



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMI-ÁRIDO
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO
LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA

ANA CLEIDE DA SILVA

**ANÁLISE PEDAGÓGICA DE JOGOS DIGITAIS PARA ALFABETIZAÇÃO E
LETRAMENTO DE CRIANÇAS**

ANGICOS / RN

2025

ANA CLEIDE DA SILVA

**ANÁLISE PEDAGÓGICA DE JOGOS DIGITAIS PARA ALFABETIZAÇÃO E
LETRAMENTO DE CRIANÇAS**

Monografia apresentada à Universidade Federal
Rural do Semi-Árido, como requisito parcial para
obtenção do título de Licenciatura em Computação e
Informática

Orientador (a): Prof^a. Dra. Elaine Luciana Sobral
Dantas

ANGICOS / RN

2025

© Todos os direitos estão reservados a Universidade Federal Rural do Semi-Árido. O conteúdo desta obra é de inteira responsabilidade do (a) autor (a), sendo o mesmo, passível de sanções administrativas ou penais, caso sejam infringidas as leis que regulamentam a Propriedade Intelectual, respectivamente, Patentes: Lei nº 9.279/1996 e Direitos Autorais: Lei nº 9.610/1998. O conteúdo desta obra tomar-se-á de domínio público após a data de defesa e homologação da sua respectiva ata. A mesma poderá servir de base literária para novas pesquisas, desde que a obra e seu (a) respectivo (a) autor (a) sejam devidamente citados e mencionados os seus créditos bibliográficos.

S586a Silva, Ana Cleide.
ANÁLISE PEDAGÓGICA DE JOGOS DIGITAIS PARA
ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO DE CRIANÇAS / Ana
Cleide Silva. - 2025.
72 f. : il.

Orientadora: Elaine Luciana Sobral Dantas.
Monografia (graduação) - Universidade Federal
Rural do Semi-árido, Curso de Computação e
Informática, 2025.

1. Alfabetização. 2. Educação. 3. Jogos
Digitais. 4. Letramento. 5. Tecnologia
Educativa. I. Dantas, Elaine Luciana Sobral,
orient. II. Título.

Ficha catalográfica elaborada por sistema gerador automático em conformidade
com AACR2 e os dados fornecidos pelo autor(a).
Biblioteca Campus Angicos
Bibliotecário: Helder Romero Maia Duarte
CRB: 15/673

O serviço de Geração Automática de Ficha Catalográfica para Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC's) foi desenvolvido pelo Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação da Universidade de São Paulo (USP) e gentilmente cedido para o Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal Rural do Semi-Árido (SISBI-UFERSA), sendo customizado pela Superintendência de Tecnologia da Informação e Comunicação (SUTIC) sob orientação dos bibliotecários da instituição para ser adaptado às necessidades dos alunos dos Cursos de Graduação e Programas de Pós-Graduação da Universidade.

Nome do(a) Autor(a): Ana Cleide da Silva

ANÁLISE PEDAGÓGICA DE JOGOS DIGITAIS PARA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO DE CRIANÇAS

Monografia apresentada à Universidade Federal Rural do Semi-Árido como requisito para obtenção do título de Licenciatura em Computação e Informática.

Defendida em: 04 / 08/ 2025.

BANCA EXAMINADORA

Elaine Luciana Sobral , Prof. Dr. (UFERSA)
Presidente

Maria de Fatima de Lima das Chagas, Prof. Dr. (UFERSA)
Membro Examinador

Aline da Costa Dantas, Prof. Esp. (UFERSA)
Membro Examinador

SUMÁRIO

RESUMO.....	6
1. INTRODUÇÃO.....	7
1.1 Justificativas para o estudo.....	8
1.2 Problematização.....	10
1.3 Objetivos e Método.....	11
1.4 Diálogo com outros estudos sobre o tema.....	12
1.5 Estrutura da Monografia.....	17
2 LINGUAGEM, ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO.....	19
2.1 Linguagem e seu Aprendizado.....	19
2.2 Alfabetização, Leitura e Escrita.....	22
2.3 A Alfabetização na perspectiva do Letramento.....	29
2.4 A Ludicidade como Eixo Central nas atividades da Criança.....	35
3 JOGOS DIGITAIS NOS PROCESSOS DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO. 40	
3.1 A Educação e o Uso das Tecnologias Digitais.....	42
3.2 Jogos Digitais no Contexto Educacional.....	44
3.3. Jogos Digitais no Contexto da Alfabetização e do Letramento.....	45
4. METODOLOGIA.....	47
5 JOGOS DIGITAIS PARA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO.....	53
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	57
REFERÊNCIAS.....	59
ANEXO.....	62
ANEXO A: Imagem demonstrativa da tela principal do Aplicativo EduEdu.....	62
ANEXO B: Mostrando o desempenho do aluno.....	63
ANEXO C: Tela de recursos de áudio e visual no App EduEdu.....	64
ANEXO D: Mostrando o desempenho detalhado do aluno.....	65
ANEXO E: Recomendações pedagógicas e sistematizadas pelo App EduEdu.....	66
ANEXO F: Tela onde se faz o download das atividade.....	67
ANEXO G: Modelo de atividade do Aplicativo EduEdu - 1.....	68
ANEXO H: Modelo de atividades do Aplicativo EduEdu - 2.....	69
ANEXO I: Tela de início de atividades do Aplicativo Escrever com Sílabas.....	70
ANEXO J: Juntando as Sílabas e associando o objeto a palavra.....	71
ANEXO K: Jogando com as sílabas, formando a palavra e associando a imagem.....	72
ANEXO L: Tela de nível de fase mais avançada do Aplicativo Escrever com Sílabas....	72

RESUMO

O objetivo principal deste estudo, “Análise Pedagógica de Jogos Digitais para Alfabetização e Letramento de Crianças”, foi investigar o potencial dos jogos digitais como ferramentas educacionais nos processos de alfabetização e letramento das crianças. A pesquisa discute como as tecnologias podem ser utilizadas para promover a aprendizagem de leitura e escrita destacando as contribuições e limitações em relação aos métodos convencionais de ensino para atingir esse objetivo, foi realizado um estudo qualitativo que analisou dois aplicativos educacionais: EduEdu e Escrever com Sílabas. A análise revelou que o Eduedu é um recurso interativo, construtivista e gamificado, alinhado com as diretrizes da Base Comum Curricular (BNCC). Já o aplicativo Escrever com Sílabas, apresentou uma abordagem mais tradicional, focada no reconhecimento das sílabas para a criação de palavras. A escolha desses aplicativos permitiu uma análise comparativa das diferentes abordagens pedagógicas e tecnológicas utilizadas na alfabetização e letramento de crianças. As implicações pedagógicas deste estudo são significativas, pois destacam a importância de considerar as tecnologias como ferramentas educacionais que podem ser utilizadas para promover a aprendizagem e o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita em crianças. Além disso, o estudo sugere que os educadores devem ser capacitados para utilizar essas ferramentas de maneira efetiva e integrada ao currículo. As conclusões desse estudo sugerem que o uso dos jogos digitais pode ser uma abordagem motivadora e estimulante para o ensino da alfabetização. Sua proficiência depende do planejamento intencional e estratégico docente, bem como sua habilidade de incorporar essas ferramentas de maneira efetiva. O estudo destaca a importância de investir em tecnologias e na formação continuada de professores para que o potencial dessas ferramentas possa ser totalmente explorado. Por tanto, os resultados apontam que os jogos digitais podem ser uma ferramenta valiosa para promover a aprendizagem e o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita em crianças.

