


Aplicativos e jogos digitais no processo de alfabetização escolar */ Digital applications and games in school literacy process*

*Adriana Falqueto Lemos**

Possui graduação em Letras Inglês pela Universidade Federal do Espírito Santo (2012), mestrado em Letras pela Universidade Federal do Espírito Santo (2015) e doutorado em Letras pela Universidade Federal do Espírito Santo (2018). Atualmente é professora do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais.

 <https://orcid.org/0000-0002-0012-2695>

*Janaína Franciele do Couto Vilela***

Formada em Licenciatura em Pedagogia e EPT no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul de Minas Gerais – Campus Inconfidentes.

 <https://orcid.org/0009-0004-3665-3473>

*Tiele Pereira do Couto****

Formada em Licenciatura em Pedagogia e EPT no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul de Minas Gerais – Campus Inconfidentes.

 <https://orcid.org/0009-0003-1284-6628>

Recebido em: 30 mai. 2023. **Aprovado** em: 07 ago. 2023.

Como citar este artigo:

LEMOS, Adriana Falqueto; VILELA, Janaína Franciele do Couto; DO COUTO, Tiele Pereira. Aplicativos e jogos digitais no processo de alfabetização escolar. *Revista Letras Raras*, Campina Grande, v. 12, n. 2, p. 74-90, ago. 2023. Doi: 10.5281/zenodo.8301672.

RESUMO

Este estudo trata do uso de aplicativos e jogos digitais educacionais existentes que foram projetados para serem trabalhados no processo de alfabetização no que diz respeito às habilidades relacionadas à BNCC. Tem-se como

*

 femos.adriana@gmail.com

**

 francielevilela7777@gmail.com

 thielecouto1807@gmail.com

objetivo investigar como estas ferramentas tecnológicas digitais podem auxiliar os professores no processo de alfabetização dos alunos de maneira lúdica. Para isso, foi utilizada a pesquisa bibliográfica de abordagem qualitativa – com o suporte metodológico de Lemos (2020), tendo como base a revisão de literatura sobre o tema da pesquisa e a análise de quatro jogos, *Aprenda ler a escrever - Aprenda o alfabeto*; *Graphogame*; *Forma palavra*, e *Palavra secreta*. Como resultado, pode-se afirmar que o uso de vários aplicativos e jogos digitais é de grande importância para auxiliar o professor, já que gera recursos pedagógicos apropriados com capacidade para ampliar as formas de ensino-aprendizagem de modo inovador, aumentando a motivação, a interação, a atenção, estimulando positivamente a leitura e a escrita dos estudantes no processo de alfabetização.

PALAVRAS-CHAVES: Jogos digitais; Tecnologia educacional; Alfabetização; *Graphogame*.

ABSTRACT

This study deals with the use of existing educational digital apps and games that were designed to be worked on in the literacy process, with regard to BNCC-related skills. The objective is to investigate how these digital technological tools can help teachers in the literacy process of students in a playful way. For this, a bibliographic research with a qualitative approach was used, - with methodology support by Lemos (2020), based on the literature review on the research topic and the analysis of four games, Aprenda ler a escrever - Aprenda o alfabeto, Graphogame, Forma palavra and Palavra secreta. As a result, it can be said that the use of various applications and digital games is of great importance to help the teacher, since it generates appropriate pedagogical resources with the capacity to expand the forms of teaching and learning in an innovative way, increasing motivation, interaction, attention, positively stimulating students' reading and writing in the literacy process.

KEYWORDS: Digital games; Educational technology; Literacy; *Graphogame*.

1 Introdução

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

A fase mais importante no desenvolvimento educativo de um aluno é a alfabetização. Existem vários obstáculos e desafios no decorrer do processo de alfabetização, as aulas sempre estão centradas apenas no professor, com utilização de atividades e exercícios repetitivos e cansativos de memorização. Até a década de 1980, ensinar a ler significava “[...] ensinar a criança a ler (a leitura entendida como decodificação) e a escrever (a escrita entendida como codificação)” (SOARES, 2020, p. 10). Ensinar a ler e escrever como ato mecânico, separado da compreensão, não funciona mais para os alunos de hoje em dia, que estão totalmente conectados ao mundo

digital. Assim, os professores têm que procurar inovar suas práticas e metodologias, e isso pode acontecer quando se traz as ferramentas digitais para serem trabalhadas em sala de aula.

