadas em evidências, especialmente em áreas como saúde, educação e ciências sociais.

A pesquisa integrativa em relação a utilização de jogos no processo de ensino e aprendizagem envolve diferentes tipos de jogos podendo explorá-los em distintas situações. A pesquisa em torno da temática utilização de jogos no contexto do ensino da língua portuguesa se caracteriza por ser uma investigação de como se articular os jogos digitais e analógicos na perspectiva de conquistar a aprendizagem da leitura focando nas áreas como vocabulário, gramática, interpretação de texto e produção escrita. A pesquisa também pode explorar como os jogos incentivam a participação ativa dos alunos e sua motivação para desenvolver as habilidades de leitura e escrita.

No presente estudo, a pesquisa atinge plenamente o caráter de pesquisa integrativa quando a aplicação prática do jogo digital *Jardim das Letras*, estruturada em sequência didática, é articulada com a análise crítica de resultados obtidos em estudos anteriores sobre alfabetização mediada por jogos digitais.

A integração entre a intervenção pedagógica e o levantamento sistemático da literatura permite confrontar, complementar e ampliar os achados, construindo um panorama abrangente sobre a efetividade do recurso no desenvolvimento da leitura e escrita. Assim, a experiência não se restringe a um estudo de caso isolado, mas dialoga com evidências científicas consolidadas, reforçando a validade e a relevância dos resultados para o campo educacional.

O processo investigativo não se limita à observação passiva, mas se desenvolve por meio da interação constante entre pesquisador, participantes e recurso tecnológico, permitindo que as ações e reações dos alunos no ambiente lúdico retroalimentem a análise e orientem ajustes nas estratégias pedagógicas.

Essa interação favorece a construção conjunta do conhecimento e amplia a compreensão sobre como a mediação docente, associada ao uso do jogo, pode potencializar o desenvolvimento da leitura e da escrita nos anos iniciais do Ensino Fundamental. A pesquisa em torno da aplicação do jogo digital *Jardim das Letras* seguiu rigorosamente as etapas propostas para a pesquisa integrativa, conforme sistematizadas por Mendes, Silveira e Galvão (2008).

Inicialmente, foi realizada a identificação do tema e a formulação da questão de pesquisa, definindo o foco na relação entre jogos digitais e o desenvolvimento da leitura e escrita nos anos iniciais. Em seguida, estabeleceu-se os critérios de inclusão e exclusão para seleção dos estudos, priorizando produções acadêmicas recentes e relevantes para a alfabetização mediada por recursos tecnológicos. A terceira etapa consistiu na busca e levantamento bibliográfico em bases de dados e repositórios acadêmicos.

Na sequência, procedeu-se à análise crítica dos estudos selecionados, confrontando as evidências teóricas com a aplicação prática da sequência didática do *Jardim das Letras*. Posteriormente, foi realizada a discussão e síntese dos resultados, integrando dados da literatura com as observações obtidas durante a intervenção. Por fim, os resultados foram apresentados de forma sistematizada, garantindo a coerência entre fundamentação teórica, metodologia e prática pedagógica.

Quanto a abordagem da pesquisa esta tem um porte qualitativo visto por Brandão (2001) como uma apreciação aos significados dos conceitos postos a apreciação, no caso em estudo a relação entre jogos digitais e o processo de ensino da leitura e escrita na língua portuguesa, visando explicitar um universo de significados os quais a temática proporciona no contexto do sistema de ensino atual, onde as metodologias ativas são referendadas como uma proposta a ser utilizada no contexto da educação formal.

Demo (2001) acentua que, a pesquisa qualitativa propõe articular a compreensão profunda dos fenômenos, explorando significados, experiências e percepções dos indivíduos. Não há por parte da referida pesquisa a preocupação em quantificar dados, mas sim fazer a interpretação de aspectos subjetivos e contextuais.

As principais características da abordagem qualitativa, conforme ressalta Demo (2001), se enquadram nos seguintes fatores: exploratória busca entender fenômenos sociais, culturais e comportamentais, flexível os instrumentos de coleta podem ser ajustados conforme surgem novas informações, no sentido dos dados descritos faz uso de palavras, imagens e narrativas em vez de números, no âmbito da contextualização considera o ambiente e a realidade dos participantes.

A presente investigação, ao analisar o uso do jogo digital *Jardim das Letras* no processo de alfabetização, adotou uma abordagem qualitativa, pois se propôs a compreender em profundidade as experiências, percepções e interações dos alunos durante a utilização do recurso. Mais do que mensurar resultados numéricos, o estudo se

lançou na projeção pela interpretação dos significados e descreveu como o jogo contribuiu para o desenvolvimento da leitura e escrita, considerando o contexto escolar, as práticas pedagógicas e a mediação docente.

A perspectiva supracitada possibilitou captar nuances do processo de aprendizagem, valorizando as falas, atitudes e produções dos participantes como dados essenciais para a análise, em consonância com os pressupostos da pesquisa qualitativa defendidos por autores como Brandão (2001) e Demo (2001).

A adoção da abordagem qualitativa na pesquisa sobre o uso do Jogo Jardim das Letras revelou-se relevante por permitir uma compreensão aprofundada dos significados, percepções e experiências associadas ao uso do referido jogo digital no processo de alfabetização, tendo sido observado o quanto o referido recurso tecnológico favorece para a construção de bases que dão edificação ao processo de aprendizagem da leitura.

Conforme Brandão (2001) e Demo (2001), a pesquisa qualitativa valoriza a análise de aspectos subjetivos e contextuais, possibilitando captar a complexidade das interações entre professor, aluno e recurso didático, bem como os sentidos atribuídos às práticas pedagógicas. No presente estudo, essa perspectiva contribuiu para interpretar não apenas o desempenho observado durante a aplicação da sequência didática, mas também as nuances do engajamento, da motivação e da construção de habilidades leitoras e escritoras.

Dessa forma, a abordagem qualitativa favoreceu, ao nosso estudo, a interpretação crítica dos resultados, integrando dados teóricos e práticos em um quadro analítico capaz de subsidiar melhorias nas práticas de alfabetização mediadas por tecnologias educacionais.

5.2 CONSTRUÇÃO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

No contexto da pesquisa sobre o uso de jogos didáticos como estratégia de ensino da leitura e da escrita nos anos iniciais do ensino fundamental I, a construção da sequência didática adquire centralidade na nossa pesquisa, pois oferece uma estrutura que articula os conteúdos escolares com práticas lúdicas e interativas.

Segundo Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004, p.9), a sequência didática é

definida como “um conjunto de atividades escolares organizadas de maneira sistemática em torno de um gênero textual, visando à aprendizagem e ao desenvolvimento das competências dos alunos no uso da linguagem” (p. 97). Embora essa definição se origine no campo do ensino de língua, seu princípio de organização pedagógica progressiva pode ser aplicado ao uso de jogos didáticos com finalidades diversas, especialmente no processo de alfabetização.

A construção de sequências didáticas baseadas em jogos requer o alinhamento com princípios da pedagogia construtivista e com os pressupostos da ludicidade no ensino. Vygotsky (2001) destaca que o jogo é uma atividade essencial ao desenvolvimento infantil, pois promove a aprendizagem ao mobilizar o pensamento simbólico, a linguagem e a imaginação. Assim, ao integrar jogos didáticos em uma sequência de ensino, o professor favorece a aprendizagem em um ambiente motivador e significativo.

A proposta de sequência didática apresentada nesta pesquisa baseia-se, portanto, em uma perspectiva bibliográfica que valoriza tanto os fundamentos teóricos da didatização dos conteúdos quanto a importância da ludicidade como mediadora do processo de aprendizagem. Ao incorporar jogos como recurso didático, busca-se promover práticas de leitura e escrita que respeitem o ritmo dos alunos, estimulem a participação ativa e ampliem as possibilidades de construção do conhecimento, como defendem autores como Freire (2021) e Oliveira (2010), que enfatizam a necessidade de práticas pedagógicas que unam intencionalidade, criatividade e criticidade.

É pertinente salienta que, “[...] A aprendizagem desperta processos internos de desenvolvimento que operam apenas quando a criança interage com pessoas no seu ambiente e com os objetos de seu conhecimento” (Vygotsky, 2001, p. 101). Nesse sentido, a sequência deve considerar a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) dos alunos, organizando os jogos de modo que ofereçam desafios possíveis com mediação adequada.

Conforme orientação de Zabala (2015) e Dolz *et al* (2004), a elaboração da Sequência Didática (SD) deve contemplar etapas como diagnóstico inicial processada pela avaliação do nível de conhecimento prévio dos alunos sobre os conteúdos de leitura e escrita; definição dos objetivos de aprendizagem os quais precisam ser claros e mensuráveis, alinhados à BNCC; seleção dos jogos didáticos que requerem critérios

pedagógicos, levando em conta a adequação à faixa etária, aos conteúdos e às habilidades a serem desenvolvidas; sequência progressiva de atividades considerando que os jogos devem ser organizados em uma ordem que favoreça o avanço cognitivo e linguístico dos alunos; mediação docente tendo em consideração o papel do professor na condução do jogo, nas intervenções pedagógicas e nas estratégias de retomada; avaliação processual e final compreendendo o diagnóstico do desenvolvimento dos alunos ao longo da sequência, com base em registros, produções e observações.

Nos quadros que seguem, apresentamos uma sequência didática para o jogo Jardim das Letras para crianças, um exemplo de ferramenta educacional que visa apoiar o processo de alfabetização nos anos iniciais. Desenvolvido para crianças em fase inicial de aprendizagem da leitura, o aplicativo oferece atividades que exploram a identificação de letras, construção de sílabas, formação de palavras e compreensão de frases simples por meio de desafios interativos, sons e imagens atrativas.

