

Tecnologias digitais como ferramenta de apoio à alfabetização.

Digital technologies as support tools for literacy.

Jenifer de Jesus Araújo Casite dos Santos

Jéssica Fernanda de Souza

Jéssica Gracieli Farias dos Santos Ferreira

Juliane Soares Gusmão

Maria Eduarda Panseri de Alencar

Talita de Nardo Manoel

Thaís Souza de Jesus

RESUMO

A alfabetização é um processo essencial para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Entretanto, muitos estudantes apresentam dificuldades nesse processo, o que pode comprometer o avanço da aprendizagem. Nesse contexto, o uso de tecnologias digitais pode contribuir para tornar o processo de ensino e aprendizagem interativos. O presente Projeto Integrador teve como objetivo analisar de que forma os recursos tecnológicos podem auxiliar no desenvolvimento da leitura e da escrita durante o processo de alfabetização. O projeto será desenvolvido em uma escola da rede pública de ensino, com alunos do 3º ano do Ensino Fundamental que apresentavam dificuldades no processo de alfabetização. Como proposta de intervenção pedagógica, o grupo desenvolveu um jogo digital educativo acessado nos computadores da escola. O jogo foi estruturado em formato de história interativa, na qual os alunos precisavam resolver desafios relacionados à alfabetização para avançar nas etapas da narrativa. Durante a aplicação da atividade, observou-se maior participação dos estudantes, interesse pelas tarefas propostas e envolvimento com o processo de aprendizagem. Os resultados demonstraram que a utilização de recursos digitais pode favorecer o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita de

maneira lúdica e significativa, contribuindo para a motivação dos alunos e para o fortalecimento das práticas pedagógicas no processo de alfabetização.

Palavras-chave: Alfabetização. Tecnologias digitais. Jogos educativos. Leitura e escrita.

ABSTRACT

Literacy is an essential process for the development of reading and writing skills in the early years of Elementary Education. However, many students face difficulties during this process, which can compromise learning progress. In this context, the use of digital technologies can contribute to making the teaching and learning process interactive. This Integrative Project aimed to analyze how technological resources can support the development of reading and writing during the literacy process. The project was carried out in a public school with 3rd-grade elementary students who presented literacy difficulties. As a pedagogical intervention proposal, the group developed an educational digital game accessed through the school's computers. The game was structured as an interactive story in which students needed to solve literacy-related challenges to progress through the narrative stages. During the implementation of the activity, increased student participation, interest in the proposed tasks, and engagement with the learning process were observed. The results demonstrated that the use of digital resources can foster the development of reading and writing skills in a playful and meaningful way, contributing to student motivation and strengthening pedagogical practices in the literacy process.

Keywords: Literacy. Digital technologies. Educational games. Reading and writing.

1 INTRODUÇÃO

A alfabetização constitui uma etapa fundamental no processo de formação escolar, sendo responsável pelo desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita que permitem ao estudante participar de forma ativa das práticas sociais e educativas. Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, esse processo exige estratégias pedagógicas que favoreçam a compreensão do sistema de escrita e estimulem o interesse dos alunos pela aprendizagem. Entretanto, é comum que alguns estudantes apresentem dificuldades

nesse processo, especialmente na consolidação das habilidades relacionadas à leitura e à escrita. Nesse sentido, a alfabetização não se limita apenas ao domínio do código escrito, mas envolve também a capacidade de utilizar a leitura e a escrita em diferentes contextos sociais, sendo um processo essencial para a participação plena do indivíduo na sociedade (SOARES, 2004).

Diante desse cenário, torna-se necessário buscar metodologias e recursos que contribuam para tornar o processo de alfabetização mais significativo e motivador. Nesse contexto, o uso de tecnologias digitais tem se destacado como uma importante ferramenta de apoio pedagógico, uma vez que possibilita a criação de atividades interativas, dinâmicas e lúdicas, capazes de estimular a participação dos estudantes e favorecer o desenvolvimento da aprendizagem.