A utilização destes recursos tecnológicos no processo de alfabetização desperta nos alunos motivação para participação e possibilita o desenvolvimento da aprendizagem da leitura e da escrita de forma mais fácil, lúdica, rápida e prazerosa. Segundo a BNCC, a tecnologia pode ajudar os alunos no processo de aprendizagem, já que, a partir dela, eles podem:

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

Diante disso, o presente artigo tem como objetivo analisar como o uso de aplicativos e jogos digitais existentes pode auxiliar os professores no processo de ensino-aprendizagem da alfabetização. Como a utilização das ferramentas digitais no trabalho com a alfabetização em sala de aula busca romper com o ato mecânico no ensino quanto ao uso de exercícios cansativos e repetitivos no processo de aprendizagem, proporcionando condições para desenvolver habilidades, aprendizagem, interação e socialização com os colegas através do uso desses recursos dentro da área da alfabetização.

O artigo está organizado em três etapas, além da introdução, da metodologia e das considerações finais. Na primeira parte, discute-se sobre as tecnologias digitais e suas ações no processo de alfabetização. Na segunda parte, destacam-se os tipos de aplicativos e jogos digitais existentes para a alfabetização. Ao final, apresentam-se algumas conclusões da investigação empreendida.

2 Tecnologias digitais e suas ações no processo de alfabetização

As tecnologias digitais modificaram a realidade em que vivemos, algumas das partes mais afetadas foram o trabalho, a educação e a comunicação. As novas tecnologias têm influenciado toda a sociedade, inclusive a educação, pois oferecem recursos para um melhor desenvolvimento da aprendizagem.

Na educação, a tecnologia é um instrumento que pode contribuir para o ensino, pois pode gerar novas experiências, desenvolver várias habilidades, incentivar e promover uma

aprendizagem eficaz. De acordo com Albuquerque (2018), para os alunos de hoje em dia, o seu primeiro contato com dispositivos tecnológicos pode acontecer em casa e, também, na escola, reforçando o uso dessas tecnologias em sala de aula por serem conhecidas como uma ferramenta que faz parte do cotidiano.

Estamos cada vez mais comprometidos em fazer o uso de ferramentas digitais no ensino, pois as tecnologias digitais têm ganhado bastante visibilidade na educação por funcionar como uma ferramenta que facilita a comunicação e o convívio coletivo dos alunos dentro de sala, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais significativo e eficiente.

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

Conforme os estudos de Gonçalves (2015), a alfabetização relaciona-se ao aprendizado do sistema alfabético, ou seja, um sistema de apresentação das letras e das escritas com as regras que a possui. Assim, a alfabetização é o estudo do domínio do sistema linguístico que possibilita habilidades de leitura, escrita e interpretação de vários gêneros textuais.

O processo de alfabetização é um momento fantástico de descobrimentos para os alunos e acrescentar recursos digitais em sala de aula ajuda a tornar o ambiente mais interativo, lúdico e muito atrativo (GAROFALO, 2018). A realidade virtual e a realidade aumentada são tecnologias que possuem grande potencial na educação e, atualmente, estão sendo utilizadas em escolas no Brasil. Concordam com isso Barros et al., ao dizerem que

Compreendendo o jogo como um recurso didático importante, pois traz a ludicidade como elemento principal, afirmamos que ele pode e deve ser usado por educadores(as) com o intuito de desenvolver as habilidades cognitivas e motoras dos(as) estudantes no processo de alfabetização (BARROS; COSTA; ALMEIDA, 2021, p. 4).

Nesse sentido, a alfabetização é marcada por imensas descobertas, um período em que o lúdico deve estar bastante presente. A ludicidade neste período enriquece “o desenvolvimento de habilidades relacionadas à leitura e à escrita, desde que trabalhados de maneira sistemática e com um planejamento prévio” (GONÇALVES, 2015, p. 8).

O papel do professor, nesse contexto, é o de mediador-facilitador do processo ensino-aprendizagem, incentivando, motivando e auxiliando no desenvolvimento e na aprendizagem dos

alunos sempre buscando novos métodos para inovar suas práticas, pois um bom planejamento com atividades lúdicas através de ferramentas digitais pode fazer toda a diferença na aprendizagem da alfabetização dos alunos.