Quadro 01 – Sequência Didática

Tema	Ano Escolar	Duração	Faixa Etária	Modalidade
Explorando letras, sílabas e palavras com o jogo <i>Jardim das letras</i>	2º ano Ensino Fundamental	5 aulas 50 minutos	6 a 7 anos	Híbrida (uso de tecnologia + atividades manuais)

Objetivos Gerais	Habilidade da BNCC	Aulas e Atividades	Avaliações
- Desenvolver a consciência fonológica e silábica. - Estimular a identificação e leitura de palavras simples. - Favorecer a escrita espontânea e orientada de palavras e frases curtas. - Utilizar recursos digitais como apoio à alfabetização de forma lúdica e significativa.	- Reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala. - Ler palavras e frases com autonomia crescente. - Escrever palavras e frases de forma legível, com ou sem apoio	Aula 01: Descobrimos o Jogo Jardim das Letras Aula 02: Sílabas e palavras com o jogo Aula 03: Leitura de palavras com apoio Aula 04: Produção Escrita com apoio do jogo Aula 05: Avaliação lúdica com o jogo	Contínua, com foco na observação do desempenho dos alunos durante: - Uso autônomo e participativo do aplicativo. - Capacidade de leitura de palavras com e sem apoio. - Escrita de palavras e frases curtas. Interação oral e engajamento nas atividades lúdicas.

Fonte: Autoria Própria

Quadro 02 – Planejamento das Aulas

Aulas	Objetivos	Atividades	Imagem do Jogo
Aula 01: Descobrimos o Jogo Jardim das Letras	Apresentar o jogo e familiarizar os alunos com a interface.	- Roda de conversa com os alunos sobre o jogo para conhecê-lo. - Apresentação guiada do app "Jardim das Letras" (em telão, celular ou tablet). Foi utilizado o Data show para apresentar e trabalhar com os alunos. - Jogar a primeira fase coletivamente (nível de reconhecimento de letras e sílabas). Atividade no caderno: “Hoje aprendi a jogar e encontrei a letra _”. Recursos: Data show, tablets ou celular, caderno, lápis.	 Parte 01 Início do Jogo  Parte 02 Desenvolvimento do Jogo

Aulas	Objetivos	Atividades	Imagem do Jogo
Aula 02: Sílabas e palavras com o jogo Jardim das Letras	Trabalhar a formação de sílabas e palavras simples	- Jogo individual ou em duplas na fase de sílabas do aplicativo usando os tablets ou celulares. - Cartelas com sílabas móveis para formar as mesmas palavras do jogo. Atividade no caderno: Escrever as palavras formadas no jogo + ilustrar uma delas. Recursos: App Jardim das Letras, sílabas móveis, lápis de cor, caderno, tablets, celulares	  As imagens mostram fases iniciais com tabuleiros de letras dispostas cruzadas, onde o jogador desliza o dedo para conectar sílabas e formar palavras simples — evidenciando a mecânica de descoberta e a interação presente no design pedagógico.

Aulas	Objetivos	Atividades	Imagem do Jogo
Aula 03: Leitura de palavras com apoio do jogo	Estimular Leitura com imagens e repetição auditiva.	- Fase do jogo: identificação de palavras com apoio de som e imagem. - Atividade impressa: ligar palavras às imagens (tiradas do jogo). Produção oral: cada aluno lê em voz alta uma palavra e cria uma frase com ela. Recursos: Jogo digital, fichas ilustradas, cartaz coletivo com palavras nova	Desenvolvimento de Etapas  Fases mais avançadas com Arranjos de letras mais densos e desafios visuais variados, ilustrando o desenvolvimento gradual da dificuldade e a riqueza visual do jogo.

Aulas	Objetivos	Atividades	Imagem do Jogo
Aula 04: Produção de Escrita com apoio do jogo	Produzir frases curtas com palavras do jogo.	- Retomar palavras vistas no jogo (em cartaz ou quadro). - Escrita orientada: cada aluno escolhe 2 palavras e constrói uma frase. - Ilustração da frase e leitura para os colegas. Recursos: Caderno, lápis, cartaz com vocabulário, imagens.	 Conteúdo gratuito no blog www.espacoprofessor.com

Aulas	Objetivos	Atividades	Imagem do Jogo
Aula 05: Avaliação lúdica com o jogo	Consolidar a aprendizagem por meio do jogo + registro.	- Rejogar a fase preferida do app. - Desafio: completar uma ficha com as palavras que aprendeu a ler no jogo. - Socialização: “Minha palavra favorita foi... porque...”	

		• Montar um mural coletivo com as produções da turma. Recursos: App, fichas avaliativas, mural, lápis, cola.	 A sequência de capturas exibe a avaliação lúdica presente no <i>Jardim das Letras</i>. <i>Letras</i>, destacando como o jogo oferece feedback motivador ao jogador. Nas imagens, observam-se cenas típicas da gamificação: a formação de palavras no tabuleiro leva ao acendimento de blocos azuis, acúmulo visual de pontos e desbloqueio de bônus escondidos, representando recompensas imediatas por cada progresso.
--	--	---	--

Fonte: Autoria Própria

Segundo Silva e Moraes (2021), o jogo Jardim das Letras contribui significativamente para a ampliação da consciência fonológica, ao trabalhar a relação entre grafema e fonema de forma lúdica e repetitiva, favorecendo a memorização e a fluência leitora.

O suporte visual e sonoro presente no aplicativo é especialmente eficaz com crianças em fase pré-silábica ou silábica alfabética, pois permite associações mentais mais rápidas entre os símbolos e seus sons. Estudos de Soares (2004) já indicavam que o uso de materiais que combinam imagens, sons e movimento pode potencializar o processo de alfabetização, sobretudo em crianças com dificuldades de aprendizagem.

O jogo oferece *feedback* imediato para as ações dos alunos, característica que, conforme afirma Almeida (2014), é essencial para promover o engajamento e a autorregulação da aprendizagem. A criança pode, por meio da experimentação e do erro, ajustar suas hipóteses de leitura e escrita, construindo conhecimentos com maior autonomia.

Além dos fatores supracitados que dão relevância ao jogo, é pertinente salientar que o suporte digital apresenta acessibilidade favorável, o aplicativo gratuito e de fácil instalação em celulares ou tablets, o Jardim das Letras, tem sido usado em projetos escolares, atividades complementares e práticas de reforço. Conforme afirma Moran (2015), a mobilidade das tecnologias digitais permite que a aprendizagem ultrapasse os muros da escola, atingindo o espaço familiar, o que amplia as oportunidades de leitura e escrita na rotina das crianças.

O uso do jogo Jardim das Letras como recurso didático no ensino da leitura e escrita está alinhado com os princípios da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que prevê o uso de tecnologias digitais como parte do processo formativo desde os primeiros anos escolares (Brasil, 2018). A ferramenta, portanto, configura-se como uma importante aliada no trabalho pedagógico, sobretudo quando integrada a sequências didáticas bem planejadas e contextualizadas.

A sequência didática elaborada e aplicada no presente estudo assume relevância central por possibilitar a articulação intencional e progressiva entre o uso do jogo digital *Jardim das Letras* e o desenvolvimento das habilidades de leitura nos primeiros anos do Ensino Fundamental I.

Firmada em autores como Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004) e Vygotsky (2001), a sequência didática favorece a organização das atividades em etapas coerentes com a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) dos alunos, permitindo que os desafios do jogo sejam explorados de modo gradual e contextualizado.

Ao integrar momentos de exploração lúdica com práticas de sistematização e reflexão sobre a linguagem, a proposta promove uma interação dinâmica entre recurso digital e mediação docente, potencializando a consciência fonológica, o reconhecimento do sistema de escrita alfabética e a leitura significativa. Compreendemos, portanto que, a sequência didática não apenas direciona a utilização do jogo, mas também assegura que este seja incorporado como instrumento pedagógico alinhado à BNCC e às demandas contemporâneas da alfabetização.

É pertinente salientar que, a sequência didática é fundamental para a aplicação do jogo digital no ensino da leitura nos anos iniciais do Ensino Fundamental I, pois organiza a experiência em etapas intencionais e planejadas. Em vez de simplesmente introduzir o jogo como uma ferramenta isolada, a sequência didática o contextualiza dentro de um processo pedagógico mais amplo. Isso garante que a atividade lúdica se conecte diretamente aos objetivos de aprendizagem, como o desenvolvimento da

consciência fonológica, a identificação de letras e sílabas e a formação de palavras.

Aliando-se a relevância da produção da sequência didática enfatiza-se como produto desta pesquisa, propõe a elaboração de um caderno didático reunindo os principais conteúdos, atividades e reflexões desenvolvidas ao longo do estudo. Esse caderno tem como objetivo proporcionar um recurso pedagógico prático e acessível para professores do Ensino Fundamental I, especialmente aqueles que atuam no ensino da leitura e da escrita utilizando jogos digitais.

A elaboração do caderno considera as experiências obtidas durante a pesquisa, as necessidades dos alunos e as contribuições teóricas que fundamentam o trabalho, configurando-se assim em uma ferramenta que visa contribuir para a prática educativa e a formação docente.

A produção de materiais didáticos personalizados constitui uma estratégia fundamental para apoiar o processo de ensino-aprendizagem, sobretudo quando alinhada às necessidades específicas dos alunos e às metodologias empregadas. Segundo Moran (2015), os recursos didáticos são instrumentos que facilitam a mediação do conhecimento, permitindo que o professor adapte conteúdos e estratégias para melhor atender aos diferentes estilos e ritmos de aprendizagem.

No contexto do ensino da leitura e escrita, os cadernos didáticos têm se destacado como ferramentas eficazes para sistematizar conteúdos, propor atividades e proporcionar uma sequência didática coerente. Conforme Libâneo (2013), esses materiais devem ser elaborados com base em uma reflexão crítica sobre o currículo e as características do público-alvo, promovendo a contextualização dos conteúdos e favorecendo a aprendizagem significativa.