Palavras-Chave: Alfabetização, Educação, Jogos Digitais, Letramento, Tecnologia Educacional.

1. INTRODUÇÃO

A linguagem é um aspecto fundamental do desenvolvimento humano, e a alfabetização e letramento são aspectos fundamentais nesse processo. Com o avanço da tecnologia, os jogos digitais têm se tornado uma ferramenta importante para auxiliar no desenvolvimento da linguagem em crianças. Este trabalho tem como objetivo analisar comparativamente jogos digitais voltados para a alfabetização e o letramento, buscando entender sua eficácia no desenvolvimento da linguagem.

A alfabetização e o letramento são processos fundamentais e interconectados que abrem as portas para o mundo da leitura e da escrita permitindo que os indivíduos se apropriem da linguagem escrita e se tornem capazes de se comunicar de forma eficaz em diversas situações. Embora distintos, eles são indissociáveis e demandam uma abordagem integrada e frequente para garantir o desenvolvimento eficaz das habilidades linguísticas.

Isso implica não apenas ensinar a codificar e decodificar palavras, mas promover a compreensão e o uso significativo da linguagem em contextos variados, como a leitura de textos, a escrita de narrativas e a participação em discussões. Ao integrar alfabetização e o letramento de forma intencional e sistemática, os educadores podem criar oportunidades para que os alunos desenvolvam habilidades linguísticas sólidas e sejam capazes de se expressar de forma autônoma e criativa.

A integração da tecnologia no campo educativo pode propiciar processos de ensino aprendizagem mais interativos, personalizados e inclusos, articulados com a realidade e as necessidades dos sujeitos envolvidos. Isso pode abranger desde o uso de recursos digitais para promover a interação e a colaboração e até a criação de ambientes de aprendizagem mais flexíveis e adaptáveis às necessidades individuais dos estudantes.

Diante disso, a escola que tem a responsabilidade de promover a socialização e o desenvolvimento do aluno precisa ser capaz de superar as concepções tradicionais de ensino que obstaculizam o avanço pedagógico e a integração com as tecnologias, bem como, fomentar o diálogo interdisciplinar entre diversas áreas de conhecimento. A escola deve superar as práticas obsoletas e adotar metodologias que incentivem a interação e o uso das tecnologias no aprendizado dos alunos preparando esses indivíduos para os desafios do século XXI.

A crescente presença das tecnologias e diversas plataformas digitais em nossa cultura tem propiciado novas formas de pensar, estar, agir e interagir com o mundo, graças à

velocidade do imediatismo conferidos pela linguagem tecnológica e pela imagem que ela incorpora no campo educacional.

A transição dos meios tradicionais de ensino, como livros impressos, cartilhas e quadro negro para o universo tecnológico implica na palavra escrita pela imagem e na circulação de textos no mundo virtual.

Essas transformações de ordem social são impulsionadas pela revolução tecnológica informacional, estão reconfigurando a infância como um polo de conhecimento em rede marcado pela digitalização da escrita e pela virtualização do saber, dessa forma pensar em estratégias que utilizam os jogos digitais na alfabetização e letramento vai ao encontro da realidade do aluno, pois o acesso a internet, e aos dispositivos móveis como tablets, smartphones tornou-se uma parte integrante da vida cotidiana de crianças, jovens e adultos, porém essas transformações às vezes não ocorre por falta de acessibilidade, isto envolve vários fatores: recursos econômicos, tecnológicos, espaços adequados entre outros.

Além disso os jogos digitais são uma das formas mais populares de entretenimento, aprendizagem e lazer para os alunos o que pode ser utilizado para fins educacionais, pois ao utilizar os jogos digitais como ferramenta pedagógica, é possível criar experiências mais interativas e envolventes, que podem aumentar a motivação e o engajamento dos alunos no processo de ensino-aprendizagem.

Essa abordagem pode contribuir com proficiência uma aprendizagem mais significativa e contextualizada, uma vez que os jogos digitais podem ser projetados para atender as necessidades específicas de cada aluno, promovendo a personalização do ensino e do desenvolvimento e habilidades interacionais que são essenciais para a sociedade contemporânea.

1.1 Justificativas para o estudo

A integração das tecnologias digitais no contexto educacional tem sido cada vez mais frequente, e os jogos digitais têm se destacado como uma ferramenta educacional promissora.

No entanto, há algumas lacunas que existem e que precisam ser investigadas neste processo, bem como ter as soluções apresentadas na perspectiva de alcançar o sucesso.

Considerando a importância da alfabetização e letramento para o desenvolvimento cognitivo e social das crianças, é fundamental investigar como os jogos digitais podem contribuir nesse processo.

Além disso, a utilização de jogos digitais pode se mostrar uma estratégia eficaz para motivar os alunos e promover uma aprendizagem mais envolvente. Neste sentido, este estudo pretende contribuir para a compreensão da potencialidade dos jogos digitais como ferramentas educacionais e sua aplicação prática no contexto educacional brasileiro, considerando as necessidades e desafios enfrentados pelas instituições de ensino.

A relevância deste estudo se justifica ainda pela necessidade de repensar as práticas pedagógicas tradicionais e buscar alternativas inovadoras que possam melhorar a qualidade da educação. A integração de tecnologias digitais, como jogos e plataformas interacionais pode ser uma dessas alternativas, desde que sejam utilizadas de forma eficaz e contextualizada.

Neste sentido, a alfabetização e letramento não se limitam apenas a aquisição de habilidades básicas de leitura e escrita, mas também envolve a capacidade de compreender e produzir textos em diferentes formatos e tecnologias. Afinal, a alfabetização e o letramento são processos fundamentais para o desenvolvimento das habilidades linguísticas e cognitivas dos indivíduos.

A integração da tecnologia no contexto educacional tem um potencial transformador, oferecendo novas oportunidades para a aprendizagem e o desenvolvimento, neste sentido faz-se necessário uma investigativa como essas tecnologias podem ser utilizadas para aprimorar a alfabetização e o letramento em diferentes faixas etárias.

A utilização de jogos e plataformas digitais podem contribuir também para a quebra da monotonia de métodos tradicionais, promovendo um ambiente, inovador e interativo que valoriza a ludicidade e praticidade. Ao integrar tecnologias no processo de ensino-aprendizagem é possível criar um ambiente dinâmico e inovador, no qual os alunos se sentem mais estimulados a aprender por meio da interação com o lúdico e o inovador.

Portanto, este estudo visa fornecer subsídios e informações contundentes para a implementação das práticas pedagógicas mais eficazes e inovadoras no contexto da alfabetização e do letramento tornando o processo mais significativo e atraente.

O presente trabalho tem como objetivo no intuito de investigar a eficácia dos jogos digitais na alfabetização e letramento, comparando suas contribuições em relação a métodos tradicionais de ensino. Além disso, busca-se compreender como essas ferramentas educacionais podem complementar a ação do professor no processo de alfabetização e letramento, explorando suas características e funcionalidades.