O educador, como trabalhador da educação e mediador do conhecimento deve estar atento à escolha dos aplicativos, conhecer de forma profunda todas as possibilidades que esta oferece e verificar se há concordância com os objetivos traçados no decorrer do processo de aprendizagem (LIMA; ROCHA, 2022, p. 7).

As ferramentas digitais que possuem caráter educativo foram criadas especialmente para realizar finalidades didáticas, portanto, são utilizadas na educação como forma de permitir, por meio do lúdico, que os alunos sejam motivados a aprender. Na alfabetização, elas buscam proporcionar a aprendizagem da leitura e da escrita de modo prazeroso com estratégias que forneçam a interação e a participação dos alunos.

O uso das ferramentas digitais traz muita contribuição para formação dos alunos, proporcionando o desenvolvimento de diversas capacidades, tornando-os muito mais ativos na participação e na construção de sua aprendizagem. Estes recursos digitais auxiliam tanto o desenvolvimento do aluno, como também a transformação da prática educativa do professor, em que a aprendizagem é como um processo de interação e os alunos são vistos como participantes, e, não, como apenas observadores. Desse modo, é impossível, na contemporaneidade, pensar em um ensino que não utilize ferramentas tecnológicas na educação. Assim reforçam Marta e Adriano quando afirmam que "ainda é possível encontrar escolas que não possui laboratórios de informática e com essa falta de acesso as TICs tornam-se o processo de ensino e aprendizagem inviável com tais recursos digitais, configurando em uma exclusão digital" (2022, p. 2).

Dessa forma, uma das atividades lúdicas mais positivas e significativas que pode ser usadas por professores no contexto de alfabetização é o jogo digital no processo de ensino-aprendizagem. Segundo Oliveira (2017), com a circulação de dispositivos móveis, cada vez mais aplicativos e jogos digitais são utilizados e criados para ajudar no aprendizado de conteúdos educativos.

A multiplicidade de aplicativos e jogos digitais é usada na educação como instrumento educativo que auxilia o processo de ensino-aprendizagem, desenvolvendo habilidades com função de enriquecer o ambiente educacional e na construção do conhecimento. E, apesar do aplicativo e do jogo escolhido, "a atuação do professor é fundamental para se obter bons resultados no desenvolvimento das habilidades planejadas" (BURIGO, 2016, p. 15).

Conforme Lima e Rocha (2022), no decorrer da utilização das tecnologias digitais em sala de aula, pode-se perceber que os alunos se tornam críticos e autônomos em seu desenvolvimento de aprendizagem, expressando seus pensamentos, realizando perguntas e tirando conclusões. Ou seja, quando se faz o uso dos recursos tecnológicos na educação, há um despertar nos discentes por meio da motivação para a participação, concentração, observação e de aproximação com a realidade da aprendizagem. Portanto, “os jogos digitais educacionais são ambientes atraentes e interativos que capturam a atenção do usuário ao oferecer desafios que exigem níveis cada vez maiores de agilidade e habilidade” (SAVI; ULBRICHT, 2008 apud SANTOS, 2017, p. 6).

Considera-se, assim, significativo o uso de aplicativos e jogos digitais lúdicos no processo de alfabetização, visto que a sua utilização promove um resultado positivo no desenvolvimento dos alunos, desperta o interesse, a atenção, a motivação, a participação ativa no desenvolvimento das atividades e o trabalho colaborativo entre os alunos, além disso, amplia um diálogo entre professor e discente, auxiliando para o desenvolvimento das habilidades da leitura e da escrita.

A escola, como um espaço de aprendizado contínuo, deve considerar as vivências com os recursos tecnológicos como um fator indispensável. Além do que, na medida em que a escola abre as suas portas para a evolução tecnológica e social, torna-se um espaço de felicidade e realização. Onde existem pessoas continuamente motivadas, há pessoas que aprendem ininterruptamente; onde existe a motivação para o aprender, há felicidade ao vivenciar o lúdico e o prazeroso na apreensão contínua do saber (SANTOS; SILVA, 2022, p. 14).

Logo, a educação precisa proporcionar situações em que o aluno seja capaz de vivenciar conhecimentos, precisa estar atento aos avanços tecnológicos, colaborando com o desenvolvimento cognitivo e possibilitando também que os educandos se desenvolvam como indivíduos e que se sintam seguros no processo educacional. E, através de várias ferramentas digitais, a escola pode aplicar inúmeras estratégias para alcançar os propósitos educacionais apresentados na alfabetização.