Com a expansão das tecnologias digitais na educação, o desenvolvimento de materiais didáticos que integrem recursos tecnológicos, como os jogos digitais, tem ganhado relevância. Para Prensky (2007), os jogos digitais promovem o engajamento e a motivação dos alunos, além de possibilitar o desenvolvimento de competências cognitivas e sociais. Assim, a produção de um caderno didático que articule o uso de jogos digitais, como o “Jardim das Letras”, representa uma inovação pedagógica que alia o tradicional ao tecnológico, ampliando as possibilidades de intervenção didática.

Além disso, Silva e Barros (2018) destacam que a construção colaborativa de materiais didáticos, que contemplem as experiências do professor e as características do contexto escolar, contribui para a efetividade do ensino e para a autonomia docente. Essa perspectiva reforça a importância de o caderno didático ser resultado da pesquisa

empírica, incorporando atividades e reflexões validadas no processo investigativo.

Portanto, a produção do caderno didático proposto nesta pesquisa alinha-se às melhores práticas pedagógicas contemporâneas, que valorizam a interdisciplinaridade, a contextualização e a integração dos jogos digitais como recurso facilitador do ensino da leitura e escrita no Ensino Fundamental I.

A produção do caderno didático surge como uma etapa fundamental para consolidar e organizar as práticas pedagógicas desenvolvidas durante a pesquisa sobre o uso do jogo digital "Jardim das Letras" no ensino da leitura e escrita. Esse material representa um recurso didático que alia inovação tecnológica e metodologias ativas, contribuindo para a mediação do conhecimento de forma contextualizada e significativa.

Segundo Moran (2015), “os recursos didáticos facilitam a mediação pedagógica, possibilitando a adaptação do conteúdo às necessidades e ritmos de aprendizagem dos alunos” (p.45). Assim, o caderno funciona como uma ferramenta que orienta o professor na integração dos jogos digitais às estratégias tradicionais de ensino, promovendo o engajamento e o protagonismo dos estudantes.

Além disso, Libâneo (2013) destaca que “os materiais didáticos devem ser elaborados a partir de uma reflexão crítica sobre o currículo e o público-alvo, favorecendo a contextualização e a aprendizagem significativa” (p.72). Nesse sentido, o caderno produzido na pesquisa incorpora as experiências e resultados obtidos com o jogo "Jardim das Letras", atendendo às especificidades dos alunos do Ensino Fundamental I das escolas públicas municipais.

Prensky (2007) reforça a importância dos jogos digitais na educação ao afirmar que “os jogos promovem a motivação, o engajamento e o desenvolvimento de competências cognitivas e sociais, constituindo-se em ferramentas poderosas para o aprendizado”. A produção do caderno didático, ao articular essas potencialidades dos jogos digitais com atividades complementares e avaliações, torna-se um recurso pedagógico completo e acessível.

Finalmente, Silva e Barros (2018) ressaltam que “a construção colaborativa de materiais didáticos, baseada em pesquisas e no contexto escolar, potencializa a efetividade do ensino e a autonomia do professor” (p.50). Portanto, o caderno elaborado a partir da presente pesquisa não só contribuirá para a prática educativa, mas também para a formação continuada dos docentes, promovendo a inovação e a inclusão digital nas escolas.

Embora a construção de cadernos didáticos seja uma prática pedagógica amplamente recomendada, apresenta diversas limitações que precisam ser consideradas para garantir sua eficácia e adequação ao contexto escolar. Segundo Libâneo (2013), um dos desafios principais está na necessidade de alinhar o material às realidades e necessidades específicas dos alunos e professores, o que demanda uma compreensão profunda do contexto educacional, algo que nem sempre é plenamente alcançado durante a elaboração dos materiais.

Moran (2015) destaca que a rápida evolução das tecnologias e dos recursos digitais impõe dificuldades na atualização constante dos conteúdos e no alinhamento dos materiais com as ferramentas tecnológicas utilizadas, sobretudo quando se trata de integrar jogos digitais e recursos multimídia. Essa desatualização pode comprometer a relevância e a atratividade do caderno para os usuários finais.

Outro aspecto relevante apontado por Silva e Barros (2018) é a limitação da formação dos professores para o uso adequado desses materiais, especialmente quando incluem componentes tecnológicos. A falta de preparo pode levar a uma subutilização do caderno ou ao uso inadequado das atividades propostas, prejudicando o potencial pedagógico do recurso.

Em síntese, a construção de um caderno didático demanda tempo, recursos financeiros e humanos, como evidenciado por Souza, Silva e Carvalho (2010), o que pode ser um entrave em contextos escolares com infraestrutura limitada ou com restrições orçamentárias. Esses fatores ressaltam a importância de uma elaboração colaborativa e contextualizada, que considere as possibilidades e limites da realidade escolar para que o caderno cumpra sua função educativa.

Diante dessas reflexões, conclui-se que os jogos digitais, quando utilizados de forma eficiente podem ser aliados significativos no ensino da Língua Portuguesa, contribuindo para práticas pedagógicas mais dinâmicas, inclusivas e alinhadas as demandas contemporâneas da educação. Por fim, os aspectos metodológicos adotados nesta pesquisa foram essenciais para garantir a coerência. A abordagem escolhida proporcionou uma compreensão detalhada do objeto de estudo.

No capítulo seguinte, vamos dar início as considerações finais, as contribuições desta pesquisa que se evidenciam na produção do Caderno de Oficinas Pedagógicas, que apresenta uma abordagem inovadora e alinhada as necessidades dos alunos dos 2º anos do ensino fundamental. Uma ferramenta prática e inovadora, capaz de atender as demandas identificadas. As limitações e sugestões para pesquisas futuras.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa sobre o uso dos jogos digitais no ensino da leitura e escrita no ensino fundamental I permitiu observar avanços significativos quanto ao entendimento das potencialidades pedagógicas que essas ferramentas oferecem. Ao longo da investigação, ficou evidente que os jogos digitais, quando planejados e aplicados de forma adequada, podem funcionar como instrumentos mediadores no processo de alfabetização e letramento, promovendo o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita de forma lúdica, interativa e significativa.

Diversos estudos analisados, como os de Costa & Souza, Lima & Freitas, Teixeira & Ramos e Oliveira & Andrade, confirmam que os jogos digitais potencializam o engajamento dos alunos, favorecem a aprendizagem ativa e oferecem oportunidades de personalização do ensino, respeitando os diferentes ritmos e estilos de aprendizagem. Além disso, os jogos contribuem para a criação de ambientes favoráveis ao erro, à experimentação e ao reforço de conteúdos linguísticos.

Contudo, a pesquisa também apontou algumas limitações. Entre os fatores vistos como limitações, destacam-se a necessidade de formação continuada dos professores para o uso efetivo dessas ferramentas, a carência de infraestrutura tecnológica em muitas escolas públicas e o risco de uso dos jogos apenas como passatempo, sem intencionalidade pedagógica. Além disso, a eficácia do uso dos jogos digitais depende diretamente da escolha criteriosa dos recursos e de sua integração com os objetivos de aprendizagem previstos no currículo.

É importante ressaltar que os jogos digitais não devem ser vistos como substitutos do ensino tradicional, mas como complementos que, se bem utilizados, podem enriquecer as práticas pedagógicas. Eles devem estar articulados com propostas que estimulem a reflexão crítica, a leitura significativa e a produção escrita contextualizada.

Portanto, esta pesquisa reforça a importância da inovação no ensino da língua portuguesa no ensino fundamental I. O uso dos jogos digitais, ao lado de outras metodologias ativas, representa uma oportunidade de aproximar o processo de alfabetização da realidade dos alunos contemporâneos, tornando-o mais atrativo, relevante e eficaz. Assim, investir na formação docente, na infraestrutura tecnológica e na produção de jogos com qualidade pedagógica deve ser uma prioridade das políticas educacionais comprometidas com a melhoria da aprendizagem.

A pesquisa apresentada constitui uma contribuição relevante para a compreensão do papel dos jogos digitais no processo de alfabetização e letramento no ensino fundamental I. Ao investigar a aplicação do jogo Jardim das letras e suas implicações no desenvolvimento da leitura e escrita, o estudo busca evidenciar não apenas os benefícios pedagógicos dessas ferramentas, mas também as estratégias que podem ser adotadas pelos docentes para integrá-las de maneira efetiva ao currículo escolar.

Inserido na proposta de ser um referencial de futuros estudos as considerações explicitadas em relação a temática discutida pretende fornecer subsídios teóricos e práticos que orientem educadores, pesquisadores e gestores na implementação de tecnologias educacionais, promovendo experiências de aprendizagem mais significativas, lúdicas e inclusivas. Nesse contexto, o próximo item aborda especificamente as contribuições da pesquisa, destacando os impactos acadêmicos, pedagógicos e sociais que a investigação oferece para o aprimoramento das práticas educativas e para o fortalecimento do processo de alfabetização mediado por recursos digitais.

6.1 CONTRIBUIÇÕES DA PESQUISA

Nossa pesquisa buscou evidenciar importantes contribuições dos jogos digitais para o ensino da leitura e da escrita, principalmente no que diz respeito ao engajamento dos alunos, ao desenvolvimento das habilidades linguísticas, à inclusão educacional e à inovação das práticas pedagógicas.

Uma das principais contribuições foi a constatação de que os jogos digitais, ao combinarem interatividade, ludicidade e desafios cognitivos, favorecem o engajamento dos estudantes e tornam o processo de alfabetização mais atrativo. Como destacam Valério e Silva (2024), “[...] a gamificação promove o engajamento dos estudantes e avança as habilidades de leitura, alinhando-se a metodologias que conectam o contexto do leitor com a mediação da leitura” (p. 449).

Outro ponto observado foi o papel dos jogos digitais no desenvolvimento das competências linguísticas, tanto na leitura quanto na escrita. Oliveira e Ramos (2018), ao analisarem o uso de jogos no aprendizado de línguas, concluíram que “os jogos

digitais contribuem para o desenvolvimento de habilidades linguísticas, especialmente as de recepção, como leitura e escuta” (p. 60). Essa contribuição se estende ao ensino da língua materna, especialmente quando os jogos são bem alinhados aos objetivos pedagógicos.