Pretende-se ainda, analisar como essas tecnologias podem contribuir para o processo de ensino-aprendizagem, considerando a instituição escolar como um espaço socializado e desenvolvimento pleno do aluno.

Nesse contexto, este estudo visa romper concepções tradicionais de ensino que limitam o crescimento pedagógico e tecnológico, promovendo um diálogo interdisciplinar entre diferentes áreas de conhecimento.

1.2 Problemática

A integração das Tecnologias Digitais de Comunicação e Informação (TDIC) no contexto educacional é um desafio que exige do professor um olhar questionador e pesquisador capaz de construir novos caminhos para enriquecer o ensino e promover a cultura digital no âmbito escolar. No entanto, aprimorar a formação pedagógica dos gestores, docentes e discentes ainda é um processo desafiador e significativo, cujo propósito é melhorar a qualidade da alfabetização e do letramento em todas as esferas e instituições educacionais.

Um dos principais obstáculos é a carência de disseminar práticas mais relevantes e inovadoras no processo de alfabetização e letramento dos alunos em todas as faixas etárias de idade, bem como suas competências gerais essenciais para o século XXI. O currículo escolar organizado por eixos, conceitos e habilidades específicas para a tecnologias e computação na educação apresenta sugestões de práticas pedagógicas e materiais para apoiar os docentes e discentes nesse processo.

No entanto, a aplicação efetiva dessas práticas ainda é um desafio, especialmente quando se considera a necessidade de integrar transversalmente as temáticas de tecnologias e computação nos demais temas abordados na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Diante disso surgem questionamentos sobre como as TDIC podem ser utilizadas de forma eficaz para melhorar a alfabetização e o letramento dos alunos, e como os professores podem ser apoiados na implementação do ensino e das práticas inovadoras.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), destaca a importância da computação na educação básica, enfatizando o desenvolvimento do pensamento computacional, habilidades digitais e cultura digital. Conforme estabelecido pelo Conselho Nacional de Educação (CNE), a computação deve ser incorporada na educação básica, seja como componente curricular específico ou transversal ao currículo existente, bem como o alinhamento com o Projeto Político-Pedagógico (PPP) das instituições escolares.

Outro aspecto importante é a necessidade de repensar a forma como as TDIC são utilizadas no contexto educacional. É preciso ir além da mera incorporação de tecnologias e buscar uma integração mais profunda e significativa, que permita aos alunos desenvolver

habilidades e competências essenciais para a sociedade contemporânea. Isso exige uma abordagem mais holística e integrada, que considere as necessidades e interesses dos alunos em todas as faixas etárias de idade, bem como as demandas da sociedade atual.

Nesse sentido, é fundamental que os professores sejam capacitados para utilizar as TDICs (Tecnologias Digitais de Comunicação e Informação), de forma eficaz e inovadora, e que sejam apoiados na implementação de práticas pedagógicas que promovam a alfabetização e o letramento dos alunos, ou em qualquer outro processo de ensino-aprendizagem.

Além disso, é preciso que as instituições educacionais sejam dotadas de recursos e infraestrutura adequados para suportar a integração das TDICs (Tecnologias Digitais da Comunicação e Informação) no processo de ensino-aprendizagem. Alguns questionamentos ainda permeiam no nosso cotidiano diante de um assunto que ainda é multifacetado quando se trata de educação e tecnologias integradas em sala de aula e como garantir que todos os alunos tenham um acesso igualitário a essas mudanças independentemente de sua origem socioeconômica ou localização geográfica.

Algumas questões mais pertinentes: Qual é o impacto dos jogos digitais na aprendizagem? Eles realmente melhoram a retenção e a compreensão de informações? Como os professores podem incluir os jogos digitais na sala de aula, integrando a tecnologia no aprendizado dos alunos? Quais as habilidades que os alunos podem desenvolver através dos jogos digitais, incluindo pensamento crítico, resolução de problemas e colaboração? e ainda assim, assimilar a segurança da informação também é uma questão em destaque, pois envolve riscos e desafios associados como dependência, violência ou conteúdos inapropriados.

Como será possível alcançar os objetivos da educação no século XXI e preparar os alunos para os desafios da sociedade contemporânea?

1.3 Objetivos e Método

O trabalho tem como objetivo geral analisar jogos digitais como ferramentas educacionais no processo de alfabetização e do letramento, com o intuito de compreender melhor como essas tecnologias podem ser utilizadas para promover a aprendizagem e o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita por crianças, analisando suas contribuições para o desenvolvimento de habilidades essenciais e potencialidades para melhorar o processo de ensino-aprendizagem, com vistas a subsidiar práticas pedagógicas inovadoras e eficazes no contexto educacional brasileiro.

E como objetivos específicos: Analisar a relação entre o uso de jogos digitais e o desenvolvimento de habilidades de leitura, escrita e pensamento crítico em crianças que estão em processo de alfabetização e letramento; Identificar as principais características e funcionalidades dos jogos digitais que os tornam eficazes no processo de ensino-aprendizagem.

Esta pesquisa também se insere em um campo de estudo amplamente diversificado, que envolve a interseção entre a alfabetização, o letramento e os jogos digitais. Neste sentido é fundamental estabelecer um diálogo com diversos estudos que tenham abordado esse tema, a fim de compreender melhor as contribuições e limitações da pesquisa proposta.

Os principais fundamentos que guiarão a pesquisa incluem:

- A teoria da aprendizagem baseada em jogos digitais, que destaca o potencial dos jogos para promover a aprendizagem ativa e engajada (Prensky, 2001).
- A abordagem sociocultural da aprendizagem, que enfatiza a importância do contexto social e cultural na aprendizagem (Vygotsky, 1978).
- A teoria do letramento e da alfabetização, que discute a importância da aquisição das habilidades da leitura e da escrita para a participação ativa na sociedade (Soares, 2020).

Esses fundamentos serão utilizados para analisar e interpretar dados que foram coletados, e para compreender melhor as contribuições e limitações da utilização de jogos digitais na alfabetização e no letramento. Além disso, a pesquisa buscará identificar as lacunas e desafios existentes na literatura, e contribuir para a construção de um conhecimento mais aprofundado sobre a utilização de jogos digitais na educação.

1.4 Diálogo com outros estudos sobre o tema

Realizamos uma revisão sistemática da literatura, que incluiu a análise de estudos publicados em artigos, periódicos e anais de congressos nacionais e internacionais. Consideramos estudos que abordem a utilização de jogos digitais na alfabetização e no letramento, bem como aqueles que discutam as teorias e as práticas relacionadas à aprendizagem e ao desenvolvimento das habilidades da leitura e da escrita.

A revisão sistemática da literatura foi realizada em diferentes etapas, incluindo:

- A busca de estudos em base de dados nacionais e internacionais,

- A seleção de estudos que atendam aos critérios de inclusão e exclusão,
- A análise e interpretação dos dados coletados,
- A síntese dos resultados e a identificação das implicações para a prática educativa

Essa revisão teve como finalidade analisar as contribuições existentes em relação ao objeto de pesquisa, especificamente no que diz respeito aos impactos das tecnologias na alfabetização, letramento e letramento digital em crianças, com ênfase na construção da linguagem escrita.