3 Metodologia

Este estudo teve como finalidade analisar aplicativos e jogos digitais educativos já existentes que auxiliam professores e alunos no processo de alfabetização escolar, por meio de uma pesquisa bibliográfica qualitativa.

O primeiro passo foi realizar uma busca inicial nas bases de dados no *Google Acadêmico* e em sites sobre o tema proposto, assim, foram incluídos neste estudo artigos científicos, textos e blogs disponibilizados nestes para a elaboração e a contribuição da pesquisa.

Em seguida, foi realizada uma pesquisa no *Google* e em outros sites em busca de aplicativos e jogos digitais para a alfabetização. Assim sendo, a frase-chave foi “aplicativos e jogos digitais educativos para a alfabetização”. Escolhemos dois aplicativos e dois jogos digitais de acordo com os seguintes critérios: 1- estar disponível para fazer *download*; 2- ser gratuito, e 3- ser relacionado ao processo de alfabetização inicial. Para os jogos digitais, os critérios foram: 1- ser on-line, 2- estar disponível em sites de fácil acesso, 3- ser gratuito, e 4- ser relacionado ao processo de alfabetização inicial.

Assim, optamos pelos aplicativos: *Aprenda ler a escrever - Aprenda o alfabeto* e *Graphogame*, e pelos jogos digitais on-line: *Forma palavra* e *Palavra secreta*, que estão apresentados a seguir.

Estes aplicativos e jogos digitais foram analisados em relação ao desenvolvimento das habilidades na BNCC, considerando as habilidades relacionadas à alfabetização da base em questão. As análises foram feitas jogando os jogos e observando as imagens na tela, as palavras e as orientações em texto, além disso, lançamos mão de Lemos (2020) para fomentar as análises empreendidas.

4 Aplicativos e jogos digitais existentes para a alfabetização

Com o avanço das inovações tecnológicas, apareceram muitas ferramentas digitais, como aplicativos e jogos educativos e outros que auxiliam o processo de ensino-aprendizagem. De acordo com Burigo (2016), vivemos numa era digital, onde aplicativos e jogos digitais estão disponíveis a qualquer momento em dispositivos móveis, como celulares *tablets* e *laptops*, com flexibilidade e acesso à internet. Hoje em dia encontramos bastante crianças fazendo o uso desses dispositivos, utilizando-os para sua diversão, sendo assim, incluir estas novas ferramentas digitais no cotidiano dos alunos na escola contribui para uma aprendizagem muito mais significativa.

Entende-se como aplicativos programas de *software*. Para Pessoa, Silva e Lira (2017), são recursos virtuais com alguma finalidade. Atualmente muitos *softwares* são jogos para celulares, *tablets* e computadores etc., sendo meios acessíveis de comunicação, portanto, podem ser utilizados como ferramentas de estudo.

Os jogos digitais são *softwares* que funcionam executados em um *hardware*, que pode ser um computador, um celular, um *tablet* etc. Os jogos podem ser usados na educação, como postulamos anteriormente, tendo como objetivo divertir e motivar o jogador. Além disso, os jogos são definidos por regras, quando um jogador joga, está realizando regras do jogo e simultaneamente desenvolvendo atividades lúdicas. Quando são utilizados na educação, “os alunos sentem-se interessados a aprender, uma vez que o desafio embutido no lúdico dos jogos motiva-os constantemente” (SANTOS; SILVA, 2022, p. 4). Dessa forma,

Vemos nos jogos digitais uma boa ferramenta a ser utilizada nas salas de aulas pelo que favorecem na construção do conhecimento, já que permitem a captação da atenção das crianças devido às estruturas de jogabilidade bem elaboradas e interface com recursos visuais e sonoros (BARROS, COSTA, ALMEIDA, 2021, p. 3).

Assim, educação está aliada ao entretenimento, de maneira que os alunos consigam alcançar objetivos pedagógicos sem que estejam, de maneira direta, seguindo uma metodologia puramente educativa. É como se o ensino estivesse mais próximo da perspectiva do brincar, momento em que o aluno consegue aprender sem que sua atividade esteja estruturada enquanto atividade ensino-aprendizagem.

5 Habilidades da alfabetização na BNCC

De acordo com as habilidades previstas na BNCC, selecionamos as relacionadas à alfabetização que estão presentes nos aplicativos e jogos digitais.

Tabela 1 – Aplicativos e jogos digitais de alfabetização analisados.