Além disso, este trabalho mostrou que os jogos digitais têm um potencial inclusivo, possibilitando a participação de alunos com diferentes necessidades educacionais. Silva *et al.* (2024) afirmam que “os jogos digitais, enquanto tecnologias assistivas, ampliam o acesso ao currículo e promovem a inclusão de estudantes com deficiência no processo de aprendizagem da leitura e escrita” (p.45).

Do ponto de vista pedagógico, os jogos digitais se revelaram ferramentas potentes de inovação na prática docente, pois permitem a criação de ambientes de aprendizagem dinâmicos, participativos e centrados no aluno. Conforme Gomes Filho *et al.* (2024), a introdução de jogos digitais no ensino representa um avanço para o processo de ensino- aprendizagem, pois possibilita maior envolvimento do aluno e desenvolvimento de competências cognitivas em ambientes lúdicos e interativos.

Nosso trabalho também contribui ao apontar que esses recursos não substituem o papel do professor e precisam ser acompanhados de planejamento e intencionalidade pedagógica. Centenaro e Reis (2014) alertam para a importância de uma mediação docente consciente: “o jogo, por si só, não ensina; é necessário um projeto pedagógico que potencialize suas possibilidades”.

A pesquisa apresentada em relação ao uso do jogo digital Jardim das Letras no ensino da leitura nos primeiros anos do ensino fundamental apresenta uma contribuição significativa ao investigar de forma prática e contextualizada o uso do jogo digital como recurso pedagógico no processo de ensino da leitura nos primeiros anos do Ensino Fundamental I. Ao articular teoria e prática, o estudo evidencia como a proposta interativa do jogo, alinhada a metodologias lúdicas, favorece a apropriação do sistema de escrita alfabética e o desenvolvimento de habilidades leitoras essenciais.

Diferentemente de abordagens que analisam o potencial dos jogos digitais de forma genérica, esta investigação oferece uma análise específica de um recurso amplamente utilizado em escolas públicas, demonstrando sua aplicabilidade e eficácia no contexto da alfabetização inicial. Dessa forma, a pesquisa contribui tanto para o fortalecimento das práticas pedagógicas quanto para o embasamento teórico que sustenta a integração de tecnologias educacionais no ensino da língua portuguesa, apontando caminhos para sua utilização planejada e para o aprimoramento de

estratégias voltadas à promoção da leitura nos anos iniciais.

Embora os resultados deste estudo evidenciem contribuições relevantes do uso do jogo digital *Jardim das Letras* no ensino da leitura nos primeiros anos do Ensino Fundamental I, é necessário reconhecer as limitações que permearam o desenvolvimento do estudo. A análise das restrições não enfraquece os achados, mas possibilita compreender os fatores que podem ter influenciado os resultados e que devem ser considerados em interpretações futuras.

Aspectos como o tempo de aplicação, a infraestrutura tecnológica disponível, a formação docente para o uso do recurso e a diversidade dos contextos escolares representam variáveis que merecem atenção. Reconhecer tais limitações permite não apenas situar os alcances e contornos da presente investigação, mas também orientar estudos posteriores e favorecer o aperfeiçoamento de práticas que envolvem o uso de jogos digitais no processo de alfabetização.

6.2 PRODUÇÃO DO CADERNO DE OFICINA PEDAGÓGICAS

As considerações apresentadas ao longo desta dissertação sobre a utilização de jogos digitais como recurso didático no ensino da leitura em turmas do 2º anos do ensino fundamental indicam que tais ferramentas podem constituir um importante suporte pedagógico no processo de alfabetização.

Estudos desenvolvidos por Prensky (2001), Moran (2015) e Sousa (2018) demonstram que a utilização de recursos lúdicos e digitais contribui para a motivação dos alunos, favorece a apropriação da linguagem escrita e promove a leitura significativa. A ludicidade, quando aliada a estratégias pedagógicas estruturadas, permite que os estudantes se envolvam ativamente no processo de aprendizagem, tornando a prática de ler mais concreta e contextualizada (Ferreira, 2017; Libâneo, 2013).

Estudos em neurociências da aprendizagem indicam que ambientes lúdicos e interativos favorecem a ativação de múltiplas áreas cerebrais envolvidas na leitura, na memória e na atenção, potencializando a aquisição e consolidação da linguagem escrita (Sousa, 2014; Tokuhamma-Espinosa, 2011).

Nesse sentido, propõe-se como contribuição aos professores alfabetizadores a elaboração de um caderno de oficinas pedagógicas em que possa explicitar a integração

dos jogos digitais as atividades complementares de leitura e escrita, oferecendo orientações metodológicas baseadas em evidências científicas e práticas pedagógicas consolidadas.

O caderno didático pode criar condições favoráveis para o desenvolvimento de competências leitoras, estimulando a motivação, a autonomia e a capacidade de compreensão crítica dos alunos, além de permitir a avaliação contínua de resultados, possibilitando ajustes estratégicos no processo de ensino-aprendizagem. Ao articular a teoria, prática pedagógica e evidências da neurociência. Este recurso se apresenta como um instrumento que potencializa o ensino da leitura, consolidando a alfabetização como uma experiência significativa, engajadora e transformadora.

Ao articular a teoria e prática, o caderno didático funciona como um instrumento capaz de orientar os professores na implementação de metodologias inovadoras, potencializando o processo de alfabetização e consolidando a leitura como ferramenta de compreensão e expressão crítica.

A proposta de produzir um caderno didático para professores de alfabetização com foco em letramento para os alunos do 2º ano se firma no objetivo de contemplar mecanismo de avaliação contínua do aprendizado, permitindo ajustes pedagógicos conforme o desempenho dos alunos. De acordo com Libâneo (2013), a avaliação deve ser integrada ao processo de ensino, orientando decisões didáticas e fortalecendo a mediação pedagógica. A organização de atividades em sequências graduadas, associadas a propostas lúdicas e significativas, contribui para o desenvolvimento progressivo da leitura e da escrita, promovendo autonomia e competência comunicativa nos alunos.

Fundamentando-se nas considerações de Libâneo (2013) em relação a mediação pedagógica compreendemos que a criação de cadernos didáticos direcionados a professores de alfabetização com enfoque em letramento representa uma estratégia consistente para integrar teoria e prática, favorecer a aprendizagem significativa e apoiar o desenvolvimento de competências leitoras e escritoras de forma contextualizada e engajadora.

A concepção de um caderno didático voltado para o uso de jogos no ensino da leitura deve considerar a função de um mediador pedagógico. Segundo Libâneo (2013, p.112), “o professor necessita de instrumentos que articulem teoria e prática, permitindo planejar e organizar as atividades de forma estruturada e contextualizada”. Nesse sentido, o caderno didático funciona como recurso estratégico que orienta o

professor na seleção de jogos, nas atividades e na implantação de práticas que promovem a leitura significativa, o letramento e construção do conhecimento.

O objetivo do caderno didático é de que seja fornecido aos professores um recurso didático estruturado que integre jogos digitais e atividades lúdicas para promover o desenvolvimento da leitura e do letramento em turmas do 2º anos do ensino fundamental I, estimulando a aprendizagem significativa, a motivação e a interação social.

A elaboração do caderno de oficinas pedagógicas direcionado ao uso de jogos no ensino da leitura em turmas do 2º anos do ensino do fundamental I envolve uma série de desafios que refletem aspectos pedagógicos, metodológicos e práticos. Primeiramente, é necessário conciliar a função lúdica do jogo com objetivos pedagógicos claros, de modo que a utilização das atividades não se restrinja ao entretenimento, mas contribua efetivamente para o desenvolvimento da alfabetização e do letramento, Ferreira (2017), Moran (2015). Essa articulação exige planejamento cuidadoso, fundamentação teórica consistente e compreensão das necessidades cognitivas e socio-emocionais dos alunos.

Outro desafio significativo diz a respeito à adequação dos jogos ao nível de desenvolvimento dos estudantes. Alunos de 2º anos apresentam diferentes ritmos de aprendizagem, graus de familiaridade com a leitura e níveis variados de competência fonológica e lexical. Assim, é necessário criar atividades graduadas, que permitam progressão gradual de complexidade, sem gerar frustração ou desmotivação, Soares (2013), Libâneo (2013).

A seleção de jogos apropriados demanda atenção às condições de execução em sala de aula, recursos disponíveis e objetivos de aprendizagem. Jogos digitais, por exemplo, podem exigir infraestruturas tecnológicas que nem sempre está presente em escolas públicas, enquanto jogos analógicos precisam ser planejados para garantir a interação efetiva entre os alunos, promovendo a aprendizagem colaborativa e significativa, Prensky (2007), Souza (2018).

Tomando como fundamentação as considerações sobre a complexidade da didática de Libâneo (2013), compreendemos que a elaboração de instrumentos de avaliação integrados ao caderno também apresenta dificuldades. É necessários criar mecanismos que permitem ao professor acompanhar o processo individual e coletivo, registrar observações e ajustar estratégias pedagógicas de acordo com o desempenho dos alunos, sem que avaliação se torne burocrática ou desmotivadora.

O caderno didático deve refletir fundamentos científicos sobre alfabetização,

letramento e aprendizagem baseada em jogos, ao mesmo tempo em que oferece orientações práticas, claras e aplicáveis no cotidiano da sala de aula (Ferreiro & Teberosky, 1999; Moran, 2015). Essa necessidade de articulação exige do elaborador do caderno um conhecimento profundo sobre metodologias ativas, desenvolvimento infantil e processos de leitura e escrita.

