

Alfabetização digital: uso de jogo interativo como estratégia pedagógica no 2º ano do Ensino Fundamental.

Digital literacy: the use of interactive games as a pedagogical strategy in the second grade of Elementary School.

Amanda Castro Stringueta

Joelma Balbino de Jesus

Josiane Ramos de Menezes Ruiz

Rayana Tamy Rodrigues Carvalho

Viviane Maria do Nascimento

Waverlania Pereira Sales

RESUMO

Esse relatório fala sobre o Projeto Integrador realizado com uma turma do 2º ano do Ensino Fundamental I de uma escola pública de Guarulhos. O tema escolhido foi alfabetização por meio do uso da tecnologia, pensando principalmente nas dificuldades de leitura e escrita observadas na turma durante as visitas realizadas pelo grupo. Para o desenvolvimento da atividade, usamos a plataforma Wordwall para criar dois jogos digitais relacionados ao tema frutas. Antes dos jogos, também foi realizada a leitura do livro *Uma lagarta muito comilona*, para introduzir o tema de forma mais leve e aproximar os alunos da atividade que seria aplicada depois. Os jogos foram montados no formato “arrasta e solta”, com imagens, letras iniciais e palavras incompletas. Durante a preparação, o grupo precisou testar algumas opções de imagens, palavras e formatos até chegar em uma atividade que ficasse mais simples e adequada para os alunos da turma. A proposta foi organizada em momentos de leitura, conversa com os alunos e aplicação dos jogos digitais. Com a realização do projeto, foi possível perceber que o uso da tecnologia pode ajudar bastante no interesse e participação dos alunos durante as atividades, além de colaborar de forma positiva com o processo de alfabetização.

Palavras-chave: Ação Docente; Alfabetização; Tecnologia; Ensino Fundamental.

ABSTRACT

This report addresses an Integrative Project conducted with a second-grade class in Elementary School at a public school in Guarulhos, Brazil. The chosen theme was literacy through the use of technology, focusing primarily on the reading and writing difficulties observed in the classroom during the group's site visits. To develop the activity, the Wordwall

platform was used to create two digital games centered on the theme of fruits. Prior to the games, the book *The Very Hungry Caterpillar* was read to introduce the topic in an engaging manner and familiarize the students with the subsequent activity. The games were designed in a drag-and-drop format, featuring images, initial letters, and incomplete words. During the preparation phase, the group tested various options for images, words, and layouts to ensure the final activity was accessible and appropriate for the students' proficiency level. The intervention was structured into reading sessions, discussions with the students, and the application of the digital games. The implementation of this project demonstrated that the integration of technology can significantly enhance student engagement and participation, while positively contributing to the literacy process.

Keywords: Teaching Practice; Literacy; Technology; Elementary Education.

1 INTRODUÇÃO

A alfabetização é uma fase importante no começo da vida escolar das crianças. No 2º ano do Ensino Fundamental I, muitos alunos ainda estão aprendendo a ler e escrever, e cada um acaba tendo um ritmo diferente. Na turma escolhida para o projeto, percebemos bastante isso durante as observações feitas em sala.

Alguns alunos conseguiam reconhecer palavras com mais facilidade, enquanto outros ainda tinham dificuldade nas letras e sílabas. Por conta disso, pensamos em desenvolver uma atividade diferente, usando tecnologia, para tentar deixar a aula mais interessante e participativa.

O projeto foi realizado em uma escola pública de Guarulhos. Para a atividade, escolhemos trabalhar com a história do livro *Uma lagarta muito comilona*, de Eric Carle, e depois aplicar jogos digitais feitos na plataforma Wordwall. Os jogos tinham imagens de frutas, letras iniciais e palavras incompletas, para ajudar os alunos na associação entre imagem e escrita.

A ideia do projeto foi entender como a tecnologia pode ajudar no processo de alfabetização dentro da sala de aula, principalmente com alunos que estão em fases diferentes de aprendizagem.

Além disso, também buscamos aproximar os alunos do uso da tecnologia durante as atividades. Segundo Paulo Freire (1996), o aprendizado acontece de forma mais significativa quando o aluno participa e consegue relacionar o conteúdo com sua realidade.