Considerando a realidade das crianças na sociedade contemporânea, marcada pelo contato frequente com recursos tecnológicos, a utilização desses instrumentos no ambiente escolar pode contribuir para ampliar as possibilidades de ensino e aprendizagem. De acordo com Pierre Lévy (1999), as tecnologias digitais fazem parte de um novo contexto cultural denominado cibercultura, caracterizado pela interação, pelo compartilhamento de informações e pela construção coletiva do conhecimento. Nesse sentido, a integração dessas tecnologias no ambiente escolar pode favorecer práticas pedagógicas mais dinâmicas e alinhadas às formas contemporâneas de aprendizagem. Além disso, estratégias pedagógicas baseadas em jogos educativos podem favorecer o desenvolvimento de habilidades cognitivas e linguísticas de forma mais atrativa para os alunos.

Diante desse cenário, o presente Projeto Integrador buscou investigar de que maneira o uso de tecnologias digitais pode contribuir para auxiliar alunos do 3º ano do Ensino Fundamental que apresentam dificuldades no processo de alfabetização. Como proposta de intervenção pedagógica, foi desenvolvido um jogo digital educativo estruturado em formato de história interativa, no qual os estudantes precisavam resolver desafios relacionados à formação de palavras para avançar nas etapas da narrativa.

A proposta teve como finalidade tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico, atrativo e significativo, estimulando a participação ativa dos alunos durante as atividades. Além disso, buscou-se integrar ludicidade e tecnologia ao contexto escolar,

favorecendo o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita de maneira mais motivadora. Dessa forma, espera-se que a utilização do jogo educativo possa contribuir para fortalecer o processo de alfabetização, ampliar o interesse dos estudantes pela aprendizagem e apoiar práticas pedagógicas mais inovadoras e interativas no ambiente escolar.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 OBJETIVOS

2.1.1 OBJETIVO GERAL

Desenvolver e aplicar um jogo digital educativo, acessado nos computadores da escola, como estratégia pedagógica para auxiliar alunos do 3º ano do Ensino Fundamental no processo de alfabetização, contribuindo para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita por meio de atividades interativas de formação de palavras.

2.1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar as principais dificuldades apresentadas pelos alunos do 3º ano do Ensino Fundamental no processo de alfabetização, especialmente no desenvolvimento da leitura e da escrita.
- Desenvolver um jogo digital educativo, estruturado em forma de história interativa, com desafios que envolvam a organização de letras para formação de palavras.
- Utilizar o jogo digital como recurso pedagógico para estimular o interesse e a participação dos alunos no processo de aprendizagem.
- Contribuir para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita por meio de atividades lúdicas e interativas realizadas no ambiente digital.
- Avaliar os resultados da utilização do jogo educativo como estratégia de apoio ao processo de alfabetização.

2.2 JUSTIFICATIVA E DELIMITAÇÃO DO PROBLEMA

2.2.1 IDENTIFICAÇÃO DO PROBLEMA

A alfabetização é uma etapa fundamental no processo de ensino e aprendizagem, pois é nesse período que os alunos desenvolvem as habilidades básicas de leitura e escrita. No entanto, durante o processo de observação e diálogo com a equipe escolar da EMEF “Profª Nilva Cazeto Kfoury”, foi possível identificar que alguns alunos do 3º ano do Ensino Fundamental apresentam dificuldades no desenvolvimento dessas habilidades, especialmente na formação e reconhecimento de palavras.

De acordo com os estudos de Emília Ferreiro, o processo de aquisição da escrita ocorre por meio de diferentes etapas, nas quais a criança constrói gradualmente a compreensão sobre o funcionamento do sistema de escrita. Muitos alunos da turma observada encontram-se no nível silábico-alfabético, fase em que a criança compreende que a escrita representa os sons da fala, porém ainda apresenta dificuldades em registrar todos os sons que compõem as palavras.

Dessa forma, compreende-se que o processo de alfabetização envolve a construção ativa do conhecimento por parte do aluno, sendo necessário que o professor utilize estratégias pedagógicas que favoreçam essa aprendizagem. Nesse contexto, a professora da turma relatou que alguns alunos apresentam dificuldades em acompanhar as atividades desenvolvidas por meio de metodologias tradicionais, o que evidencia a necessidade de novas estratégias de ensino.

Considerando o interesse das crianças pelas tecnologias digitais, surge a seguinte questão-problema que orienta este projeto: como o uso de um jogo digital educativo pode contribuir para auxiliar alunos do 3º ano do Ensino Fundamental no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita durante o processo de alfabetização?