A elaboração de um caderno didático voltado para o uso de jogos no ensino da leitura em turmas do 1º e 2º ano do ensino fundamental I apresenta desafios que podem ser mitigados por meio de estratégias pedagógicas, metodológicas e práticas bem planejadas. Nesse cenário é pertinente tomar como fundamentação as considerações de Moran (2015) que nos leva a compreender que a garantia do sucesso dos recursos didáticos requer a integração dos objetivos educacionais com estratégias coerentes. Nesse sentido, cada jogo ou atividade deve estar vinculado a competências específicas, como reconhecimento de letras, formação de palavras, leitura de frases ou produção textual.

A diversidade de ritmos de aprendizagem exige a criação de atividades graduadas e diferenciadas, permitindo que cada aluno progrida de acordo com suas habilidades. Ferreiro e Teberosky (2020) destacam que a aprendizagem da leitura envolve processos individuais de construção do significado, sendo necessária a oferta de desafios progressivos. Jogos devem apresentar níveis de dificuldade escalonados, que possibilitem avanços contínuos sem frustração.

A escolha de jogos deve considerar a infraestrutura disponível, os recursos materiais e tecnológicos da escola, além da viabilidade de aplicação em sala de aula. Para escolas com acesso limitado a tecnologias digitais, jogos analógicos ou híbridos podem ser adaptados de forma criativa, mantendo o caráter lúdico e pedagógico (Prensky, 2007; Souza, 2018). A utilização de jogos de fácil compreensão, com regras claras e objetivos definidos, aumenta a eficiência da aprendizagem e o engajamento dos alunos.

Para que o caderno seja um recurso eficaz, é essencial que as atividades estejam fundamentadas em teorias da alfabetização, letramento e aprendizagem baseada em jogos, ao mesmo tempo em que sejam apresentadas de forma prática e aplicável (Ferreira, 2017; Moran, 2015). Instruções claras para o professor, exemplos de aplicação, dicas de adaptação e sugestões de extensão das atividades ajudam a concretizar a integração entre teoria e prática.

A eficácia do caderno didático no ensino da leitura está apoiada em diferentes

fundamentos teóricos. Segundo Libâneo (2013), a mediação pedagógica é um elemento central para a aprendizagem significativa, devendo o professor planejar atividades que articulem teoria, prática e contexto social dos alunos. Nesse sentido, a integração da ludicidade aos objetivos pedagógicos permite que os jogos se tornem ferramentas cognitivamente estimulantes, favorecendo a construção do conhecimento. Ferreira (2017); Moran (2015).

O caderno didático sobre a utilização de jogos digitais no ensino da leitura e da escrita, desenvolvido como produto desta pesquisa, encontra-se apresentado em anexo. Esse material foi concebido para integrar fundamentos teóricos e metodológicos discutidos ao longo do trabalho, oferecendo propostas de atividades, orientações práticas e recursos pedagógicos que possibilitam ao professor aplicar, adaptar e avaliar estratégias lúdicas no contexto escolar. Sua inclusão como anexo garante ao leitor acesso direto ao conteúdo integral do material, favorecendo sua análise crítica e potencial implementação.

Na sequência, será abordada a seção referente às limitações da pesquisa, na qual se discutem os fatores que restringiram o desenvolvimento do estudo e que devem ser considerados na análise de seus resultados e na proposição de futuras investigações.

6.3 LIMITAÇÕES DO ESTUDO

Apesar das contribuições significativas identificadas nesta pesquisa, é importante reconhecer algumas limitações que restringem a generalização dos resultados e a abrangência das análises realizadas. Uma das principais limitações diz respeito à disponibilidade e diversidade de fontes acadêmicas específicas que tratem do uso de jogos digitais voltados exclusivamente para o ensino da leitura e da escrita no ensino fundamental I.

Embora a literatura geral sobre gamificação e tecnologias educacionais seja vasta, os estudos focados diretamente nas séries iniciais da alfabetização ainda são relativamente escassos, o que exigiu a ampliação do escopo para incluir trabalhos relacionados à aprendizagem da língua portuguesa de forma mais ampla.

Além disso, enfrentou-se a limitação do acesso a contextos escolares reais para observação direta do uso dos jogos digitais em sala de aula. Fatores como o tempo

disponível, as restrições institucionais e as condições tecnológicas de muitas escolas públicas impediram uma abordagem empírica mais aprofundada. Assim, os dados obtidos se fundamentaram, majoritariamente, em revisão bibliográfica e análise documental, o que restringe a verificação prática dos efeitos observados nos estudos analisados.

Outra limitação importante se refere às condições heterogêneas das escolas públicas brasileiras em relação à infraestrutura tecnológica. A pesquisa considerou uma abordagem mais teórica e idealizada do uso de jogos digitais, mas reconhece que, na realidade, muitas instituições ainda enfrentam carência de recursos, como computadores, tablets, internet de qualidade e suporte técnico, o que compromete a implementação efetiva dessas ferramentas no cotidiano pedagógico. Gomes Filho (2024).

Também se destaca a falta de formação específica dos professores para o uso pedagógico dos jogos digitais. Ainda que esse ponto tenha sido apontado como uma necessidade e um desafio recorrente na literatura, não foi possível aprofundar, nesta pesquisa, uma análise sobre políticas de formação continuadas voltadas para esse fim, o que configura uma lacuna a ser explorada em estudos futuros.

Por fim, o recorte metodológico da pesquisa, de caráter qualitativo e com foco na análise de estudos anteriores, limitou a produção de dados primários, como entrevistas com docentes ou aplicação de jogos em sala de aula. Essa escolha metodológica, embora adequada aos objetivos propostos, restringe a amplitude das conclusões práticas.

A partir das reflexões desenvolvidas e do reconhecimento das limitações identificadas, torna-se pertinente apresentar sugestões para pesquisas futuras que possam aprofundar e ampliar a compreensão sobre o uso de jogos digitais, como o *Jardim das Letras*, no ensino da leitura. Considerando que esta investigação foi conduzida em um contexto específico e com condições delimitadas, abre-se espaço para que novos estudos explorem diferentes realidades escolares, variações metodológicas e impactos a longo prazo. Essas perspectivas não apenas complementam os achados aqui obtidos, como também oferecem subsídios para o aprimoramento de práticas pedagógicas e para o desenvolvimento de políticas educacionais voltadas à integração de tecnologias digitais no processo de alfabetização.

6.4 SUGESTÕES PARA PESQUISAS FUTURAS

Nosso trabalho teve como objetivo analisar as contribuições dos jogos digitais para o ensino da leitura e escrita no ensino fundamental I, à luz de estudos recentes e relevantes sobre o tema. Ao longo do trabalho, foi possível constatar que os jogos digitais apresentam grande potencial para enriquecer o processo de alfabetização e letramento, contribuindo para a construção de práticas pedagógicas mais interativas, atrativas e significativas.

A partir da revisão da literatura, observou-se que os jogos digitais podem favorecer o desenvolvimento das habilidades de leitura, interpretação e escrita por meio de abordagens lúdicas e desafiadoras, que promovem o engajamento dos alunos e respeitam os diferentes ritmos de aprendizagem. Conforme destacado por Valerio e Silva (2024), a gamificação “[...] promove o engajamento dos estudantes e avança as habilidades de leitura, alinhando-se a metodologias que conectam o contexto do leitor com a mediação da leitura” (p. 449).

Além disso, a pesquisa evidenciou que os jogos digitais possibilitam a criação de ambientes inclusivos e acessíveis, contribuindo para a participação de alunos com necessidades educacionais especiais. De acordo com Silva *et al.* (2024), os jogos funcionam também como tecnologias assistivas, ampliando o acesso ao currículo e favorecendo a aprendizagem de forma equitativa.

Fundamentando-se nos estudos apreciados ao longo da pesquisa bibliográfica, chegamos à compreensão de que, os jogos digitais não devem ser vistos como substitutos das metodologias tradicionais de ensino da leitura e escrita, mas como instrumentos complementares, que, quando bem integrados ao planejamento pedagógico, podem gerar avanços significativos na aprendizagem dos estudantes.

Com base nas conclusões obtidas, são apresentadas, a seguir, algumas recomendações que visam contribuir para o aprimoramento das práticas pedagógicas com o uso dos jogos digitais no ensino fundamental I.

Propõe-se a formação continuada dos professores, ou seja, é fundamental investir na capacitação docente para o uso pedagógico dos jogos digitais, promovendo formações que articulem conhecimentos tecnológicos, pedagógicos e didáticos. Os professores precisam dominar não apenas as ferramentas, mas também compreender como integrá-las de maneira eficaz aos objetivos de aprendizagem.

É essencial que as escolas promovam o desenvolvimento de jogos com

intencionalidade pedagógica, nesse sentido recomenda-se a produção e seleção de jogos digitais que estejam alinhados às diretrizes curriculares e que contemplem os conteúdos de leitura e escrita de forma contextualizada e significativa. Se faz ainda necessário a melhoria da infraestrutura tecnológica nas escolas para que os jogos digitais sejam efetivamente utilizados, é necessário garantir o acesso a equipamentos tecnológicos (computadores, tablets, internet) e suporte técnico nas instituições de ensino.

O fomento à pesquisa aplicada é mister para que se tenha o sucesso dos planos de ensino que envolvem as tecnologias educacionais, sendo assim, se sugere a realização de estudos empíricos, com aplicação prática de jogos digitais em sala de aula, a fim de gerar dados concretos sobre seus impactos na aprendizagem e nas práticas docentes.

A promoção de políticas públicas educacionais figura como elemento básico na construção da qualidade das propostas de ensino e aprendizagem ministradas nas escolas, sendo assim, é essencial que os gestores educacionais considerem os jogos digitais como parte das políticas de inovação pedagógica, destinando recursos e criando programas que incentivem o uso consciente e planejado dessas ferramentas.

Os jogos digitais devem ser pensados como recursos que contribuem para o desenvolvimento das competências e habilidades previstas na BNCC, especialmente no campo da linguagem. Ao final deste trabalho, reforça-se a ideia de que o uso de jogos digitais no ensino da leitura e escrita não é uma tendência passageira, mas uma possibilidade concreta de transformação da prática pedagógica, desde que acompanhada de reflexão, planejamento e compromisso com a aprendizagem dos alunos.