Seguindo nesse contexto, ao longo do curso de Pedagogia, tivemos contato com alguns autores importantes que nos trouxeram embasamento para a realização da aplicação desse Projeto Integrador.

Podemos citar o material da primeira semana de aula da matéria de Educação Especial e Inclusiva. Na aula sobre história da educação na infância, foram abordados alguns autores e, entre eles, Maria Montessori, que nos traz a importância da educação sensorial. Montessori aborda que a criança possui potencialidade exploradora e observadora, além de ter como princípios a liberdade e a independência da criança em realizar suas escolhas, tornando a aprendizagem mais interessante e favorecendo o desenvolvimento das funções motoras e sensoriais (MONTESSORI, 2021).

A matéria de Alfabetização e Letramento, mais precisamente na semana quatro, abordou o livro de Paulo Freire chamado *A importância do ato de ler*. O autor aborda que a leitura do mundo vem antes da leitura das palavras (FREIRE, 2011). A elaboração do projeto parte desse princípio, tendo em vista que usamos um contexto onde os alunos estavam aprendendo sobre alimentação e inserimos um jogo para trabalhar e desenvolver o processo de alfabetização, tendo como principal tema a formação de palavras relacionadas à história do livro escolhido, *Uma lagarta muito comilona*. Sendo assim, trouxemos um exemplo onde a leitura do mundo veio antes da leitura e formação de palavras.

Não menos importante, temos ainda Jean Piaget, que foi tema de um dos textos-base da semana três de Psicologia da Educação. O texto *A concepção de Jean Piaget* aborda questões sobre o desenvolvimento cognitivo do indivíduo, que é dividido em quatro períodos, sendo eles: o sensório-motor (do nascimento aos 2 anos), o pré-operacional (dos 2 aos 7 anos), o estágio das operações concretas (de 7 a 12 anos) e, por fim, o período de operações formais (dos 12 anos em diante) (PALANGANA, 2015, p. 23). Cada período se desenvolve sobre o que foi construído no período anterior.

Aplicamos o projeto no segundo ano do Ensino Fundamental I, entretanto, devemos considerar também que existem diferenças e variações na fase de cada criança. Isso esteve muito presente durante as observações realizadas. Alguns alunos conseguiam identificar as palavras com mais facilidade, enquanto outros apresentavam dificuldade. Ou seja, assim como relatado por Piaget, o desenvolvimento cognitivo da criança nessa fase se dá em um processo de adaptação contínua, envolvendo a assimilação da informação recebida com a informação que ela já possui em sua mente.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 OBJETIVOS

Objetivo Geral:

- Inserir os alunos no mundo digital e contribuir para o processo de ensino-aprendizagem, considerando a crescente presença da tecnologia na sociedade.
- Contribuir para o processo de alfabetização por meio do uso de tecnologias digitais, promover simultaneamente a alfabetização e o desenvolvimento das habilidades digitais da criança no contexto educacional, favorecer não apenas o desenvolvimento da leitura e a formação de palavras, mas também a familiarização da criança com o ambiente digital.

Objetivos específicos:

- Desenvolver um jogo digital educativo que auxilie os professores no processo de alfabetização das crianças, estimular o reconhecimento de letras, sílabas e a junção das mesmas, formando palavras de uma forma lúdica e interativa.
- Estimular a formação de palavras, a leitura, a escrita e a associação entre sons e grafias nas etapas iniciais de aprendizagem.

2.2 JUSTIFICATIVA E DELIMITAÇÃO DO PROBLEMA

Objetivando ajudar na alfabetização de crianças de uma escola pública de educação infantil e fundamental da cidade de Guarulhos, que tem turmas com uma média de 35 alunos por sala, foi escolhida uma turma de 2º ano do ensino fundamental, do período da tarde, com um total de 27 alunos matriculados. Essa turma tem uma grande quantidade de alunos que ainda não estão alfabetizados, e estão em hipóteses de escrita variadas e distintas, conforme quadro abaixo:

Quantidade de Alunos	Hipótese de escrita
15	Alfabéticos
4	Pré-silábicos
5	Silábicos com valor
3	Silábicos sem valor

Tabela 1 - Hipóteses silábicas dos alunos – *as autoras

Com o intuito de apresentar uma atividade em que a participação, interação e aprendizagem dos estudantes fosse a mais proveitosa e eficiente possível, foram desenvolvidos dois jogos no qual as crianças tivessem uma experiência alfabetizadora tecnológica, lúdica e de fácil acesso, baseada nas competências gerais da base nacional comum curricular.