A alfabetização envolve um processo de construção de conhecimentos pela criança, que passa a compreender gradualmente o funcionamento da língua escrita. Nesse sentido, a escrita deve ser entendida não apenas como uma transcrição da fala, mas como um sistema de representação da linguagem (FERREIRO, 1999).

2.2.2 DELIMITAÇÃO DO PROBLEMA

O presente projeto delimita-se ao estudo das dificuldades no processo de alfabetização de alunos do 3º ano do Ensino Fundamental da EMEF “Profª Nilva Cazeto Kfoury”, localizada no município de Nova Europa, no estado de São Paulo. A investigação concentra-se especificamente nas dificuldades relacionadas ao desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita, observadas durante o processo de alfabetização de alguns estudantes da turma.

Nesse contexto, o estudo buscou compreender como o uso de tecnologias digitais pode contribuir como recurso pedagógico no apoio ao processo de alfabetização. Considerando que muitas crianças apresentavam dificuldades em acompanhar atividades desenvolvidas apenas por meio de metodologias tradicionais, tornou-se relevante explorar estratégias que tornavam o processo de aprendizagem mais atrativo, dinâmico e significativo.

Dessa forma, o projeto propôs o desenvolvimento e a aplicação de um jogo digital educativo, elaborado pelo próprio grupo, que foi acessado nos computadores da escola. O jogo foi estruturado em formato de história interativa, na qual os alunos deveriam resolver desafios relacionados à alfabetização, como organizar letras para formar palavras, permitindo o avanço nas etapas da narrativa. Essa proposta buscou estimular a participação dos estudantes e favorecer o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita de maneira lúdica.

Assim, o estudo limita-se à aplicação dessa estratégia pedagógica com os alunos participantes da turma selecionada, não abrangendo outras séries, turmas ou instituições de ensino. O foco da pesquisa está em analisar de que forma a utilização desse recurso tecnológico pode contribuir como ferramenta de apoio no processo de alfabetização, auxiliando os estudantes no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita.

2.3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Alfabetização no processo de ensino e aprendizagem

A alfabetização é um dos processos mais importantes na formação escolar das crianças, pois é por meio dela que os estudantes desenvolvem as habilidades básicas de

leitura e escrita, fundamentais para sua participação na vida social e acadêmica. Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, a alfabetização representa uma etapa essencial para a construção do conhecimento, uma vez que a linguagem escrita está presente em diversas situações do cotidiano. Dessa forma, aprender a ler e escrever vai além da simples decodificação de letras e palavras, envolvendo também a compreensão e o uso significativo da linguagem.

Segundo Soares (2004), a alfabetização consiste no processo de ensino e aprendizagem do sistema de escrita alfabética, possibilitando que o indivíduo compreenda o funcionamento da língua escrita e desenvolva habilidades de leitura e escrita. Nesse sentido, a alfabetização deve ser compreendida como um processo complexo, que exige práticas pedagógicas capazes de estimular a reflexão dos alunos sobre a linguagem e sua utilização em diferentes contextos.

Além disso, a autora destaca a importância de relacionar alfabetização e letramento no processo educativo. Enquanto a alfabetização está relacionada à aprendizagem do sistema de escrita, o letramento refere-se à capacidade de utilizar a leitura e a escrita nas práticas sociais. Assim, é fundamental que o processo de alfabetização ocorra de maneira contextualizada, permitindo que os alunos compreendam o significado e a função da linguagem escrita em seu cotidiano.

Nesse sentido, compreender as etapas do desenvolvimento da escrita, conforme discutido por Ferreiro e Teberosky, torna-se fundamental para a elaboração de práticas pedagógicas que atendam às necessidades dos alunos em processo de alfabetização.

A teoria construtivista de Emília Ferreiro

Os estudos desenvolvidos por Emília Ferreiro e Ana Teberosky trouxeram importantes contribuições para a compreensão do processo de aquisição da escrita pelas crianças. A partir de pesquisas realizadas com crianças em fase de alfabetização, as autoras demonstraram que o aprendizado da escrita ocorre por meio da construção de hipóteses sobre o funcionamento do sistema de escrita alfabética.