A revisão sistemática permitiu identificar os fundamentos literários que sustentam o desenvolvimento da análise dos resultados da pesquisa aplicada. Além disso, possibilitou verificar o que já foi estudado dentro do contexto atual, e o que precisa ser investigado, fornecendo uma base sólida para compreensão do tema em questão.

As produções científicas consultadas forneceram um apoio teórico e metodológico para a pesquisa, auxiliando na relação entre o pesquisador e o objeto de estudo. Dessa forma, a revisão de literatura desempenhou um papel fundamental nos fundamentos teóricos da pesquisa e na identificação das lacunas existentes na literatura.

De acordo com Trentini e Paim (1999, p.65), “a revisão da literatura ocupa posição introdutória do projeto e, portanto, decide as bases intelectuais em que a pesquisa está sendo estruturada”. Neste sentido, é necessário ter clareza e coerência no que se busca nas fontes de pesquisa relacionadas aos objetos de estudos.

Ao promover uma série de estudos sobre alfabetização, letramento e letramento digital foi necessário organizar um planejamento de estudos, investigação e pesquisas relacionadas com outros autores, cientistas e pesquisadores sobre o tema, averiguando artigos científicos, revistas, teses e dissertações de mestrados, e anais de eventos científicos na área de Inovação em Tecnologias Educacionais.

Nessa perspectiva, foi necessário analisar as produções que já tinham relações com o objeto de estudo, com argumentos de busca para realizar esta pesquisa, foram considerados principais portais acadêmicos, para cooperação da realização deste feito.

Ainda de acordo com Trentini e Paim (1999, p.65), “O iniciante precisa saber que o método está diretamente relacionado ao objeto de pesquisa, este método tem complexidade com a abordagem teórico-filosófica que sustentará a investigação”. Neste sentido, os aspectos destacados permitem caracterizar a sistematização literária como um processo amplo de extrair múltiplos enfoques nos estudos de pesquisa, abarcando as contribuições das ciências permitindo a seleção condizente com os estudos, de maneira que foram pensados no quadro abaixo relacionados.

Todos os trabalhos analisados tem como embasamento principal a prática pedagógica e o uso das tecnologias digitais como objeto principal e a formação docente e articula que o uso das tecnologias de maneira automatizada não é o suficiente para que o aprendiz seja capaz de analisar essas implicações na cultura digital. Isso evidencia, por exemplo, a falta de recursos tecnológicos e a infraestrutura nas escolas.

É importante destacar também a proficiência das políticas públicas nas instituições, isso reflete como as tecnologias podem ser mais que um objeto de ensino em tempos de cultura digital.

Fonte	Tipo	Referências das produções lidas
SCIELO	Artigo (A1)	GLÓRIA, J. S., & FRADE, I. C. (Jul/Set de 2015). A alfabetização e sua relação com o uso do computador. Educação em Revista , v.31, p. 339-358.
	Artigo (A2)	PINHEIRO, Regina Cláudia. Conceitos e modelos de letramento digital: o que escolas de ensino fundamental adotam?. Ling. (dis)curso , v. 18, n. 3, p. 603-622, dez. 2018.
BDTD	Dissertação (D1)	VASCONCELOS, Rebecca Schirmer de Souza. Práticas multimodais no aplicativo WhatsApp: apropriação da cultura escrita digital por crianças em processo de alfabetização. 2019. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Educação - Conhecimento e Inclusão Social) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2019.
	Dissertação (D2)	REIS, Alexandre, Mariana dos. Um estudo sobre objetos digitais de aprendizagem no processo de alfabetização e letramento. 2017. Dissertação (Docência para a Educação Básica), Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2017.
RENTE	Artigo (A3)	AZEVEDO, D. S.; SILVEIRA; A. C.; LOPES, C. O.; AMARAL, L. d., GOULART, I. d.; & MARTINS, R. X. (2018). Letramento digital: uma reflexão sobre o mito dos “nativos digitais”. Revista Rente Novas Tecnologias na Educação , V. 16.

Os trabalhos selecionados abordam temas relevantes relacionados à alfabetização e letramento digital em diferentes aspectos da integração da tecnologia na educação.

O artigo “A alfabetização e sua relação com o uso do computador” (Glória, Frade, 2015), explora a relação entre a alfabetização e o uso do computador, discutindo como a tecnologia pode influenciar o processo de aprendizagem da leitura e escrita.

O artigo “ Conceitos e modelos de letramento digital, o que as escolas de ensino fundamental adotam?” (Pinheiro, 2018), analisa os conceitos e modelos de letramento digital adotados por escolas de ensino fundamental, destacando a importância da integração da tecnologia na educação.

A dissertação “Práticas multimodais no aplicativo whatsapp: apropriação da cultura escrita digital por crianças em processo de alfabetização” (Vasconcelos, 2019), investiga como crianças em processo de alfabetização se apropriam da cultura escrita digital por meio do uso do aplicativo whatsapp, destacando a multimodalidade na comunicação digital.

A dissertação “Um estudo sobre objetos digitais de aprendizagem no processo de alfabetização e letramento” (Reis, 2017), explora o uso de objetos digitais de aprendizagem no processo de alfabetização e letramento, discutindo como esses recursos podem apoiar a aprendizagem e o desenvolvimento de habilidades.

O artigo “Letramento digital: Uma revolução sobre os nativos digitais” (Azevedo et al, 2018), discute o conceito de letramento digital e questiona a ideia de que os jovens são naturalmente “nativos digitais”, destacando a importância da educação e da formação para o desenvolvimento de habilidades digitais.

Esses trabalhos contribuem com proficiência para a compreensão da tecnologia na educação e da formação para o desenvolvimento das habilidades digitais. Com base na análise dos trabalhos acima selecionados algumas lacunas podem ser identificadas:

- Falta de estudos longitudinais: Muitos trabalhos analisados são estudos de caso, ou pesquisas pontuais. Seria importante realizar estudos para entender melhor o impacto da tecnologia na alfabetização e letramento ao longo do tempo.
- Limitações Geográficas: Alguns trabalhos podem ter sido realizados em contextos específicos, limitando e generalizando os resultados. Seria importante realizar estudos em diferentes regiões e contextos para obter uma visão mais ampla.
- Foco nas habilidades: Alguns trabalhos podem ser concentrados em habilidades específicas, como consciência fonológica e leitura. Seria interessante investigar como a tecnologia pode ser usada para desenvolver habilidades mais amplas, como a resolução de problemas e pensamento crítico.
- Pouca ênfase na formação de professores; Embora, alguns trabalhos tenham mencionado essa questão, seria importante investigar como a formação de professores pode ser melhorada para apoiar a integração da tecnologia na educação.
- Falta de discussão e equidade: Embora alguns trabalhos tenham mencionado a importância da acessibilidade e equidade, poucos deles se concentram especificamente

nessa questão. Seria interessante, investigar como a tecnologia pode promover acessibilidade e equidade para a educação.

Essas são apenas algumas lacunas e soluções encontradas com base nos trabalhos selecionados. Trabalhos futuros podem se beneficiar de uma abordagem mais ampla e interdisciplinar para investigar a integração da tecnologia na educação.