Utilizar conhecimentos das linguagens verbal (oral e escrita) e/ou verbo-visual (como Libras), corporal, multimodal, artística, matemática, científica, tecnológica e digital para expressar-se e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e, com eles, produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo. (Base Nacional Comum Curricular, BNCC, pág 18)

O uso das tecnologias na alfabetização deve ser uma aliada do professor, haja vista que as crianças vivem em um mundo cada dia mais digital e dependente das tecnologias. As tecnologias podem ser uma ferramenta de suporte para a alfabetização, desde que usadas de maneira contextualizada, auxiliando o professor a potencializar o aprendizado dos alunos, de forma sistematizada e direcionada, por meio de equipamentos tecnológicos e digitais que ampliam as possibilidades de ensino.

As tecnologias além de contribuir para o processo de leitura e escrita podem ser incluídas e compreendidas como valores, sociais, culturais que possibilitem a flexibilidade do processo de ensino e aprendizagem, promovendo assim uma formação capaz de produzir sujeitos críticos e interlocutores frente às tecnologias e os desafios da sociedade na contemporaneidade. (REVISTA ARACÊ, pág. 20118)

Com o desenvolvimento desses jogos objetivou-se aumentar o interesse e a interação dos alunos nas atividades propostas e consequentemente sua apropriação do conteúdo e alfabetização; haja vista que o auxílio tecnológico atrai a atenção dos alunos consequentemente aumentando sua absorção dos conhecimentos lecionados.

Os jogos são lúdicos, embora possam ser usados com finalidades didáticas sem que sua ludicidade seja diminuída. O fato de eles terem desafios que estimulam a permanência dos jogadores diante da tela faz com que estes queiram jogar mais e mais vezes um mesmo jogo. Já as atividades digitais cumprem na escola um papel mais didático do que lúdico, embora não se possa negar que possam ser lúdicas também. (Frade, Isabel Cristina Alves da Silva, 1957, pág. 12)

2.3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

As ferramentas digitais, quando utilizadas de forma adequada e com orientação, podem contribuir significativamente para o desenvolvimento cognitivo, criativo e social das crianças. O uso de recursos digitais, como jogos educativos, aplicativos e plataformas interativas, torna o aprendizado mais dinâmico, atrativo e motivador. Dessa forma, ao interagir com jogos e

atividades digitais, a criança pode experimentar diferentes formas de aprender e explorar conteúdo (Lev Vygotsky, 1998).

As crianças aprendem melhor quando estão envolvidas em atividades lúdicas e interativas (Jean Piaget, 1999). E, as tecnologias digitais possibilitam justamente esse tipo de experiência, estimulando a curiosidade, a participação ativa e o interesse pelo conhecimento. Assim como o contato com o ambiente digital também auxilia no desenvolvimento de habilidades importantes, como raciocínio lógico, resolução de problemas, criatividade e autonomia (Seymour Papert, 2008).

Segundo Lev Vygotsky, o desenvolvimento cognitivo da criança ocorre por meio da interação social e da mediação de outros indivíduos no processo de aprendizagem (VYGOTSKY, 1998). Dessa forma, o contato com diferentes ferramentas e ambientes, inclusive digitais, pode contribuir para a construção do conhecimento.

Se faz importante abordar também que Jean Piaget nos traz que o desenvolvimento cognitivo ocorre por meio da interação da criança com o ambiente, sendo o conhecimento construído gradualmente através das experiências e das etapas de desenvolvimento (PIAGET; INHELDER, 1999).