De acordo com Ferreiro e Teberosky (1999), as crianças não aprendem a escrever apenas por meio da repetição ou memorização, mas sim por meio de um processo ativo de construção do conhecimento. Nesse processo, elas elaboram hipóteses sobre a escrita

e vão reorganizando essas ideias à medida que entram em contato com diferentes situações de leitura e escrita.

As autoras identificaram diferentes níveis de desenvolvimento da escrita, entre eles o nível pré-silábico, silábico, silábico-alfabético e alfabético. No nível silábico alfabético, por exemplo, a criança já compreende que a escrita representa os sons da fala, mas ainda apresenta dificuldades em registrar corretamente todos os fonemas presentes nas palavras. Essa etapa é considerada uma fase de transição importante no processo de alfabetização.

Compreender essas etapas permite que o professor desenvolva práticas pedagógicas mais adequadas às necessidades dos alunos, respeitando o ritmo de aprendizagem de cada criança e criando estratégias que favoreçam o avanço no processo de alfabetização.

A importância do uso de tecnologias digitais na educação

Nas últimas décadas, o avanço das tecnologias digitais têm transformado significativamente a forma como as pessoas se comunicam, aprendem e acessam informações. No contexto educacional, essas tecnologias têm sido cada vez mais utilizadas como ferramentas de apoio ao processo de ensino e aprendizagem, possibilitando novas formas de interação e construção do conhecimento.

De acordo com Moran (2013), o uso das tecnologias digitais na educação amplia as possibilidades pedagógicas, permitindo a criação de ambientes de aprendizagem mais dinâmicos, interativos e colaborativos. Quando utilizadas de forma planejada, essas ferramentas podem contribuir para tornar o processo educativo mais significativo, estimulando a participação ativa dos estudantes.

Além disso, as tecnologias digitais estão cada vez mais presentes no cotidiano das crianças, que demonstram grande interesse e familiaridade com esses recursos. Dessa forma, a integração dessas tecnologias no ambiente escolar pode favorecer o desenvolvimento de estratégias pedagógicas mais atrativas e alinhadas com a realidade dos alunos.

Jogos educativos como estratégia pedagógica

Entre as diferentes possibilidades de uso das tecnologias na educação, destacam-se os jogos educativos digitais, que têm sido amplamente utilizados como recursos pedagógicos capazes de tornar o processo de aprendizagem mais lúdico e motivador. Os jogos permitem que os alunos aprendam por meio de desafios, resolução de problemas e interação, favorecendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas e linguísticas.

Segundo Prensky (2012), os jogos digitais podem contribuir significativamente para o processo educativo, pois estimulam o raciocínio, a criatividade, a tomada de decisões e a participação ativa dos estudantes. Além disso, o caráter lúdico presente nos jogos favorece o engajamento dos alunos, tornando o aprendizado mais significativo.

No contexto da alfabetização, os jogos educativos podem ser utilizados para trabalhar atividades relacionadas à formação de palavras, reconhecimento de letras, associação entre sons e grafias, entre outras habilidades importantes para o desenvolvimento da leitura e da escrita. Dessa forma, os jogos podem funcionar como ferramentas de apoio ao trabalho pedagógico realizado em sala de aula.

Nesse sentido, a utilização de jogos digitais educativos pode representar uma estratégia relevante para auxiliar alunos que apresentam dificuldades no processo de alfabetização. Ao integrar tecnologia, ludicidade e aprendizagem, esses recursos podem contribuir para tornar o processo de ensino mais motivador, favorecendo o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita de forma significativa.

2.3.1 APLICAÇÃO DAS DISCIPLINAS ESTUDADAS NO PROJETO INTEGRADOR

O desenvolvimento do presente Projeto Integrador está diretamente relacionado aos conhecimentos adquiridos ao longo das disciplinas estudadas no curso de Pedagogia. Essas disciplinas contribuíram para a compreensão do processo de ensino e aprendizagem, especialmente no que se refere à alfabetização, ao uso de tecnologias na educação e ao planejamento de práticas pedagógicas voltadas ao desenvolvimento dos estudantes.