1.5 Estrutura da Monografia

A presente monografia foi organizada em sete capítulos, cada um com um objetivo específico, para sua estruturação e identificação das pesquisas atuais relacionadas aos objetos de estudos centralizados, com o intuito de proporcionar uma compreensão aprofundada e concisa do tema em questão.

No primeiro capítulo, apresentamos a introdução, que fornece uma visão geral da pesquisa, incluindo as ideias centrais, a questão, objeto de estudo, a problematização, público alvo e objetivos e métodos de estudo, a problematização, público alvo e os objetivos. Essa seção tem como objetivo contextualizar o tema e apresentar a estrutura da monografia fornecendo ao leitor uma compreensão clara do que será abordado nos capítulos subsequentes. Além disso, a introdução também apresenta a justificativa para a escolha do tema, destacando sua relevância e importância no contexto atual.

No capítulo segundo, aborda o referencial teórico, que fundamenta a pesquisa e fornece uma base conceitual para análise de dados. Nesta seção, são discutidos os principais conceitos e teorias relacionadas ao tema, com objetivo de estabelecer um marco teórico que oriente a interpretação dos resultados. O referencial teórico é essencial para compreender a complexidade do tema e para identificar as lacunas existentes na literatura, que serão abordadas na pesquisa. Destacamos as principais referências e os respectivos autores: Geraldi (2003), Vygotsky (1997), Carvalho (1999), Emília Ferreiro (1986), Campelo Leal (2006), Solé (1998), Soligo (1992), Bakhtin (2010), Soares (1990), Brasil (2007).

Abordamos no capítulo terceiro, alguns pontos de revisão sistemática da literatura, algumas abordagens metodológicas, destacando o cenário dos colaboradores tais como: ação, diagnóstico, planejamento, observação e reflexão observando os objetos e procedimentos para análises apresentando cada etapa para concretizar as relações com as tecnologias, a internet e seus usos e como também a potencialidades das ferramentas digitais potenciam o ensino em todas as etapas da educação.

No quarto capítulo, descrevemos a metodologia da pesquisa, incluindo o tipo de pesquisa, a descrição do tipo de estudo, público alvo, a amostra, os instrumentos de coleta de dados, e os procedimentos de análise. Essa seção objetiva fornecer uma descrição detalhada da metodologia para que o leitor compreenda como a pesquisa foi conduzida e como os dados foram coletados e analisados.

No quinto capítulo, apresentamos a análise e discussão, onde são apresentados os principais objetos de estudos da pesquisa, os principais achados e discutidos em relação a literatura existente. Essa seção tem como objetivo fornecer uma interpretação crítica, destacando as implicações e contribuições da pesquisa para o campo de estudo.

No sexto capítulo, abordamos as considerações finais, onde foram resumidos os principais achados e discutidas as implicações, unindo ideias e fechando questões, para a prática e futuras pesquisas. Essa seção visa fornecer uma visão geral das contribuições da pesquisa é destacar as áreas que mais necessitam de investigação.

2 LINGUAGEM, ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Nesta seção discorreremos sobre as concepções de linguagem, alfabetização e letramento que fundamentam esse estudo, assim como, apresentamos o jogo como perspectiva lúdica no ensino e aprendizado da linguagem escrita.

2.1 Linguagem e seu Aprendizado

A linguagem é um sistema complexo de símbolos e regras que permite os indivíduos se comunicarem e expressarem seus sentimentos, pensamentos e ideias de forma eficaz. É uma ferramenta fundamental para interação humana, permitindo que as pessoas compartilhem significados e construam relações sociais significativas. A linguagem é um aspecto essencial da experiência humana, influenciando a forma como percebemos, pensamos e interagimos com o mundo ao nosso redor.

Mais do que um simples meio de comunicação ou expressão de pensamento, conforme tradicionalmente concebido, a linguagem é aqui entendida como uma forma de interação dinâmica entre indivíduos, inseridas em contextos sociais, históricos específicos. Nessa perspectiva, a linguagem não é apenas um instrumento para transmitir informações ou ideias, mas sim uma ação compartilhada que constrói e reflete as relações sociais, culturais e históricas em que estamos imersos.

Ao conceber a linguagem dessa forma, reconhecemos seu papel fundamental no seu processo de humanização, ou seja, na emergência do humano em cada indivíduo. A linguagem, portanto, não é apenas um reflexo da realidade, mas também um elemento construtivo da experiência humana, moldando nossa percepção de mundo, nossas identidades e nossas interações sociais. Nesse sentido a linguagem é essencial para a construção da subjetividade e da intersubjetividade desempenhando um papel crucial na formação de indivíduos e sociedades.

Ao compreender a linguagem como interação e ação social, podemos aprofundar nossa compreensão sobre como nos tornamos seres humanos e como nos relacionamos uns com os outros em diferentes contextos culturais e históricos.

Segundo Geraldi (2003), a linguagem transcende a mera função de transmitir informações entre um emissor e um receptor, configurando-se como um espaço de interação humana profundamente significativo. Através da linguagem, o sujeito que fala não apenas comunica ideias, mas também pratica ações que seriam inviáveis sem o ato da fala. Nesse processo, o falante exerce uma influência direta sobre o ouvinte, estabelecendo compromissos e vínculos que emergem precisamente da interação verbal e que não possuíam existência prévia à enunciação.

Assim a linguagem é concebida, como uma prática social, uma atividade dinâmica e produtora de sentidos que se materializa nas interações humanas. Essa perspectiva destaca a natureza performativa da linguagem, onde o ato de falar não é apenas representacional, mas fundamentalmente constitutivo das relações sociais e dos significados compartilhados. Desse modo a linguagem emerge como um elemento central na construção da realidade social, evidenciando seu papel essencial na mediação das interações humanas e na produção de sentidos no contexto das relações intersubjetivas.

Sob essa ótica, a linguagem assume uma dupla função essencial: comunicativa e simbólica. Ela não apenas viabiliza a interação entre os indivíduos, mas também desempenha um papel crucial na internalização e apropriação das significações tanto do mundo quanto de si mesmo. Conforme foi elucidado por Vygotsky (1997), a palavra, enquanto unidade básica da linguagem, exerce duas funções primordiais: a designação que implica a nomeação de objetos e fenômenos, e a generalização, que envolve conceituação e a abstração de significados.

Essas funções são indispensáveis para que o indivíduo possa apropriar-se da experiência acumulada pelas gerações precedentes integrando-a ao seu próprio repertório de conhecimento e compreensões. Deste modo, a linguagem não apenas constitui a base do pensamento, mas também fundamenta todas as funções mentais superiores, evidenciando seu papel central no desenvolvimento cognitivo e na construção da realidade subjetiva e intersubjetiva.

Portanto, a linguagem emerge como um elemento constitutivo essencial tanto na formação de pensamento quanto da estruturação das funções psicológicas complexas, desempenhando um papel fundamental na mediação entre o indivíduo e o mundo sociocultural ao seu redor.

Ao se apropriar da linguagem, a criança fica pronta a organizar de uma maneira inovadora sua percepção, sua memória, sua atenção, e sua imaginação vai assimilando formas

de pensamento mais complexas sobre os objetos do mundo exterior conquistando as potencialidades do pensamento.