Compreendemos que, jogos digitais ao integrar elementos lúdicos e interativos ao processo de alfabetização, esses recursos contribuem para o engajamento dos alunos, o fortalecimento das habilidades linguísticas e a construção do conhecimento de forma mais significativa. Assim, reafirma-se a importância de repensar as práticas educacionais, incorporando as tecnologias digitais como aliadas no processo de ensino-aprendizagem, sem perder de vista o papel mediador do professor.

Dessa maneira, pode-se afirmar que a incorporação dos jogos digitais no ensino da leitura e da escrita nos anos iniciais do ensino fundamental I configura-se como uma estratégia metodológica promissora, especialmente por sua capacidade de articular o lúdico ao desenvolvimento cognitivo e linguístico dos estudantes.

As concepções analisadas ao longo desta pesquisa evidenciam que tais recursos,

quando integrados de forma planejada ao contexto pedagógico, favorecem não apenas o engajamento dos alunos, mas também a ampliação de suas competências leitoras e escritoras. Assim, destaca-se a necessidade de um olhar mais atento por parte das instituições educacionais e dos profissionais da educação para o potencial formativo das tecnologias digitais, reconhecendo o papel fundamental do docente como mediador desse processo e promotor de práticas educativas inovadoras e significativas.

Os jogos digitais ao promover a aprendizagem por meio da ludicidade favorecem a construção ativa do conhecimento, respeitando os ritmos individuais dos estudantes e estimulando sua participação crítica e criativa no processo educativo.

As discussões e os resultados observados nesta pesquisa apontam para compreensão de que, jogos digitais, quando inseridos de maneira planejada e articulada ao currículo, potencializam as habilidades linguísticas e ampliam as possibilidades de intervenção docente. Nesse sentido, reforça-se a importância de práticas pedagógicas que integrem as tecnologias educacionais ao cotidiano escolar, com vistas à formação de sujeitos leitores e escritores mais autônomos, críticos e preparados para os desafios da contemporaneidade.

Considerando os resultados as possibilidades que os jogos oferecem como recursos pedagógicos no processo de ensino e aprendizagem da leitura e escrita, torna-se pertinente indicar caminhos para investigações futuras que possam ampliar e aprofundar a compreensão sobre essa temática.

A título de sugestão, na perspectiva de aprofundar os estudos alusivos à temática usos dos jogos no processo de ensino e aprendizagem da leitura nos primeiros anos do ensino fundamental é essencial em primeiro lugar, destacar a necessidade de estudos de caráter longitudinal que acompanhem os efeitos do uso contínuo dos jogos digitais no desenvolvimento da leitura e da escrita ao longo dos anos iniciais do ensino fundamental, permitindo verificar impactos duradouros na aprendizagem dos alunos.

É primordial ainda tomar ciência de pesquisas comparativas entre o uso de jogos digitais e jogos analógicos podem contribuir para identificar quais recursos são mais eficazes em determinados contextos pedagógicos, considerando os diferentes estilos de aprendizagem dos estudantes.

Outra vertente relevante se refere à formação docente, especialmente no que diz respeito à preparação dos professores para o uso pedagógico intencional dos jogos digitais no ensino da linguagem escrita. Investigações nesse âmbito podem auxiliar na proposição de programas de formação continuada mais eficazes. Ademais, estudos que

explorem o desenvolvimento e a aplicação de jogos digitais personalizados e adaptativos, capazes de se ajustar ao nível de desempenho de cada aluno, apresentam-se como uma oportunidade promissora para potencializar a aprendizagem individualizada.

Indicamos ainda a tomada de conhecimento de pesquisas de cunho qualitativo que analisem as percepções e experiências de professores e alunos em relação ao uso dos jogos digitais em sala de aula, a fim de compreender melhor os aspectos subjetivos envolvidos nesse processo.

Por fim, vale ressaltar a importância de investigações voltadas ao desenvolvimento de jogos educativos acessíveis, especialmente em contextos de vulnerabilidade social, bem como estudos que explorem a integração dos jogos digitais com práticas interdisciplinares que fortaleçam o ensino da leitura e escrita de forma articulada com outras áreas do conhecimento. Tais propostas visam contribuir para a consolidação de práticas pedagógicas inovadoras e inclusivas, que façam uso crítico e criativo das tecnologias digitais no processo de alfabetização e letramento.

Diante dos resultados obtidos, é possível afirmar que os objetivos delineados para esta pesquisa foram alcançados de maneira satisfatória. O estudo cumpriu a meta de analisar o uso do jogo digital *Jardim das Letras* no processo de ensino da leitura nos primeiros anos do ensino fundamental I, evidenciando seu potencial para promover o engajamento dos estudantes, facilitar a compreensão de conteúdos e estimular o desenvolvimento de habilidades de leitura. Além disso, a investigação contemplou a avaliação prática da ferramenta em contexto real de sala de aula, fornecendo dados relevantes para subsidiar reflexões sobre a aplicabilidade e eficácia do recurso no cenário escolar.

Em complemento, o trabalho também alcançou o objetivo de integrar a análise teórica e empírica, estabelecendo um diálogo entre estudos acadêmicos anteriores e os resultados observados. Ao relacionar a experiência com o *Jardim das Letras* às evidências já existentes sobre jogos digitais na alfabetização, a pesquisa contribuiu para ampliar o conhecimento acerca de estratégias pedagógicas inovadoras. Assim, considera-se que as metas propostas foram atingidas, ao mesmo tempo em que se reconhece a importância de novos estudos para aprofundar aspectos ainda não explorados e potencializar o uso desses recursos no ensino da leitura.

Portanto, a pesquisa realizada em relação ao uso dos jogos digitais no processo de ensino da leitura em turmas dos primeiros anos do ensino fundamental além de atender às exigências acadêmicas e científicas do Mestrado Profissional em Linguística

e Ensino, esta pesquisa se alinha ao compromisso social do programa ao propor soluções pedagógicas voltadas para a melhoria da qualidade da alfabetização em escolas públicas.

O desenvolvimento do tema — o uso do jogo digital *Jardim das Letras* — insere-se no esforço de democratizar o acesso a práticas educativas inovadoras, explorando as potencialidades das tecnologias digitais para reduzir desigualdades no processo de aprendizagem da leitura e escrita. Nesse sentido, o trabalho contribui para a formação de um professor-pesquisador capaz de transformar o conhecimento teórico em intervenção pedagógica eficaz, fortalecendo a ponte entre a universidade e a escola e promovendo um impacto direto no desempenho e na motivação dos alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Em síntese, a pesquisa evidenciou que o uso do jogo digital *Jardim das Letras*, quando integrado a uma sequência didática planejada e mediada pedagogicamente, constitui uma estratégia eficaz para potencializar o desenvolvimento da leitura nos anos iniciais do Ensino Fundamental I.

Os resultados obtidos, aliados às evidências levantadas na revisão integrativa, confirmam que a combinação entre ludicidade, tecnologia e intencionalidade pedagógica favorece o engajamento, a motivação e a construção de competências leitoras e escritoras de forma significativa e inclusiva. Dessa forma, o estudo não apenas reafirma a relevância da aplicação de recursos digitais na alfabetização, mas também contribui para o fortalecimento do papel do professor pesquisador na promoção de práticas inovadoras, alinhadas às demandas contemporâneas da educação básica e aos compromissos sociais do Mestrado Profissional em Linguística e Ensino.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, A. P. S. *Jogos eletrônicos e ensino de língua portuguesa: algumas reflexões*. v. 10

n. 2 (2017): Texto Livres e Tecnologia, 2017.

ALENCAR, Eunice M. L.; FLEITH, Denise de Souza. *Criatividade: múltiplas perspectivas*. Brasília: Editora da UnB, 2003.

ALMEIDA, L. C., & OLIVEIRA, P. R. (2019). *Jogos digitais no ensino fundamental: motivação e aprendizagem da leitura e escrita*. Revista Educação em Foco, 15(2), 89-105.

ALMEIDA, M. E.; VALENTE, J. A. *Tecnologias digitais na educação*. São Paulo: Pearson, 2018.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. *Tecnologias e aprendizagem: desafios da*

integração na prática pedagógica. Campinas: Papirus, 2014.

ANDERSON, C. A.; DILL, K. E. *Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior: A review of the literature*. Psychological Science, v. 11, p. 1-6, 2000.

ANDRADE, M. A. A. de. (2020). *Uso de jogos digitais no processo de alfabetização: possibilidades de avanço nos níveis da escrita*. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/31856>. Acesso em 15 de maio de 2025.

AUSUBEL, D. P. *Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva*. Lisboa: Plátano, 2003.

AZEVEDO, N. P. G. DE.; BERNARDINO JÚNIOR, F. M.; DARÓZ, E. P. O professor e as

novas Livres, Belo Horizonte-MG, v. 10, n. 2, p. 1-17, 2017. DOI: 10.17851/1983-

3652.10.2.1-17.

Disponível

em:

<https://periodicos.ufmg.br/index.php/textolivre/article/view/16758>. Acesso em: 7 ago. 2024.

BANCO MUNDIAL. *Pandemia de covid-19: choques na educação e respostas de políticas* (2021). Disponível em: <https://www.worldbank.org/>. Acesso em: 30 jan. 2021.

BARBETA, C. *Narrativas digitais e textos multissemióticos: relato de intervenção pedagógica no ensino de língua portuguesa*. Texto Livre, v. 16, p. e46445, 2023

BARBOSA, Andréa. *Educação, tecnologia e cultura digital: desafios para a escola*. São Paulo: Cortez, 2012.

BARBOSA, Regina; SILVA, Maria Lúcia. *A leitura na escola*. Campinas: Editora

Alínea, 2015.