Entre as disciplinas que contribuíram para a construção deste projeto, destaca-se **Alfabetização e Letramento**, que possibilitou compreender os processos envolvidos na aquisição da leitura e da escrita, bem como as diferentes etapas pelas quais as crianças passam durante o processo de alfabetização. Os estudos realizados nessa área permitiram identificar as dificuldades apresentadas pelos alunos e compreender a importância de desenvolver estratégias pedagógicas adequadas às necessidades de aprendizagem de cada estudante.

Outra disciplina relevante para o desenvolvimento do projeto foi **Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação na Educação**, que abordou a importância da utilização de recursos tecnológicos como ferramentas de apoio ao processo de ensino e aprendizagem. A partir desses conhecimentos, foi possível compreender como as tecnologias podem ser utilizadas de forma pedagógica para tornar o aprendizado mais dinâmico, interativo e significativo.

Além disso, os conhecimentos adquiridos na disciplina de **Psicologia da Educação** contribuíram para a compreensão das teorias de aprendizagem e do desenvolvimento cognitivo das crianças, auxiliando na elaboração de estratégias pedagógicas que considerem as características e necessidades dos alunos em fase de alfabetização.

Também foram importantes as contribuições das disciplinas relacionadas ao **planejamento e organização do trabalho pedagógico**, que auxiliaram na elaboração das atividades propostas no projeto, bem como na definição dos objetivos, metodologia e estratégias de aplicação do jogo educativo.

Dessa forma, o Projeto Integrador possibilita articular os conhecimentos teóricos estudados ao longo do curso com a prática educacional, permitindo que os estudantes desenvolvam propostas pedagógicas que contribuam para a melhoria do processo de ensino e aprendizagem no contexto escolar.

2.4 METODOLOGIA

O presente projeto caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa, com caráter exploratório e interventivo, pois busca compreender as dificuldades no

processo de alfabetização e, ao mesmo tempo, propor uma intervenção pedagógica por meio da utilização de um recurso tecnológico educativo.

O projeto foi desenvolvido em uma escola da rede pública de ensino localizada no município de Nova Europa, no estado de São Paulo, com alunos do 3º ano do Ensino Fundamental que apresentavam dificuldades no processo de alfabetização, especialmente relacionadas ao desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita. A intervenção pedagógica foi realizada com uma turma composta por 16 alunos, com duração de 1 hora/aula.

Inicialmente, foi realizada uma observação do contexto escolar e das dificuldades apresentadas pelos alunos durante as atividades de leitura e escrita. Essa etapa permitiu compreender melhor as necessidades dos estudantes e contribuiu para o planejamento das atividades que foram desenvolvidas no projeto.

Como proposta de intervenção pedagógica, o grupo desenvolveu um jogo digital educativo, que foi acessado nos computadores da escola. O jogo foi estruturado em formato de história interativa, na qual os alunos deveriam resolver desafios relacionados ao processo de alfabetização para avançar nas etapas da narrativa. Entre os desafios propostos estavam atividades como organizar letras para formar palavras, reconhecer palavras e associar letras aos sons correspondentes.

A aplicação do jogo foi realizada em momentos previamente organizados com a turma, com o acompanhamento da professora responsável e dos integrantes do grupo. Durante a atividade, os alunos foram incentivados a participar ativamente das tarefas propostas no jogo, utilizando os recursos digitais como ferramenta de aprendizagem.

Após a realização das atividades, foi feita uma análise das percepções dos alunos e da professora em relação ao uso do jogo educativo, buscando identificar de que forma essa estratégia pedagógica contribuiu para estimular o interesse dos estudantes e apoiar o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita.

Dessa forma, a metodologia adotada neste projeto buscou integrar teoria e prática, utilizando a tecnologia como recurso pedagógico para tornar o processo de alfabetização mais dinâmico, lúdico e significativo para os alunos.

2.4.1 ETAPAS DE APLICAÇÃO DA ATIVIDADE

O jogo educativo desenvolvido pelo grupo apresenta uma proposta lúdica e interativa voltada ao processo de alfabetização. A atividade é baseada em uma história que busca estimular o interesse dos alunos e incentivar o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita por meio de desafios relacionados à formação de palavras.