Ainda abordando Piaget, é válido lembrar que o conhecimento é construído pela criança por meio da exploração, da experimentação e da interação com o contexto na qual está inserida. Ferramentas pedagógicas e recursos tecnológicos podem atuar como mediadores do conhecimento, facilitando o processo de alfabetização e tornando a aprendizagem mais significativa. Dessa forma, a utilização de jogos digitais no contexto educacional favorece o processo de alfabetização, pois combina elementos lúdicos e interativos que estimulam o interesse da criança e contribuem para o desenvolvimento de habilidades relacionadas à leitura, escrita e raciocínio.

Cabe ao professor utilizar a tecnologia como uma ferramenta para auxiliá-lo no desenvolvimento dos alunos e até mesmo usá-la para tornar sua aula convidativa aos olhos dos alunos, fazendo com que o aprender se torne ainda mais interessante.

Contudo, a inserção da criança no mundo digital tem se tornado cada vez mais importante para o processo de aprendizagem, pois mais do que nunca, as tecnologias fazem parte da realidade atual da sociedade.

2.4 METODOLOGIA

A metodologia utilizada seguiu as etapas propostas pela UNIVESP: ouvir, prototipar e implementar. Primeiro realizamos as observações da turma e entendemos as dificuldades presentes no processo de alfabetização. Depois disso, começamos a testar formatos e ideias para os jogos, realizando mudanças até chegar na versão final aplicada em sala. Por fim, aconteceu a implementação da atividade com os alunos.

O projeto foi aplicado em uma turma do 2º ano do Ensino Fundamental I de uma escola pública de Guarulhos. Durante as visitas feitas na sala, percebemos que muitos alunos ainda apresentavam dificuldade na identificação das letras e na formação das palavras. Essas informações foram coletadas por meio de observações da turma e também em conversas com a professora regente. Pensando nisso, decidimos montar uma atividade utilizando tecnologia, tentando trazer algo mais diferente e participativo para a turma.

No começo, pesquisamos algumas ideias de jogos digitais que fossem simples de usar em sala de aula e que também chamassem a atenção dos alunos. Em um primeiro momento, pensamos até na possibilidade de procurar alguém para desenvolver um jogo para o grupo, mas, durante as orientações do projeto, conhecemos a plataforma Wordwall e resolvemos utilizar ela mesma para criar as atividades.

Antes de chegar na versão final, fizemos duas versões diferentes dos jogos. A ideia inicial era montar um quebra-cabeça digital, mas, depois dos testes, percebemos que o formato “arrasta e solta” seria mais fácil para os alunos entenderem e também mais próximo do que queríamos trabalhar na aula.

Durante esses testes, também fomos mudando a dificuldade das atividades. Em uma das primeiras versões, os alunos precisariam montar palavras inteiras com sílabas embaralhadas, usando palavras como “melancia” e “laranja”. Só que, quando testamos entre o grupo e também com os filhos das integrantes, percebemos que algumas palavras estavam difíceis para a realidade da turma.

Além disso, durante os primeiros testes realizados na escola, alguns alunos apresentaram dificuldade para compreender os comandos dos jogos e formar as palavras completas sem ajuda. A partir dessas observações, percebemos que seria necessário simplificar as atividades, utilizando mais imagens, menos leitura e comandos mais visuais.

Depois dessas observações e também das orientações da professora regente, fomos simplificando os jogos até chegar em duas versões mais visuais e fáceis de participar. A

professora da turma também comentou que seria importante pensar em uma atividade que conseguisse envolver todas as hipóteses alfabéticas presentes na sala, feedback que ajudou o grupo na construção da versão final dos jogos.

A turma era composta por 15 alunos alfabéticos, 4 pré-silábicos, 5 silábicos com valor e 3 silábicos sem valor. Por conta dessa diferença nos níveis de escrita, o grupo percebeu a necessidade de simplificar os jogos, utilizando mais imagens, letras iniciais e palavras menores, permitindo que todos conseguissem participar da atividade de alguma forma.

No final, foram desenvolvidos dois jogos digitais no formato “arrasta e solta”, ambos utilizando imagens de frutas para facilitar a participação dos alunos. No primeiro jogo, as crianças precisavam completar palavras incompletas por meio da associação das letras iniciais corretas. No segundo, a proposta era identificar a letra inicial correspondente às imagens das frutas apresentadas junto dos nomes completos.