A concepção da linguagem como um trabalho humano na produção de sentidos, que não se encontra pré-configurado no pensamento, mas que emerge nas interações sociais que ganham vida através da enunciação, implica uma compreensão profunda da natureza da linguagem. Nessa perspectiva, a linguagem não reside meramente nas palavras ou nos sons isolados, mas sim nos dizeres que se materializam como textos, sejam eles orais ou escritos.

Um texto, portanto, é caracterizado por uma série de elementos que configuram uma interação significativa, uma ação comunicativa entre sujeitos. Esses elementos incluem um autor que assume o papel de enunciador, um destinatário a quem a mensagem se dirige, um motivo subjacente a produção do texto, um conteúdo específico que é comunicado, e, conseqüentemente um modo de dizer particular.

Esses modos de dizer são os que constituem diferentes tipos de gêneros textuais, cada qual com suas características e especificidades próprias, conforme destacado por Geraldi (2003) e Carvalho (1999). Dessa forma, a linguagem é entendida como uma atividade dinâmica e produtora de sentidos, que se realiza nas interações humanas e se manifesta através de uma multiplicidade de formas textuais, cada uma adaptada a contextos e propósitos comunicativos específicos.

Essa abordagem da linguagem como interatividade provocou uma mudança significativa na forma de como se aprende e compreende sua aprendizagem. Nessa perspectiva, a aquisição da linguagem ocorre por meio da vivência, prática, fala e escuta, produção de textos orais e escritos, busca por expressar ideias e compreender o que foi comunicado em diversas situações, com diferentes propósitos e estratégias.

Tal abordagem vale tanto para a língua oral quanto para escrita. Aprender a falar e escrever implica aprender a produzir e compreender textos desde o início, mesmo antes de dominar completamente as habilidades da fala ou da escrita. Nesse processo, a aprendizagem é mediada por indivíduos mais experientes que facilitam a experimentação e o desenvolvimento das habilidades linguísticas, incluindo falar, ouvir, escrever e ler.

Essa visão ressalta a importância da interação e do contexto na aquisição da linguagem enfatizando o papel fundamental da prática e da experiência na construção da competência linguística.

Nesse sentido, é fundamental que a escola e o professor criem oportunidades diárias para que a língua oral seja efetivamente praticada. Isso pode ser alcançado por meio de situações desafiadoras e estimulantes que incentivem as crianças a utilizar a linguagem de

maneira significativa. Tais situações, devem permitir que as crianças organizem seus próprios discursos e compreendam os discursos dos outros de forma mais elaborada, valorizando suas variedades linguísticas de origem e aprendendo de novas formas de expressão para diferentes contextos e propósitos.

Isso pode incluir atividades, como: conversas espontâneas, relatos de experiências, contação e recriação de histórias, piadas, trava-línguas, elaboração de roteiros para apresentações teatrais, entre outras. Ao promover essas práticas a escola pode contribuir para o desenvolvimento da competência comunicativa das crianças, preparando-as para interagir de forma eficaz em diversas situações eficazes e acadêmicas.

É importante ressaltar que, conforme destacado por Vygotsky (1998), a aquisição da língua oral ocorre de maneira relativamente natural, por meio de interação com o ambiente social, enquanto a aprendizagem da língua escrita demanda uma abordagem mais formal e estruturada. Embora a intervenção dos adultos seja essencial para que uma criança aprenda a falar, a complexidade das convenções e simbolizações envolvidas na escrita requer intervenções pedagógicas intencionais e sistemáticas.

Nesse contexto, a escola assume um papel fundamental como espaço institucionalizado para o ensino da língua escrita, proporcionando um ambiente propício para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita de forma organizada e eficaz. Dessa forma, a compreensão da natureza social da linguagem é fundamental para entender a essência dos processos de alfabetização e letramento.

Considerando que a escrita é uma forma de linguagem, as práticas de leitura e escrita envolvem a produção e compreensão de significados em contextos de interação social, com funções específicas que devem ser respeitadas no processo de ensino e aprendizagem. A alfabetização, nesse sentido, é um processo historicamente situado que deve levar em conta as dimensões sociais e funcionais da linguagem escrita garantindo que o ensino seja significativo e contextualizado.

2.2 Alfabetização, Leitura e Escrita

A alfabetização pode ser compreendida como um processo multifacetado e complexo de apropriação do sistema de escrita, que envolve duas dimensões fundamentais e interconectadas. Primeiramente, abrange a apropriação do sistema de escrita alfabética, o que

implica a compreensão, por parte do aprendiz, dos princípios que regem a representação alfabética e a relação entre a escrita e a língua oral.

Em segundo lugar, envolve o desenvolvimento de habilidades específicas de produção escrita e de compreensão leitora de textos escritos, abrangendo uma variedade de gêneros textuais. Essas dimensões são indissociáveis e complementares, pois a compreensão do sistema alfabético é essencial para a produção e interpretação eficazes de textos escritos.

Portanto, a alfabetização deve ser abordada de maneira holística, contemplando tanto a compreensão do sistema de escrita quanto o desenvolvimento de habilidades de leitura e de escrita em contextos significativos e diversificados.

No que diz respeito a primeira dimensão escrita da alfabetização, referente compreensão da base alfabética da escrita, podemos afirmar com base nos estudos de Emília Ferreiro (1986;2003), que a criança ao reconhecer que a escrita é uma forma de representação que vincula significados por meio de marcas gráficas, precisa avançar para a compreensão do que essas marcas representam. Isso implica a construção de conhecimentos conceituais sobre o sistema de escrita, ou seja, a elaboração de conceitos que fundamentam a compreensão da relação entre os símbolos gráficos e os significados que eles transmitem.

Nesse processo a criança desenvolve uma compreensão mais profunda da natureza da escrita e de sua função representacional, o que é essencial para a aquisição da competência alfabética.

Em consonância com as propostas teóricas de Ferreiro, sistematizadas por Campelo Leal (2006), é fundamental que a organização do ensino-aprendizado da língua escrita na escola seja orientada pela compreensão de que sua apropriação envolve não apenas a memorização, mas também o domínio de uma série de propriedades lógicas e estruturais da escrita. Nesse sentido, é essencial que as crianças desenvolvam habilidades específicas tais como: reconhecer letras e suas invariâncias, identificar palavras e suas partes constituintes, reconhecer e perceber sua estrutura sonora, distinguir fonemas dentro das sílabas e sempre compreender as consequências fonológica dessas distinções, estabelecer correspondências grafemas e fonemas, considerando os dígrafos, perceber a frequência de uso das vogais nas sílabas e as variações na estrutura silábica, e compreender a direção e o sentido da escrita, que é predominantemente horizontal e da esquerda para a direita.

Essas habilidades são interconectadas e fundamentais para a aquisição proficiente da língua escrita. Dessa forma a criança adquire a base alfabética da escola quando compreende os princípios fundamentais que regem o funcionamento da representação da escrita alfabética.

Isso entende a relação entre a escrita e os sons da língua falada, bem como outros elementos essenciais ao sistema incluindo letras, fonemas, valores sonoros, aspectos fonológicos, direcionalidade e alinhamento, segmentação e regras ortográficas básicas.

A compreensão desses princípios é crucial para que a criança possa decodificar e codificar palavras de maneira mais eficaz, estabelecendo uma base mais sólida para a leitura e a escrita. Ao dominar esses elementos a criança desenvolve uma compreensão mais profunda do sistema alfabético, o que é fundamental para o desenvolvimento da competência linguística.