Habilidades da BNCC	Aplicativos		Jogos Digitais	
	Aprenda a ler e escrever- Aprenda o alfabeto	Graphogame	Forma Palavra	Palavra Secreta.
(EF01LP02) Escrever, espontaneamente ou por ditado, palavras e frases de forma alfabética – usando letras/grafemas que representem fonemas.				X
(EF01LP04) Distinguir as letras do alfabeto de outros sinais gráficos.	X	X	X	
(EF02LP04) Ler e escrever corretamente palavras com sílabas CV, V, CVC, CCV, identificando que existem vogais em todas as sílabas.	X			
(EF01LP08) Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.			X	X
(EF01LP09) Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas iniciais, mediais e finais.		X		

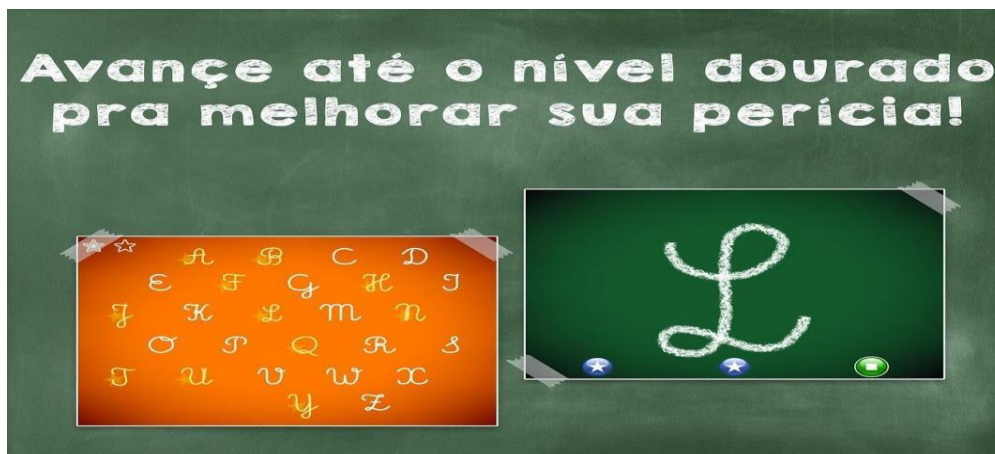
Habilidades da BNCC	Aplicativos		Jogos Digitais	
	Aprenda a ler e escrever- Aprenda o alfabeto	Graphogame	Forma Palavra	Palavra Secreta.
(EF01LP11) Conhecer, diferenciar e relacionar letras em formato imprensa e cursiva, maiúsculas e minúsculas.	X	X		

Fonte: Elaborado pelas autoras.

O quadro foi elaborado a partir das habilidades compreendidas enquanto parte do que se espera que um aluno atinja na etapa de alfabetização. Observando-se o que se espera, é possível compreender que os aplicativos para celular e jogos digitais fornecem meios para que os alunos possam alcançar etapas importantes. Com base na tabela acima, educadores podem selecionar quais habilidades desejam fomentar em suas práticas pedagógicas e escolher o jogo adequado.

6 Análise sobre aplicativos e jogos digitais educacionais que podem auxiliar na alfabetização

Figura 1 – Aplicativo Aprenda a ler e escrever - Aprenda o alfabeto!



Fonte: Screenshot feito pelas autoras.

O aplicativo educativo *Aprenda a ler e escrever - Aprenda o alfabeto*¹ está disponível na plataforma *Google Play* para *download*, e é indicado para o período pré-escolar, tendo como objetivo ensinar as crianças a ler e a escrever. Para isso, elas precisam aprender tocando onde começa a escrever as letras e terminar traçando os pontos na ordem correta, em seguida, escrever, testando seu conhecimento, escrevendo o ABC. O aplicativo é interessante, porque oferece um material didático bem envolvente e divertido, que pode ser usado também por pais e médicos terapeutas. E as crianças podem aprender a escrever e a soletrar as letras do alfabeto jogando com seus próprios dedinhos.

Figura 2 – Aplicativo *Graphogame*.



Fonte: Screenshot feito pelas autoras.