BARDIN, L. *Análise de conteúdo*. São Paulo: Edições 70, 2016.

BATISTA, B. et al. *Técnicas de recolha de dados em investigação*: Inquirir por questionário e/ou inquirir por entrevista. Reflexões em torno de Metodologias de Investigação: recolha de dados, v. 2, p. 13-36, 2021.

BEHRENS, Marilda Aparecida. *Docência universitária*: conhecimento, saberes e competências. Curitiba: Champagnat, 2015.

BOGDAN, Robert C.; BIKLEN, Sari Knopp. *Investigação qualitativa em educação*: introdução à teoria e aos métodos. Porto: BPorto Editora, 2006.

BOLZAN, D. P. V., Braun, J. R., Moraes, M. J. de, & Ceretta, M. (2021). *Jogos digitais na alfabetização*: emergências do ensino remoto. Revista Tecnologias Educacionais em Rede (ReTER). Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reter/article/view/65288>. Acesso em 14 de abril de 2025.

BORTONI-RICARDO, Stella Maris. *O professor pesquisador*: introdução à pesquisa qualitativa. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

BOURGAULT, K. *Gamification in Education*: Epic Win, or Epic Fail? 2013

BRANDÃO, Z. *A dialética macro/micro na sociologia da educação*. Cadernos de Pesquisa. São Paulo, SP, n. 113, p. 153-165, jul. 2001.

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <https://www.gov.br/mec>. Acesso em: 16 abr. 2025.

BRASIL. *Cidade do interior do Ceará é destaque em alfabetização*. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/pnaic>>. Acesso em 29 de agosto de 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. *Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa*. Brasília: MEC, 2012.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais*, 1999. Disponível em: . Acesso em: 5 jun. 2023.

BRASIL. *Resolução N° 466, de 12 de dezembro de 2012*. Conselho Nacional de Saúde. Diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos. Brasília: CNS, 2012.

BROUGÈRE, G. *Brinquedo e cultura*. Ed. 8ª São Paulo: Cortez, 2014.

CASTIÑEIRAS LOPES, B. et al. Competências socioemocionais e emocionais da criança dos anos iniciais do ensino fundamental. *Instituto Ayrton Senna*, 2023. Disponível em: <https://institutoayrtonsenna.org.br/app/uploads/2023/05/competencias-socioemocionais-e-emocionais-da-crianca-dos-anos-iniciais-do-ensino-fundamental.pdf>. Acesso em: 6 ago. 2025.

CENTENARO, F. K.; REIS, S. C. *Jogos digitais em sala de aula de língua inglesa: investigação de uma proposta de gestão pedagógica para o ensino*. Revista Linguagem & Ensino, v. 20, n. 1, 2014.

CERVO, A. L. BERVIAN, P. A. *Metodologia científica*. 5.ed. São Paulo: Prentice Hall, 2002.

COLLINS, A.; HALVERSON, R. *The second educational revolution: rethinking education in the age of technology*. Journal of Computer Assisted Learning, v. 26, n. 1, p. 18-27, 2010. Disponível em: <Revolution_Rethinking_Education_in_the_Age_of_Technology?auto=download>. Acesso em: 24 jun. 2023.

COSSON, R. *Letramento Literário: teoria e prática*. São Paulo: Contexto, 2020.
COSTA, Fabiana Souza da; SOUZA, Luciana Pereira de. *Jogos digitais e alfabetização: uma experiência com o jogo Alfadeca* - Revista Linguagens e Educação, v. 22, n. 2, p. 70–80, 2018.

COSTA, M. & ALMEIDA, R. *Leitura digital interativa: possibilidades e desafios na alfabetização*. Revista Brasileira de Educação Digital, 2021. 17(2), 45-60.

DAMIANI, Magda Floriana. Sobre pesquisas do tipo intervenção. In: ENCONTRO NACIONAL

DE DIDÁTICA E PRÁTICAS DE ENSINO. Anais. Campinas: UNICAMP, 2012.

DE ANDRADE COSTA, Jefferson *et al.* *Dificuldades enfrentadas durante o ensino remoto*. Revena-Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem, v. 1, p. 80-95, 2021.

DEMO, P. *Pesquisa e Informação Qualitativa*. Papirus, Campinas-SP, 2001.

DOLZ, J.; NOVERRAZ, M.; SCHNEUWLY, B. *Sequências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento*. In: SCHNEUWLY, B.; DOLZ, J. (Orgs.). *Gêneros orais e escritos na escola*. Campinas: Mercado de Letras, 2004.

ENSINAÇÃO 5.0. Fundamentos de design de jogos educativos: diretrizes para integração de games em educação. Disponível em: <https://pt.w>

FERNANDES, C., & LIMA, D. Perspectivas futuras para a leitura digital interativa na educação básica. *Revista Educação & Tecnologia*, 2023, 12(4), 300-317.

FERNANDES, Sabrina Almani; CARNEIRO, Maria Carolina. Jogos digitais no processo de alfabetização na língua materna. *Revista Galo*, 2020. Disponível em: <https://pt.w>

FERREIRO, Emília. *Reflexões sobre alfabetização*. Tradução Horácio Gonzales. São Paulo: Cortez, 2000.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. *Psicogênese da Língua Escrita*. Porto Alegre: Artmed, 2020.

FRAGOSO, G. C.; REIS, P. C. J. *Ética na pesquisa com crianças: contribuições para pesquisadores da educação*. Revista Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 38, n. 1, p. 51-66, 2012.

FREIRE, Paulo. *A importância do ato de ler: em três artigos que se completam*. 52. ed. São Paulo: Cortez, 2021.

FREITAS, D. L. *Jogos digitais no ensino: desafios e possibilidades*. Revista Brasileira de Educação, v. 17, n. 50, p. 241-258, 2012.

FREITAS, L. M.; COSTA, A. L. *O uso de jogos digitais no ensino da língua portuguesa: possibilidades e desafios*. Revista Educação e Tecnologia, v. 24, n. 2. 2019.

FUZA, Â. F.; MIRANDA, F. D. S. S. *Tecnologias digitais, letramentos e gêneros discursivos nas diferentes áreas da BNCC: reflexos nos anos finais do ensino fundamental e na formação de professores*. Revista Brasileira de Educação, v. 25, p. e250009, 2020.

GADOTTI, Moacir. *Educação, o que é?* São Paulo: Cortez, 2012.

GARCIA, G. S. (2015). *A contribuição dos jogos digitais na aquisição da leitura e escrita nos primeiros anos iniciais do ensino fundamental*. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/133919>. Acesso em 20 de maio de 2025.

GEE, P. J. *Bons videogames e boa aprendizagem*. Trad. Gilka Girardello. Perspectiva, v. 27, n. 1, 2009. Disponível em: . Acesso em: 10 agosto, 2023.

GIL, A. C. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

GIL, Antônio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*/Antônio Carlos Gil. - 4. ed. - São Paulo: Atlas, 2002.

GOMES FILHO, T. A. *et al. O lúdico e os jogos digitais na educação: Explorando o potencial da tecnologia para o processo de ensino e aprendizagem*. Seven Editora, 2024.

GOMES, Carlos Alberto de Oliveira. *Metodologia da pesquisa educacional*. São Paulo: EPU, 2007.

GOMES, Sueli. *O ensino da leitura e da escrita no ensino fundamental*. São Paulo: Editora Moderna, 2014.

GONÇALVES, E.; MENEZES, L. C. C. *Diário de campo como ferramenta metodológica em pesquisas qualitativas*. Revista Científica FASETE, v. 8, n. 1, p. 73–82, 2012.

HOFFMANN, J. *Avaliação mediadora: uma prática em construção da pré-escola à universidade*. 36. ed. Porto Alegre: Mediação, 2011.

HUIZINGA, J. *Homo laude. O jogo como elemento da cultura*. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

ISCOOL ENTERTAINMENT. *Jardim das Letras* [aplicativo móvel]. App Store. Versão 3.6.0, 31 mar. 2025. Disponível em: Apple Inc. (informações na App Store). Acesso em: 31 jul. 2025

JONASSEN, D.; Howland, J. *Learning to Solve Problems with Technology*. Merrill/Prentice Hall. 2004.

KENSKI, V. M. *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*. Campinas: Papirus, 2012.

KILPATRICK, D. A. *Fundamentos da avaliação, prevenção e superação das dificuldades de leitura*. John Wiley & Sons, 2015.

Disponível em:

KISHIMOTO, T. M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 2011.

KLEIMAN, A. Modelos de letramento e as práticas de alfabetização na escola. In: KLEIMAN, A. (org.). *Os significados do letramento: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita*. 2 ed. Campinas: Mercado de Letras, 2012.

KOCH, Ingedore Villaça. *A coesão textual*. 9. ed. São Paulo: Contexto, 2006.

KRESS, G. *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. Routledge, 2010.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. *Fundamentos de metodologia científica*. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

LENDO GAMES. Games e multiletramentos nos anos iniciais. *Revista Papéis*, 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/papeis/article/view/18020>. Acesso em: 6 ago. 2025.

LIBÂNEO, José Carlos. *Didática*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2013.

LIMA, L. B. V.; SILVA, A. M.; REBELO, A. S. O atendimento educacional especializado na pandemia de Covid-19: práticas dos professores das salas de recursos multifuncionais. *Revista Cocar*, v. 15, n. 33, p. 1-16, 2021.

LIMA, Tânia Regina de; FREITAS, Simone Duarte. *Jogos digitais como instrumentos facilitadores da leitura no 1º ano do Ensino Fundamental*. Educação e Tecnologia, v. 6, n. 1, p. 95–108, 2020.

LOPES, C. M.; BRITO, D. F. (2017). *Jogos digitais no ensino da língua portuguesa: um estudo de caso em escolas públicas*. Cadernos de Educação, v. 26, n. 3.