Esses conhecimentos são fundamentais para a produção de textos escritos, pois envolvem habilidades de decodificação, conversão de fonemas em grafemas e outras conversões inerentes ao sistema alfabético. além disso, incluem a compreensão de aspectos ortográficos e a capacidade de aplicar regras específicas de escrita o que é essencial para a produção de textos coerentes e bem estruturados.

A aquisição desses conhecimentos permite ao indivíduo expressar-se de forma eficaz por meio da escrita, utilizando adequadamente os elementos do sistema alfabético para comunicar suas ideias e intenções.

Sendo assim, os processos de alfabetização envolvem o aprendizado da leitura e da produção de textos em diferentes gêneros:

- A Leitura

A apropriação do sistema alfabético constitui a base fundamental tanto para a produção de textos escritos quanto para a leitura. Isso ocorre porque possibilita a conversão de sons e grafemas, segundo as convenções alfabéticas estabelecidas, permitindo a representação escrita da linguagem.

Além disso, é também a base para a decodificação, um dos procedimentos essenciais da leitura que envolve a conversão de grafemas em fonemas. Dessa forma, a compreensão e o domínio do sistema alfabético são cruciais para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita, permitindo o indivíduo decodificar e codificar textos de maneira eficaz.

No âmbito das especificidades da alfabetização, é fundamental que o professor compreenda a leitura como uma atividade complexa que envolve tanto a decodificação quanto a compreensão de textos escritos. A aprendizagem da leitura é um processo de construção de sentidos, no qual a compreensão do texto não se limita apenas às habilidades visuais, mas também ao emprego de conhecimentos prévios e a interação com o texto.

Além disso, é importante ressaltar que a construção desses conhecimentos começa antes mesmo da criança aprender a ler de forma autônoma, pois ela já participou de leituras mediadas por um leitor, o que contribui para a elaboração e modificação de seus conhecimentos e habilidades linguísticas. Dessa forma, a leitura é um processo dinâmico e multifacetado que requer uma abordagem pedagógica que considere tanto a decodificação quanto a compreensão.

Sob a perspectiva de que a leitura constitui uma interação dinâmica entre o leitor e o texto escrito, em que ambos se influenciam mutuamente, aprender a ler é um processo complexo de apropriação de conhecimentos diversos, abrangendo tanto a decodificação quanto a compreensão.

Nesse sentido, ser leitor implica ser produtor de significados e sentidos a partir de textos escritos, o que resulta da decodificação eficaz e da interpretação crítica do material lido. A construção dessa habilidade ocorre de forma complexa e multifacetada, requerendo uma inserção intencional e sistemática em práticas reais de leitura, mediadas pedagogicamente de maneira eficaz.

Essa abordagem permite ao leitor desenvolver competências que lhe possibilitem interagir de forma significativa com os textos escritos, produzindo sentidos e significados de maneira autônoma e crítica.

Os conhecimentos relativos aos procedimentos de leitura, ou seja, ao ato de ler e compreender o que está escrito, requerem uma intervenção pedagógica sistemática e intencional. Essa abordagem visa possibilitar que a criança desenvolva tanto a compreensão do funcionamento da escrita quanto os procedimentos de compreensão, incluindo estratégias de leitura específicas.

Entre essas estratégias, destacam-se a seleção, que envolve a focalização em partes específicas do texto enquanto outras são desconsideradas; a antecipação, que se baseia em informações explícitas no texto para antecipar significados e sentidos; a inferência que implica produzir algo com base em informações explícitas; e a verificação ou checagem dos

sentidos construídos para garantir a coerência com o texto, conforme descrito por Solé (1998) e Soligo (1992).

Além dessas estratégias, é fundamental que o aprendiz desenvolva habilidades adicionais, tais como identificar informações e sentidos implícitos e explícitos no texto, realizar leitura global a partir de partes decodificadas e reconhecer a influência de diversos fatores na interpretação textual. A aquisição dessas habilidades contribui para a formação de um leitor proficiente e autônomo

Dessa forma, a leitura é compreendida como uma atividade que envolve formas de apropriação individuais e possui uma natureza essencialmente cultural, vinculada aos seus usos diversos e socialmente contextualizados. Trata-se de uma prática social compartilhada que se desenvolve por meio da própria atividade de leitura, na qual a criança aprende a ler através da interação com textos significativos e diversificados, tanto em termos de estruturas quanto de linguagem e suporte.

A aprendizagem da leitura ocorre de maneira eficaz quando a criança tem a oportunidade de ler e refletir sobre a relação entre grafemas e fonemas, mesmo antes de adquirir autonomia na leitura por meio da mediação do professor. Para tanto, é fundamental que o professor conceba a leitura como um objeto de conhecimento, compreendendo sua natureza complexa, os processos cognitivos, afetivos e culturais envolvidos e os modos eficazes de ensinar e aprender essa atividade.

Essa compreensão pedagógica é essencial para o desenvolvimento de práticas de ensino que promovam a formação de leitores autênticos, proficientes, autores, sabedores e protagonistas dessa atividade.

- A produção de textos

Além disso, é necessário que o professor promova o desenvolvimento de habilidades de produção crítica na criança, o que envolve tanto a compreensão das convenções do sistema alfabético quanto do domínio de procedimentos discursivos e textuais. Isso se manifesta na capacidade de produzir gêneros textuais orais e escritos que apresentam elementos composicionais compatíveis com o gênero proposto.

Nesse contexto, é fundamental que o professor também priorize o ensino da língua na modalidade oral, o que não se limita apenas ao desenvolvimento da capacidade geral de falar, mas sim ao domínio de gêneros específicos que apoiam a aprendizagem da língua portuguesa e de outras áreas do conhecimento. A abordagem pedagógica, deve, portanto, contemplar tanto a produção escrita quanto oral, considerando as especificidades de cada gênero e as necessidades de aprendizagem dos alunos.

Segundo Geraldi (2003), a linguagem é concebida como um processo de produção e compreensão de textos. Para que um escrito seja considerado um texto, é necessário que entenda a determinados critérios, quais sejam: ter algo a dizer, ter uma razão para dizer o que se tem a dizer, ter um interlocutor para quem se dirige a aprendizagem, e que o locutor se constitua como sujeito que diz o que diz para alguém específico (Geraldi, 2003,p.101). Nessa perspectiva, o conceito de texto assume uma dimensão eminentemente social, uma vez que sua constituição depende fundamentalmente da presença do outro no momento da interlocução.

O outro é condição essencial para a construção do discurso, pois é na interação com o interlocutor que o texto ganha sentido. Dessa forma, a concepção de linguagem de Geraldi destaca a importância da relação entre o sujeito que produz o texto e seu destinatário.

Além disso, destacamos que a criança desenvolve sua capacidade e sua compreensão sobre os significados da linguagem por meio da produção de gêneros textuais. Com base na perspectiva de Bakhtin (2010), definimos gêneros como instrumentos culturais que se vinculam às práticas sociais e aos processos de apropriação da linguagem. Caracterizados por apresentarem um tema específico, uma construção composicional particular e estilos próprios, os gêneros textuais tornam possível a comunicação humana eficaz.