O aplicativo educativo *Graphogame*² está disponível para *download* pelas plataformas *App Store*, *Google Play*, *Microsoft* e *Manual*, e foi lançado pelo Ministério da Educação (MEC) a fim de auxiliar os alunos de Pré-Escola aos anos iniciais do Ensino Fundamental, ensinando-os a ler as

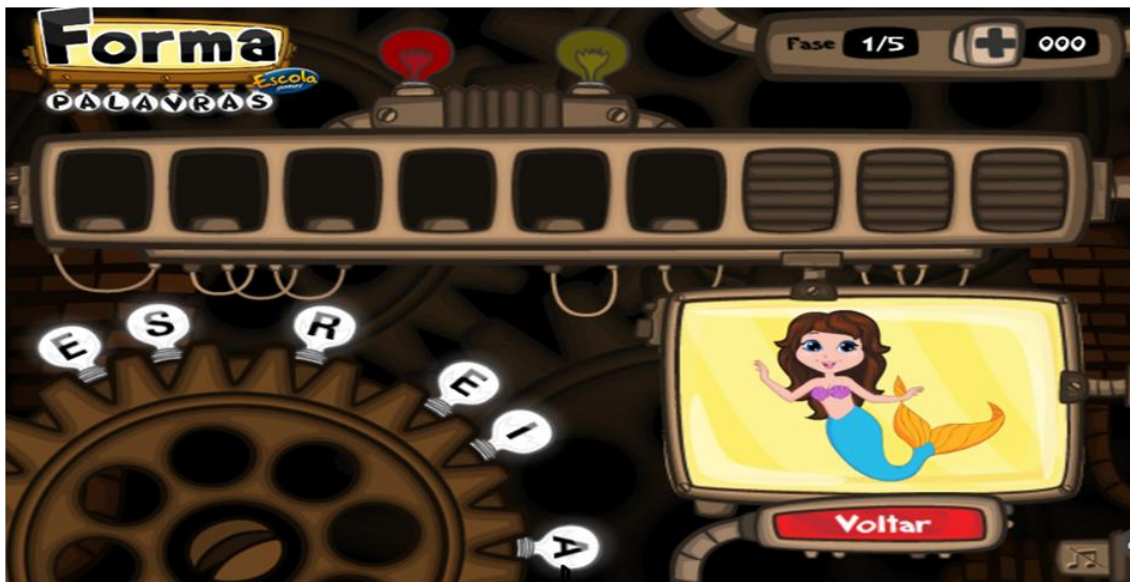
¹ Disponível em:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.letterschool.br&hl=pt_BR&gl=US. Acesso em: 19 jul. 2022.

² Disponível em: <https://alfabetizacao.mec.gov.br/grapho-game>. Acesso em: 19 jul. 2022.

primeiras letras, sílabas e palavras com sons e indicações. Foi projetado utilizando evidências científicas e faz com que o aluno queira jogar, assim como passar as fases desenvolvendo a alfabetização através de pequenas lições. Os ensinamentos contêm ortografia, som das palavras, conjunto de sílabas e habilidades de leitura. *Graphogame* é uma ótima proposta para o ensino, porque é bastante eficaz para as crianças que estão assimilando as conexões entre letras e som, além disso, tem um *design* gráfico bastante atraente com avatares que aparecem logo no início do jogo.

Figura 3 – Jogo *Forma Palavras*.



Fonte: Screenshot elaborado pelas autoras.

*Forma palavras*³ é um jogo on-line disponível no site Escola Games para o Ensino Fundamental I, nas séries do primeiro, segundo e terceiro ano. O jogo tem como objetivo ajudar no aprendizado das uniões das letras, levar o aluno a compreender a função do alfabeto na construção das palavras e criar palavras a partir das letras recomendadas no jogo. Para isso, os alunos têm que ajustar as lâmpadas até criar a palavra apresentada pelo desenho. *Forma palavras* pode ajudar o professor a desenvolver diversas habilidades e tornar o ensino mais produtivo na

³ Disponível em: <<https://www.escolagames.com.br/jogos/formaPalavras>>. Acesso em: 19 jul. 2022.

alfabetização. O jogo é legal de jogar, tem imagens para ajudar o jogador a descobrir as palavras e seria interessante também ter mais cores e outros cenários para não ficar repetitivo.

Figura 4 – Jogo *Palavra Secreta*.



Fonte: Screenshot elaborado pelas autoras.