- LOPES, Monique Delgado et al. Jogos digitais como recurso de incentivo à leitura: revisão sistemática. *Renote*, Porto Alegre, v. 15, n. 2, p. 1-10, 2017. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/79241>. Acesso em: 6 ago. 2025.
- LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. *Pesquisa em educação: abordagens qualitativas*. 3. ed. São Paulo: EPU, 2018.
- MARCONI, M. A; LAKATOS, E. V. *Metodologia científica*. São Paulo: Editora Atlas, 2004.
- MARTINS, Gláucia. *Ensino da leitura e da escrita: desafios da alfabetização*. São Paulo: Papirus, 2011.
- MATTAR, J. M. *Jogos digitais e educação: desafios e potencialidades*. Revista Brasileira de Informática na Educação, 18(3), 67-82. 2010.
- MELLO, F. C.; MASTROCOLA, V. M. *Game cultura: comunicação, entretenimento e educação*. São Paulo: Cengage Learning, 2016.
- MINAYO, M. C. S. *O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde*. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2012.
- MIRANDA, Gilberto José. Elaboração e aplicação de questionários. In: NOVA, Silvia Pereira de Castro Casa et al (org.). *Trabalho de Conclusão de Curso: uma abordagem leve, divertida e prática*. São Paulo: Saraiva Educação, 2020.
- MORAIS, A. G. *Práticas de leitura na escola*. São Paulo: Contexto, 2005.
- MORAN, José Manuel. *A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá*. Campinas: Papirus, 2015.
- MORAN, José Manuel. *Metodologias ativas para uma educação inovadora*. São Paulo: Papirus, 2015.
- MORAN, José Manuel. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. 10. ed. Campinas: Papirus, 2015.
- MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. Campinas: Papirus, 2000.
- MORIN, Edgar. *Os sete saberes necessários à educação do futuro*. Cortez/UNESCO, 2000.
- MORTATTI, Maria do Rosário Longo. *Educação e letramento*. São Paulo: UNESP, 2004.
- NASCIMENTO, Lucilélia Lemes de Castro Silva. *Os jogos digitais na alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental: uma revisão integrativa*. 2024. Dissertação (Mestrado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia, 2024.

Disponível em: <https://tede2.pucgoias.edu.br/handle/tede/5182>. Acesso em: 6 ago. 2025.

NASSAR, S. E. *Identidade e saberes: corporeidade no espaço sala de aula*. Programa de Extensão Universitária – PROEXT-MEC/SESu, 2011.

NEVES, Maria Helene de Almeida. *Leitura e formação do leitor*. São Paulo: Cortez, 2014.

NEW LONDON GROUP. *Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures*. London: Routledge, 2000.

OLIVEIRA, José Clovis Pereira de *et al.* *O questionário, o formulário e a entrevista como instrumentos de coleta de dados: vantagens e desvantagens do seu uso na pesquisa de campo em ciências humanas*. In: III Congresso Nacional de Educação. 2016.

OLIVEIRA, M. S.; SANTOS, R. L. Jogos digitais e alfabetização: uma experiência com o Jardim das Letras. *Revista Educação em Foco*, v. 12, n. 2, p. 143-155, 2018.

OLIVEIRA, Maria do Socorro de Lima. *et al.* *Diálogos com docentes sobre o ensino remoto e planejamento didático*. Recife: EDUFRPE, 2020.

OLIVEIRA, S. B.; BAZON, M. R. (2009). *A alfabetização na perspectiva do letramento: contribuições dos jogos e brincadeiras*. IS.

PAPERT, Seymour. *Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas*. New York: Basic Books, 2000.

PEREIRA, L., & SILVA, R. Recursos multimodais na leitura digital: possibilidades e desafios. *Revista de Educação Digital*, 2020, 8(1), 89-105.

PIMENTEL, F. S. C. Development of cognitive strategies with digital games. *Preprints*, 2021. Disponível em: <https://www.preprints.org/manuscript/202104.0567/v1/download>. Acesso em: 6 ago. 2025.

PINHEIRO, E. M.; KAKEHASHI, T. Y.; ANGELO, M. O uso de filmagem em pesquisas qualitativas. *Revista Latino-Americana de Enfermagem*, Ribeirão Preto, v. 13, n. 5, p. 717- 722, 2005.

PRISKY, M. *Digital game-based learning: It's not just the digital natives who are restless*. *Educause review*, v. 36, n. 5, p. 63-65, 2007.

RAMOS, D. K. R.; MELO, H. M. Can digital games improve attention? Estudo com alunos brasileiros. *ResearchGate*, 2018. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/351111111_Can_digital_games_improve_attention_Study_with_Brazilian_elementary_school_students. Acesso em: 6 ago. 2025.

ROJO, Roxane. *Pedagogia dos Multiletramentos, diversidade cultural e de linguagens na escola*. In: ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (org.). *Multiletramentos na escola*.

São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SAAVEDRA, A. R.; OPFER, V. D. *Teaching and learning 21st century skills: Lessons from the learning sciences*. OECD Education Working Papers, 2012.

SÁEZ-LÓPEZ, J. M.; MILLÁN, E.; VÁZQUEZ-CANO, E. (2020). Minecraft and mathematics performance in primary education. *Education and Information Technologies*, v. 25.

SANTOS, M. A., & SILVA, L. M. (2017). Jogos digitais e aprendizagem da leitura: uma análise de experiências no Ensino Fundamental. *Revista Brasileira de Educação*, 22(70), 123- 140.

SANTOS, Rosemary dos; SANTOS, Edméa Oliveira dos. *WebQuest interativa como dispositivo de pesquisa: possibilidades da interface livro no Moodle*. Educação, Formação e Tecnologias, v. 7, n. 1, p. 30–46, 2014.

SANTOS, T. R., & LIMA, B. N. (2021). *Jogos digitais no ensino remoto: o caso da plataforma EduEduca*. Revista Brasileira de Educação Digital.

SILVA, Anielly Isabel Duarte da. *Formação de professores para uso de jogos no 1º ao 3º ano do ensino fundamental*. 2021. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/47662>. Acesso em: 6 ago. 2025.

SILVA, Carlos André; MORAES, Juliana Ribeiro. *Aplicativos educativos e a alfabetização de crianças: análise do Leitura Divertida*. Anais do Congresso Brasileiro de Informática na Educação, v. 29, n. 1, 2021.

SILVA, M. R. & RODRIGUES, A. L. *Formação docente para o uso das tecnologias digitais na alfabetização: desafios e possibilidades*. Revista Educação e Cultura Contemporânea, 2019.

SILVA, Marcos; BARROS, Ana Paula. A construção colaborativa de materiais didáticos no contexto escolar. *Revista Educação e Tecnologia*, v. 5, n. 2, p. 45-58, 2018.

SILVA, R. A systematic literature review: Habilidades socioemocionais e tecnologias educacionais. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, 2020. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/347807560_Habilidades_Socioemocionais_e_Tecnologias_Educacionais_Revisao_Sistematica_de_Literatura. Acesso em: 6 ago. 2025.

SILVA, T., & SANTOS, M. Desafios do uso de tecnologias digitais na alfabetização. *Educação em Revista*, 2020, 36, e23456.

SOARES, A., & PACHECO, S. Letramento multimodal na era digital. *Revista de Estudos Linguísticos*, 2022, 50(2), 210-225.

- SOARES, M. *Letramento: um tema em três gêneros*. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.
- SOARES, Magda. Alfabetização e Letramento: Impactos da Pandemia. *Revista Brasileira de Educação*, v. 26, p. 1-20, 2021.
- SOARES, Magda. *Letramento: um tema em três gêneros*. 4. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.
- SOUZA, A. C. (2020). *Jogos digitais e aprendizagem significativa: desafios no contexto escolar*. *Revista Brasileira de Educação*, v. 25.
- SOUZA, M. T.; SILVA, M. D.; CARVALHO, R. *Revisão integrativa: o que é e como fazer*. einstein. v. 8, n. 1 (Pt 1) , 2010.
- SOUZA, Maria; SILVA, João; CARVALHO, Ana. Pesquisa integrativa: uma revisão metodológica. *Revista de Pesquisa*, v. 10, n. 3, p. 123-135, 2010.
- SZUNDY, P. T. C. A *Base Nacional Comum Curricular*: implicações para a formação de professores/as de língua(gens). In: MATEUS, E.; TONELI, J. R. A. (orgs.). *Diálogos (im)pertinentes entre formação de professores e aprendizagem de línguas*. São Paulo: Blücher, 2017.
- TARDIF, M. *Saberes docentes e formação profissional*. Vozes, 2014.
- TEIXEIRA, Ana Paula; RAMOS, Lúcia Helena. *Jogos digitais no processo de ensino da leitura: estudo de caso em escola municipal*. *Cadernos de Educação*, v. 24, n. 48, p. 55–63, 2021.
- TRIVIÑOS, A. N. S. *Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação*. São Paulo: Atlas, 2008.
- UNESCO. *Education for All Global Monitoring Report – Literacy for Life*. Paris: UNESCO, 2006.
- UNICEF. Impacto primários e secundários da COVID-19 em crianças e adolescentes. *Relatório de análise. 3ª Rodada*. Disponível em: <www.unicef.org/brazil/media/15136/file/relatorio_analise_impactos-primarios-e-secundarios-da-covid-19-em-criancas-e-adolescentes_terceira-rodada.pdf> Acesso em 20 de marc. de 2025.
- VIANNA, Heraldo Marelim. *Pesquisa em educação: a observação*. Brasília: Plano Editora, 2003.
- VIGOTSKI, L. S. *A construção do pensamento e da linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- YIN, R. K. *Estudo de caso: planejamento e métodos*. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015.
- ZABALA, Antoni. *Como trabalhar os conteúdos procedimentais em aula*. 2.ed. Porto Alegre: ArtMed, 2015.

ANEXO

**C:\Users\Rogeliany\Downloads\Caderno de Oficinas Pedagógicas - letras brancas (1)-1-1
(1).pdf**