A narrativa do jogo apresenta um personagem chamado Teo, um menino curioso que deseja encontrar o Tesouro das Palavras. Para alcançar esse objetivo, Teo precisa atravessar um lugar mágico chamado Floresta das Letras, onde estão escondidos diversos desafios que precisam ser resolvidos. Para avançar na jornada e encontrar o tesouro, Teo contará com a ajuda dos alunos, que deverão solucionar os desafios apresentados ao longo do jogo.

1ª Etapa – Apresentação da história

Inicialmente, foi apresentada aos alunos a história do personagem Teo e sua missão de encontrar o Tesouro das Palavras. Nesse momento, foi explicado que os estudantes iriam ajudá-lo a atravessar a Floresta das Letras resolvendo desafios relacionados à formação de palavras.

2ª Etapa – Explicação do funcionamento do jogo

Os alunos receberam orientações sobre como acessar o jogo nos computadores da escola e como realizar as atividades propostas. Foi explicado que cada desafio resolvido permitiria que o personagem avançasse em sua jornada pela floresta.

3ª Etapa – Início da jornada na Floresta das Letras

Durante o jogo, os alunos encontraram desafios nos quais deveriam organizar letras para formar palavras corretamente. Cada palavra formada representava um passo a mais na jornada de Teo em direção ao Tesouro das Palavras.

4ª Etapa – Superação dos desafios

À medida que os alunos resolviam os desafios propostos, novas etapas da história eram desbloqueadas. Os integrantes do grupo e a professora acompanharam os alunos durante a atividade, auxiliando quando necessário e incentivando a participação de todos.

5ª Etapa – Descoberta do Tesouro das Palavras

Ao final da atividade, após superar os desafios da Floresta das Letras, os alunos ajudaram o personagem a encontrar o Tesouro das Palavras, simbolizando a conquista do conhecimento e o avanço no processo de aprendizagem da leitura e da escrita.

6ª Etapa – Socialização da experiência

Após a realização da atividade, foi promovido um momento de conversa com os alunos para que compartilhassem suas experiências com o jogo, comentassem as palavras formadas e refletissem sobre o aprendizado desenvolvido durante a atividade.

Figura 1 – Apresentação do jogo e suas regras.



Figura 2– A procura das letras.



Figura 3 – Vencendo as etapas.