*Palavra secreta*⁴ é um jogo on-line disponível no site Jogos Educativos Viruá para Ensino Fundamental I, nas séries do primeiro e segundo ano. Um jogo simples, com muitos níveis de dificuldade, no qual os alunos precisam completar todos os quadrados e desbloquear novas palavras. O jogo tem como objetivo ajudar no processo da leitura e da escrita. *Palavra secreta* é um ótimo jogo para a alfabetização, pois ajuda na identificação das letras do alfabeto e, também, na leitura. É divertido e tem diversos níveis, mas seria interessante ter mais animação, como música, para ficar ainda mais divertido.

Considerações finais

Este estudo foi realizado através de uma pesquisa bibliográfica, onde se buscou destacar uma análise dos aplicativos e jogos digitais educacionais existentes que poderiam ser utilizados

⁴ Disponível em: <<https://jogoseducativos.hvirtua.com/palavra-secreta>>. Acesso em: 19 jul. 2022.

por professores no processo de alfabetização como ferramentas do processo de desenvolvimento dos alunos. A partir dos estudos elencados, podemos dizer que os aplicativos e jogos digitais podem ser considerados importantes porque desenvolvem uma variedade de habilidades e o desempenho no espaço educacional.

Com este estudo, foi possível observar que estamos diante de uma geração de crianças que tem bastante conhecimento tecnológico, já que, desde novas, as crianças têm contato com as ferramentas digitais. Na educação, estas são vistas como instrumentos que oferecem recursos para um melhor desenvolvimento da aprendizagem de conceitos abordados, e o seu papel na educação não visa substituir os professores, na verdade, servem como auxílio para que se realize o processo de ensino-aprendizagem. Percebemos que a escola e os professores precisam acompanhar a digitalização das práticas de ensino-aprendizagem com um olhar voltado para as modificações que acontecem no ensino, através do uso das ferramentas digitais na educação. É preciso trazer tais recursos para serem trabalhados rotineiramente com os alunos em sala de aula, e é necessário a mediação do professor nesse processo para que assim aconteça um aprendizado significativo e lúdico. A mediação acontece desde o momento em que o professor escolhe o que irá ser trabalhado, quando há a inserção do jogo até a interação e o momento de sanar as dúvidas, ou seja, algo constante.

As ferramentas digitais, os aplicativos e os jogos digitais têm um grande valor no auxílio ao aluno na aquisição do conhecimento e, ao professor, no ensino de alfabetização. Existem inúmeros aplicativos e jogos digitais disponíveis em sites, na internet e em plataformas como *Android* e *Windows*, podendo ser utilizados na educação para a realização de exercícios individuais e coletivos, a fim de facilitar o aprendizado. Além disso, pontuamos que o uso de aplicativos e jogos digitais na alfabetização é muito importante porque possibilita uma aprendizagem eficaz e significativa, desenvolvendo nos alunos diferentes técnicas, procedimentos, incentivando a interação e a comunicação entre os colegas, despertando o interesse, o estímulo e a motivação para seu desenvolvimento escolar, fazendo, portanto, com que os alunos leiam e escrevam com fluência e compreensão.

Em vista de tudo que já foi analisado e observado, é possível concluir que este trabalho pode contribuir tanto para educação, quanto para os pais e responsáveis que têm crianças que estão na fase de alfabetização e pode ser melhorado, trazendo conceitos sobre como os professores lidam com a educação digital. Na realidade da escola, este trabalho pode ser utilizado

como um instrumento complementar que auxilia os professores no processo de ensino-aprendizagem. Estamos conscientes que os estudos no campo das tecnologias digitais no auxílio à educação precisam de constante pesquisa, pois, com os avanços tecnológicos, a educação e os professores precisam cada vez ter mais conhecimentos para conseguir compreender os seus papéis junto à chegada de diferentes recursos dentro do processo educacional.

CRedit
Reconhecimentos: Não é aplicável.
Financiamento: Não é aplicável.
Conflitos de interesse: Os autores certificam que não têm interesse comercial ou associativo que represente um conflito de interesses em relação ao manuscrito.
Aprovação ética: Não é aplicável.
Contribuições dos autores: Curadoria de dados, Metodologia, Administração do projeto, Supervisão, Validação, Visualização, Escrita - revisão e edição: LEMOS, Adriana Falqueto. Conceitualização, Curadoria de dados, Análise formal, Investigação, Recursos, Escrita - rascunho original, Escrita - revisão e edição: VILELA. Janaína Franciele do Couto, Conceitualização, Curadoria de dados, Análise formal, Investigação, Recursos, Escrita - rascunho original, Escrita - revisão e edição: COUTO. Tiele Pereira do,