Escolhemos trabalhar com frutas porque era um tema que a professora já vinha trabalhando com os alunos, além da relação com o livro *Uma Lagarta muito Comilona*, utilizado no começo da aula. Outro ponto foi a facilidade das crianças associarem as imagens com as palavras, por serem alimentos presentes no cotidiano delas.

A aula teve duração aproximada de 50 a 60 minutos e foi dividida em etapas.

No momento inicial (15 a 20 minutos), realizamos a leitura do livro *Uma Lagarta muito Comilona*. Para ajudar na contação, utilizamos uma lagarta feita em tecido, que ia se abrindo conforme a história acontecia. Os alunos participaram bastante desse momento, fizeram perguntas e comentaram sobre os alimentos que apareciam durante a leitura.

Figura 1 - Lagarta em tecido utilizada durante a contação do livro *Uma lagarta muito comilona*



Fonte: elaborado pelas autoras (2026)

No momento de desenvolvimento (20 a 25 minutos), aconteceu a aplicação dos jogos digitais. A turma foi organizada em grupos para facilitar a participação dos alunos durante as atividades. Nos jogos, os alunos precisavam relacionar imagens e palavras, completar letras iniciais e identificar os nomes das frutas apresentadas.

No momento final (10 a 15 minutos), foi realizado um período de socialização das atividades, onde os alunos puderam comentar sobre as palavras encontradas e compartilhar as respostas com os colegas, retomando também o conteúdo trabalhado durante a aula.

A avaliação aconteceu durante toda a aplicação, principalmente por meio da participação dos alunos, da interação entre os grupos e da realização das atividades propostas. Também observamos como os alunos reagiram ao uso da tecnologia durante a aula e como participaram das atividades relacionadas à leitura e formação das palavras. Durante a aplicação final, percebemos que os jogos mais visuais e simples facilitaram a participação da turma e tornaram a atividade mais dinâmica e interativa.

Depois da aplicação, o grupo também percebeu que seria interessante continuar desenvolvendo novos jogos parecidos, utilizando novas palavras e aumentando a dificuldade aos poucos, acompanhando o avanço dos alunos. Uma das melhorias pensadas foi a criação de etapas ou fases nos jogos, permitindo que as atividades fossem ficando mais desafiadoras conforme o desenvolvimento e a pontuação dos estudantes, respeitando os diferentes níveis de aprendizagem presentes na turma.

3 RESULTADOS: SOLUÇÃO FINAL

O projeto apresentado foi desenvolvido com base nas etapas ouvir, prototipar e implementar, pilares do Design Thinking, abordagem que busca solução para problemas através da criação de produtos com foco na compreensão das necessidades humanas. A aplicação ocorreu em uma sala de aula do 2º ano do Ensino Fundamental de uma escola localizada no município de Guarulhos. Na primeira visita à escola e em conversa com a professora regente da turma, fomos inteirados do tema gerador que estava sendo trabalhado, Alimentação Saudável. Diante de tal informação, passamos a pesquisar atividades que envolvessem o tema ao processo de alfabetização, associando o uso da tecnologia.

A princípio, desenvolvemos duas propostas de jogos on-line na plataforma Wordwall. O primeiro, um jogo de sílabas embaralhadas, no qual o desafio era colocar as sílabas em ordem e ler o nome do alimento que se formava. O outro jogo, em forma de anagrama, no qual, através de dicas e imagens, as crianças deveriam colocar na ordem correta as letras e formar o nome do alimento. Ex.: Dica: “Amarelinha é muito bacana, te dou energia para toda semana...”. Esta frase

associada a uma imagem contendo uma penca de bananas, com a escrita A N A N A B logo abaixo e o espaço discriminado para ordenar as letras de maneira correta: B A N A N A.