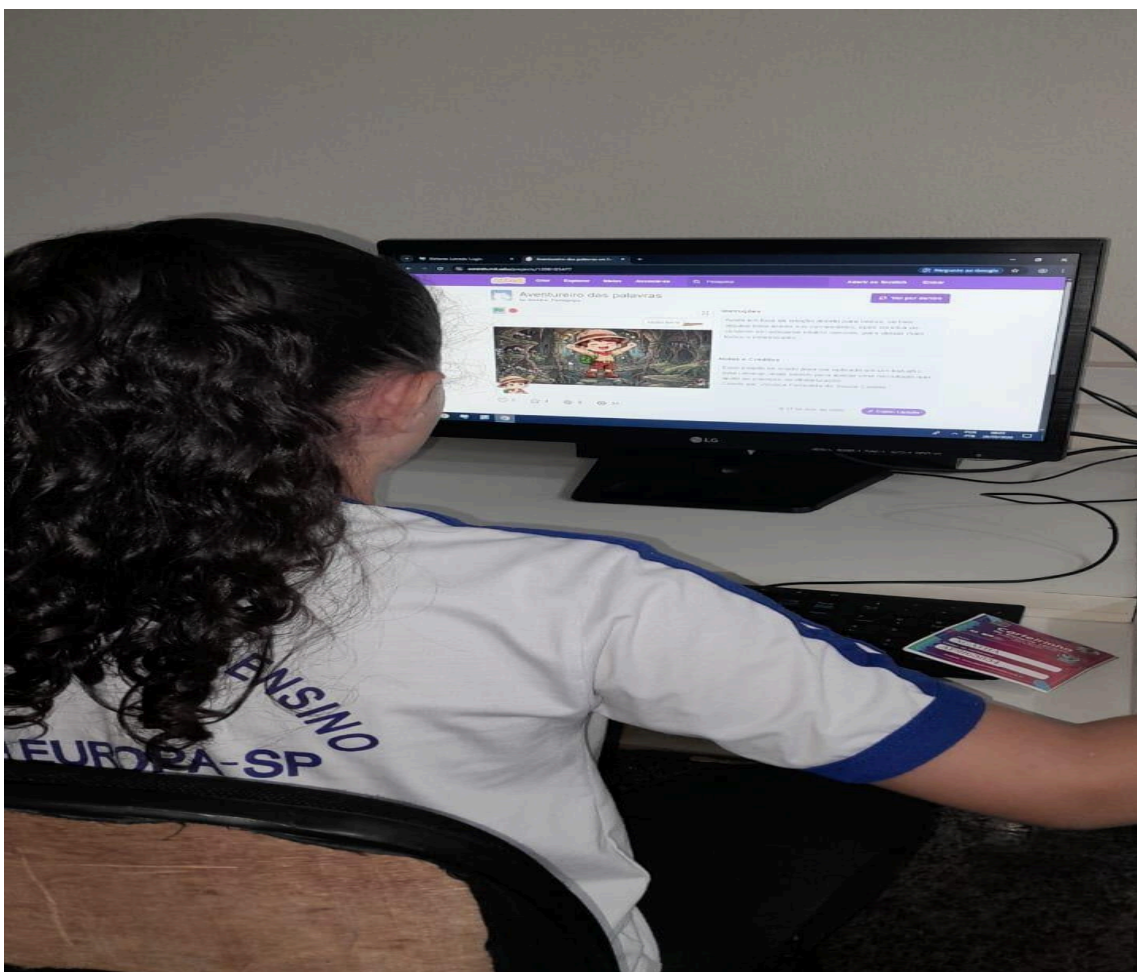
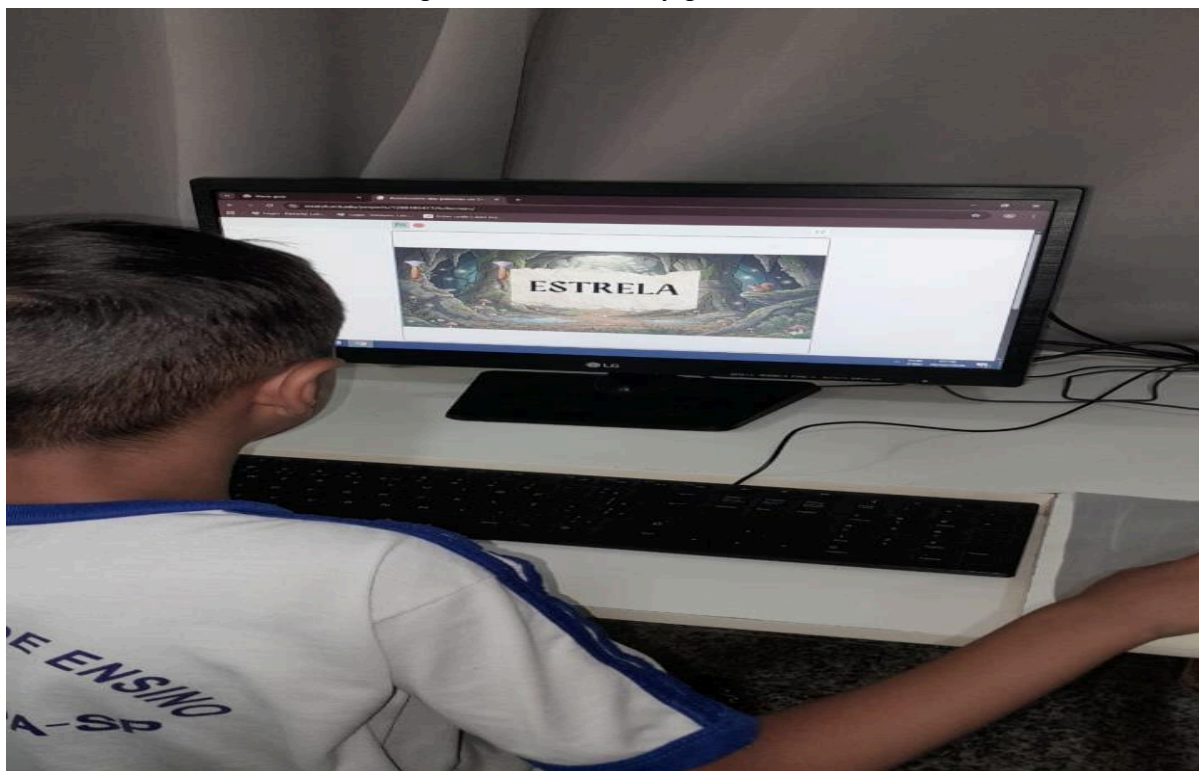


Figura 4 – Conclusão do jogo.