Referências

ALBUQUERQUE, N. BNCC: como a escola deve usar a tecnologia na alfabetização? *Nova Escola*, 2018. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/12443/bncc-como-a-escola-deve-usar-a-tecnologia-na-alfabetizacao>> Acesso em: 02 mai. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2018.
BARROS, S. C. et al. Jogos virtuais de alfabetização: análise de um aplicativo. V *Conbalf*, Florianópolis- SP, p.1-9, agosto, 2021. Disponível em: <http://eventos.udesc.br/ocs/index.php/V_CBA/ppr/paper/viewFile/1450/950> Acesso em: 10 jul. 2022.

BURIGO, V. O. *Jogo digital como ferramenta pedagógica nos ciclos de alfabetização*. 31f, 2016. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização em Educação na Cultura Digital). Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/167421/TCC_Burigo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 20 mai. 2022.

GAROFALO, D. Como as tecnologias contribuem para o processo de Alfabetização. *Tecnologia na Educação*, 2018. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/4854/blog-tecnologia-como-as-tecnologias-contribuem-para-o-processo-de-alfabetizacao>> Acesso em: 02 mai. 2022.

GAROFALO, D. Jogos digitais e alfabetização: como dar mais dinamismo ao aprendizado. *Tecnologia na Educação*. 07, 2019. Disponível em: <<https://nova-escola-producao.s3.amazonaws.com/xZFrJkhQa8EHwcm9hRADYCS6NH7t68aHcJ6KZ5rmgXWjjMzkC5B7xGpQRR3A/jogos-digitais-e-alfabetizacao-como-dar-mais-dinamismo-ao-aprendizado.pdf>> Acesso em: 02 mai. 2022.

GONÇALVES, G. S. *Alfabetização em tempos tecnológicos: influência dos jogos digitais e não digitais e das atividades digitais na rotina da sala de aula*. 125f, 2015. – Universidade Federal de Minas Gerais: Faculdade de Letras da UFMG (Linguística Aplicada). Belo Horizonte, 2015. Disponível em: <<https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/MGSS-A77L74/1/1675m.pdf>>. Acesso em: 10 mai. 2022.

LEMOS, A. F. *Literatura e videogame: Como pesquisar e analisar videogames dentro dos Estudos Literários* [recurso eletrônico]. 1. ed. Vitória: Pedregulho, 2020.

LIMA, M. G; ROCHA, A. A. S. As tecnologias digitais no ensino de matemática. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação- REASE*, São Paulo, v. 8, n. 05, p. 1-11, maio, 2022. Disponível em: <<https://www.periodicorease.pro.br/rease/article/view/5513/2077>>. Acesso em 05 jul. 2022.

OLIVEIRA, D. M. *Proposta de um aplicativo personalizável para auxiliar no processo de alfabetização baseado no jogo da forca*. 48f, 2017. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso de Licenciatura em Ciência da Computação). Universidade Federal da Paraíba (UFPB), Rio Tinto PB, Brasil, 2017. Disponível em: <<https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/3849/1/DMO12062017.pdf>> Acesso em: 29 abr. 2022.

PESSOA, J. G. M. et al. A utilização de softwares como estratégias promotoras da argumentação no ensino de química. *Plataforma Espaço digital*. Anais VI CONEDU. Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia de Pernambuco campus Vitória de Santo Antão – IFPE VSA. Brasil, 2019. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/58874>> Acesso em: 18 abr. 2022.

SANTOS, T. P.; CECCHIN, A. Jogos Educacionais como recurso para alfabetização de pessoas com deficiência intelectual. *GESTÃO UNIVERSITÁRIA*, v. 13, p. 01-19, 2020. Disponível em: <<http://gestaouniversitaria.com.br/artigos-cientificos/jogos-educacionais-digitais-como-recurso-para-alfabetizacao-de-pessoas-com-deficiencia-intelectual>> Acesso em: 17 ago. 2022.



SANTOS, M. C. R. G. B. DOS; SILVA, G. DA. O uso do jogo digital no processo de alfabetização: um relato de experiência. *Educação: Teoria e Prática*, v. 32, n. 65, p. e18[2022], 4 abr. 2022. Disponível em: <<https://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/educacao/article/view/15386/12329>> Acesso em: 17 maio. 2022.

SOARES, M. B. *Letramento: um tema em três gêneros*. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.