Figura 2 - Primeiro protótipo criado



Fonte: elaborado pelas autoras (2026)

Figura 3 - Segundo protótipo criado



Fonte: elaborado pelas autoras (2026)

Em segunda visita à escola para demonstração e aplicação dos jogos desenvolvidos, constatou-se a necessidade de alteração da proposta inicial. Parte dos alunos apresentou dificuldades na compreensão e execução dos jogos, necessitando de ajuda para ler o enunciado e realizar o que era proposto na atividade. Embora a identificação da imagem facilitasse o entendimento, muitos não conseguiram formar a palavra indicada no anagrama. O mesmo ocorreu com a outra proposta, na qual deveriam ordenar as sílabas das palavras formando os nomes dos alimentos. Tal dificuldade ocorreu devido ao perfil heterogêneo da sala em relação às hipóteses de escrita, contendo 15 alunos alfabéticos, 4 pré-silábicos, 5 silábicos com valor e 3 silábicos sem valor.

Durante um diálogo com a professora regente, e diante de tamanha diversidade e dificuldade apresentada pelos alunos após a primeira aplicação, tornou-se evidente a necessidade de alterar as propostas iniciais para algo com menor grau de complexidade. Retomamos nosso

planejamento para desenvolver uma atividade que fosse capaz de englobar todas as hipóteses de escrita e que envolvesse todos os estudantes de forma significativa.

Na terceira e última visita à escola, foi aplicada uma aula de 60 minutos. No primeiro momento, para contextualizar o tema Alimentação e promover o envolvimento da turma, foi feita a contação de história dramatizada e colaborativa do livro *Uma lagarta muito comilona*, de Eric Carle. Enquanto uma pessoa narrava a história, outra integrante fazia a encenação do desenrolar do conto, utilizando-se de uma lagarta produzida artesanalmente em material EVA, tecidos e papéis multicoloridos. Tal apresentação gerou bastante interesse por parte dos alunos, promovendo o engajamento da turma, que participou fazendo perguntas, compartilhando curiosidades e interagindo entre eles e também com a personagem da história.

Figura 4 - Aplicação do Projeto Integrador em turma do 2º ano do Ensino Fundamental I



Fonte: acervo do grupo (2026)

Num segundo momento, prosseguimos para a aplicação dos jogos. Nestes, as crianças eram apresentadas a uma relação de imagens, contendo em cada uma delas a inicial de seus nomes. Então surgia uma imagem flutuante contendo o nome completo, sendo necessário associar as duas imagens semelhantes através do movimento “arrasta e solta”. O jogo seguinte apresentava duas colunas paralelas: na primeira coluna, apenas as letras iniciais de maneira destacada e chamativa; na segunda coluna, as imagens seguidas dos nomes sem a primeira letra. Ex.: o desenho de morangos, seguido da grafia __ORANGO. Os estudantes deveriam, no modo “arrasta e solta”, levar cada letra inicial até a imagem correspondente.

Figura 6 - Primeiro jogo digital aplicado na turma



Fonte: elaborado pelas autoras (2026)
 Figura 5 - Segundo jogo digital aplicado na turma



Fonte: elaborado pelas autoras (2026)

Ambos os jogos foram desenvolvidos na plataforma on-line Wordwall. A turma foi organizada em grupos, de maneira que houvesse a interação das diferentes hipóteses de escrita, para que todos colaborassem e se apropriassem do conteúdo ao relacionar as imagens às palavras apontadas no jogo.

No desfecho da aula, incentivamos um momento de conversa para que os alunos compartilhassem suas experiências, dificuldades e curiosidades em relação à aula apresentada.

Concluimos que a maneira como o tema foi abordado, partindo de uma narrativa lúdica e visualmente atrativa, envolvendo um assunto já conhecido e recorrente para eles, a alimentação saudável, e a aplicação dos jogos de associação promoveram a integração e participação de todos de modo significativo, contemplando os diferentes níveis de escrita, permitindo compartilhar interesses e preferências no quesito alimentação, demonstrar suas dificuldades de aprendizagem e seus repertórios linguísticos, favorecendo o desenvolvimento da alfabetização de forma contextualizada e significativa. A avaliação se deu de forma contínua, durante todo o processo de

desenvolvimento e aplicação da aula, considerando o envolvimento e os avanços nas atividades propostas.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através da aplicação do projeto, podemos concluir que o uso da tecnologia em sala de aula colabora muito com o processo de aprendizagem das crianças, mesmo estando em processos de alfabetização diferentes.