2.4.2 PARTICIPAÇÃO ATIVA

A participação ativa dos alunos foi um elemento fundamental para o desenvolvimento das atividades propostas neste projeto. Durante a aplicação do jogo educativo, os estudantes foram incentivados a participar de forma dinâmica e colaborativa, assumindo um papel protagonista no processo de aprendizagem.

Ao interagir com o jogo digital, os alunos tiveram que ajudar o personagem Teo a percorrer a Floresta das Letras em busca do Tesouro das Palavras, resolvendo desafios relacionados à formação de palavras. Essa dinâmica possibilitou que os estudantes participassem diretamente da construção do conhecimento, utilizando o raciocínio, a observação e a reflexão para organizar as letras e formar as palavras corretas.

Durante a atividade, os alunos tiveram liberdade para explorar o jogo, testar hipóteses e buscar soluções para os desafios apresentados. Esse processo favoreceu o desenvolvimento da autonomia, da curiosidade e do interesse pela aprendizagem, além de estimular o trabalho em equipe e a troca de ideias entre os colegas.

Além disso, os integrantes do grupo e a professora atuaram como mediadores do processo de aprendizagem, incentivando a participação dos estudantes, orientando quando necessário e promovendo momentos de diálogo e reflexão sobre as palavras trabalhadas no jogo.

Dessa forma, a proposta buscou garantir que os alunos participassem ativamente das atividades, tornando o processo de aprendizagem mais significativo, interativo e motivador, contribuindo para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita no processo de alfabetização.

3 RESULTADOS: SOLUÇÃO FINAL

Como solução final, o grupo desenvolveu e aplicou um jogo digital educativo voltado ao apoio do processo de alfabetização de alunos do 3º ano do Ensino Fundamental. A proposta utilizou recursos tecnológicos acessados nos computadores da escola, integrando elementos lúdicos e pedagógicos em uma narrativa interativa.

No jogo, os estudantes deveriam ajudar o personagem Teo a encontrar o Tesouro das Palavras, resolvendo desafios relacionados à formação e reconhecimento de palavras ao longo da história. As atividades envolveram organização de letras, identificação de palavras e associação entre sons e escrita, estimulando a participação ativa dos alunos durante todo o processo.

Durante a aplicação da proposta, observou-se maior interesse, motivação e envolvimento dos estudantes nas atividades desenvolvidas. Os alunos demonstraram entusiasmo ao participar da dinâmica do jogo e maior disposição para realizar tarefas relacionadas à leitura e escrita, especialmente aqueles que apresentavam dificuldades nas atividades tradicionais realizadas em sala de aula.

Além disso, foi possível perceber que a utilização do recurso digital favoreceu a interação entre os estudantes, estimulando a colaboração, o raciocínio e a construção do conhecimento de forma mais significativa. A proposta também contribuiu para tornar o ambiente de aprendizagem mais dinâmico e acolhedor, aproximando o processo de alfabetização da realidade tecnológica vivenciada pelas crianças.

Dessa forma, os resultados obtidos evidenciam que o uso de jogos digitais educativos pode representar uma importante ferramenta de apoio pedagógico no processo de alfabetização, auxiliando no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita de maneira lúdica, interativa e motivadora.

REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian; TANZI NETO, Adolfo; TREVISANI, Fernando de Mello. **Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação**. Porto Alegre: Penso, 2015.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

KAPP, Karl M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Loyola, 1998.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

ROJO, Roxane. **Escola conectada: os multiletramentos e as TICs.** São Paulo: Parábola, 2013.

SOARES, Magda. **Alfaletrar: toda criança pode aprender a ler e a escrever.** São Paulo: Contexto, 2020.