A aplicação ocorreu em uma sala com 15 alfabéticos, 4 pré-silábicos, 5 silábicos com valor e 3 silábicos sem valor. Mesmo com essas hipóteses de escritas variadas e diferentes níveis de alfabetização, os alunos interagiram como um todo, facilitando a participação daqueles que ainda possuem algum grau de dificuldade na formação das palavras, tornando o momento de grande participação e colaboração entre a turma escolhida.

O objetivo maior desse projeto foi alcançado, onde foi possível de forma digital contribuir com o processo de ensino-aprendizagem através do tema escolhido e alinhado com o professor (tema frutas, contando a história do livro *Uma lagarta muito comilona*), de acordo com o contexto pedagógico da turma, atuando com o processo de formação de palavras, alfabetização e com o desenvolvimento das habilidades digitais das crianças presentes.

Desse modo, a aplicação do jogo desenvolvido contribuiu para uma aula dinâmica, interativa e lúdica, que trouxe para os alunos uma proposta educativa diferente, de modo a influenciar no processo de desenvolvimento cognitivo das crianças, construindo seu conhecimento e contando com a participação de todos os alunos presentes.

No começo do projeto, as primeiras ideias dos jogos eram mais difíceis e envolviam sílabas embaralhadas, anagramas e formação de palavras completas. Porém, durante os testes realizados e também nas visitas feitas na escola, percebemos que seria necessário adaptar as atividades para a realidade da turma, principalmente por conta dos diferentes níveis de alfabetização encontrados na sala.

A partir dessas observações, fomos mudando os jogos aos poucos até chegar em atividades mais simples para a turma conseguir acompanhar melhor. Colocamos mais imagens, usamos letras iniciais e deixamos as propostas mais fáceis de entender, principalmente para os alunos que ainda apresentavam mais dificuldade na leitura e escrita.

Durante o projeto, também tivemos algumas limitações. O tempo de aplicação foi curto e a quantidade de recursos tecnológicos disponíveis na escola era limitada, então os alunos

precisaram participar das atividades em grupos. Além disso, não foi possível acompanhar por mais tempo o desenvolvimento das crianças depois da aplicação dos jogos.

Mesmo com essas dificuldades, os objetivos propostos foram alcançados, e trouxe ao grupo o resultado esperado, mostrando que o uso da tecnologia no processo de alfabetização é muito válido, positivo e estimulante para o aprendizado dos alunos, como também uma ferramenta a mais nos processos didáticos para os professores. Também percebemos que seria interessante continuar criando jogos parecidos, com novas fases e atividades um pouco mais difíceis conforme o avanço dos alunos durante o processo de alfabetização.

REFERÊNCIAS

BNCC - Base Nacional Comum Curricular: educação é a base. Brasília: Ministério da Educação, 2017.

BROWN, Tim. Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Tradução de Márcia Pileggi Vinha. Rio de Janeiro: Alta Books, 2020.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

PIAGET, Jean; INHELDER, Bärbel. A psicologia da criança. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1999.

PAPERT, Seymour. A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática. Porto Alegre: Artmed, 2008.

REVISTA ARACÊ. Revista Aracê. São José dos Pinhais, v. 7, n. 5, p. 28117-28127, 2025.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

CARLE, Eric. Uma lagarta muito comilona. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2025.

KOIDE, Adriana Batista de Souza. Educação Especial e Inclusiva | Aspectos históricos da educação inclusiva: ser humano, sociedade, história e cultura. YouTube, 26 mar. 2025. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0kNnwUumzrM>. Acesso em: 20 maio 2026.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. 51. ed. São Paulo: Cortez, 2021.

MONTESORI, Maria. **A mente da criança absorvente**. São Paulo: Vide Editorial, 2021.

PALANGANA, Isilda Campaner. **Desenvolvimento e aprendizagem em Piaget e Vigotski: a relevância do social**. 6. ed. rev. São Paulo: Summus Editorial, 2015. Disponível em: <https://leitor.bvirtual.com.br/reader/42297/epub/1>. Acesso em: 8 abr. 2026.