Sua natureza dinâmica e adaptável, decorrente de sua plasticidade, faz com que sejam construtos históricos centrados na ação social. Essa característica é fundamental para a identificação de diversos gêneros, com base em sua função e intenção comunicativa. Dessa forma os gêneros textuais desempenham um papel essencial na mediação da linguagem e na construção de sentidos nos contextos sociais em que são utilizados.

A abordagem dos gêneros textuais no ensino da linguagem escrita destaca a importância de contextualizar as práticas linguísticas em situações sociais reais, nas quais a linguagem desempenha um papel fundamental. Nesse sentido, trabalhar com gêneros textuais não se limita a categorizar tipos de textos, mas sim a compreender como esses gêneros

funcionam na sociedade e se relacionam com os indivíduos em seus contextos culturais e institucionais específicos.

Essa perspectiva possibilita que os professores alfabetizadores promovam o desenvolvimento da competência discursiva das crianças por meio do trabalho com gêneros textuais, integrando a leitura e a produção de textos às práticas de linguagem e aos ambientes discursivos em que ocorrem as interações sociais. Dessa forma, os alunos podem adquirir uma compreensão mais profunda da linguagem como instrumento de comunicação e interação social, preparando-os para atuar de forma eficaz em diferentes contextos.

- Quais Gêneros Textuais Priorizar no Ensino Escolar? Vejamos seus critérios e implicações pedagógicas

De acordo com Dolz e Schneuwly (1996), é fundamental que os alunos se envolvam em atividades de leitura e escrita que abranjam uma variedade de gêneros textuais, organizados em diferentes categorias que contemplam distintas finalidades, esferas de circulação e estruturas textuais. Essas categorias incluem:

1. Gêneros narrativos: Que compreendem textos como contos de fadas, fábulas, lendas e romances,
2. Gêneros de relato: Que englobam relatos de experiências, notícias e biografias,
3. Gêneros argumentativos: Que incluem textos de opinião, cartas ao leitor, cartas de reclamação,
4. Gêneros expositivos: Que abarcam notas de enciclopédia, verbetes e relatórios científicos,
5. Gêneros instrucionais: Que compreendem regras de jogos, receitas culinárias, instruções de montagem etc

A diversidade desses gêneros textuais é essencial para garantir que os alunos desenvolvam uma compreensão ampla das diferentes formas de comunicação escrita e de suas funções específicas. Os autores citados, destacam ainda que para cada área de conhecimento há um determinado tipo de gênero textual que circula na escola e fora dela. Exemplo: na disciplina de matemática, existem expressões numéricas, gráficos, enunciados de problemas, tabelas entre outras infinidades, história e geografia há reportagens, mapas geográficos, descrição de eventos e acontecimentos, divulgação de descobertas entre outros, na literatura temos os contos, poemas, novelas, obras teatrais etc.

Ao aprender sobre os gêneros textuais, que caracterizam um determinado grupo social e cultura, a criança apropria-se de modos de participar efetivamente de práticas sociais. Nesse sentido, o trabalho com gêneros textuais em sala de aula deve estar ancorado em contextos sociais significativos, nos quais a linguagem desempenha um papel simbólico e construtivo. A prática pedagógica de alfabetização, portanto, deve proporcionar ao aprendiz a oportunidade de analisar, criticar e avaliar as diversas instâncias, de interação humana, inseridas em culturas específicas, nas quais a linguagem escrita é utilizada para mediar práticas sociais.

Dessa forma, a criança poderá desenvolver uma compreensão mais profunda da linguagem como instrumento de comunicação e interação social, bem como de função na construção de significados em diferentes contextos.

No entanto, compreendemos que a alfabetização vai além da mera aquisição de habilidades mecânicas de ler e escrever. Trata-se de um processo multifacetado que envolve a compreensão da natureza da língua escrita e sua função como um instrumento de comunicação e expressão.

Alfabetizar transcende a simples capacidade de codificar e decodificar palavras, símbolos gráficos, abrangendo o compartilhamento de práticas culturais e comunicativas específicas, inseridas em um contexto político-cultural determinado. Além disso, o processo de alfabetização está intrinsecamente relacionado ao desenvolvimento do letramento, que implica na apropriação das funções sociais da linguagem escrita e a capacidade de utilizá-las de forma eficaz em diferentes contextos.

2.3 A Alfabetização na perspectiva do Letramento

O conceito de alfabetização aqui apresentado destaca sua complexidade, abrangendo tanto a compreensão quanto o domínio dos processos de produção e interpretação de textos escritos. Entretanto, nos últimos 30 anos, tornou-se evidente que a realidade social demanda mais do que apenas a compreensão da mecânica da leitura e da escrita. Atualmente, exige-se dos indivíduos não apenas o domínio da tecnologia da leitura e da escrita, mas também a capacidade de utilizar essas habilidades de forma eficaz e significativa em sua vida cotidiana.

Com base nesse contexto, Vieira (2010, p.115), destaca que o conceito de letramento não pode ser abordado como um fenômeno universal e descontextualizado, desvinculado das

práticas sociais da leitura e escrita em contextos específicos e para objetivos determinados. Em vez disso, o letramento é um fenômeno socialmente construído, definido e reelaborado em cada cultura e grupo social, e também é moldado pelas relações de contraste e diferenciação entre diversos grupos. Essa perspectiva enfatiza a importância de considerar as especificidades culturais e sociais no estudo do letramento, reconhecendo sua natureza complexa e multifacetada.

Segundo Soares (1990), um indivíduo é considerado letrado quando é capaz de utilizar a linguagem escrita de forma eficaz em diversas situações tais como: interpretar, argumentar, sistematizar, confrontar, documentar, informar, orientar-se e reivindicar, garantindo assim a preservação de sua memória e de sua identidade. Isso implica não apenas no domínio dos processos de codificação e decodificação da escrita, mas também a capacidade de utilizar a escrita de forma significativa e eficaz em diferentes contextos, o que pode proporcionar uma condição diferenciada em sua relação com o mundo. Nesse sentido, o letramento vai além da simples aquisição da tecnologia da escrita, abrangendo a apropriação de suas funções sociais e culturais.

Dessa forma, compreendemos o letramento como um processo complexo que envolve as práticas sociais de uso da linguagem escrita, caracterizado pelo exercício efetivo e competente da tecnologia da escrita (Soares, 2003; Albuquerque, 2005,2006). Essa perspectiva destaca a importância da apropriação da linguagem escrita como um instrumento de comunicação e expressão, bem como a capacidade de utilizá-la de forma significativa e eficaz em diferentes contextos sociais.

O conceito de letramento surgiu no cenário acadêmico e educacional como uma possível antítese ao conceito de alfabetização. No entanto, concomitantemente a este movimento, os avanços nos estudos da linguística contemporânea e consequente reconceptualização da escrita como um sistema simbólico de uso social revitalizaram o conceito de alfabetização, preservando sua especificidade. As relações distinções entre os conceitos de alfabetização e letramento, bem como a ideia de “brincar letrando”, têm sido destacadas em estudos de pesquisadores como Soares (2000, 2003), Leite (2001, 2006) e Albuquerque (2005). Além disso, essas perspectivas têm sido incorporadas por programas oficiais e instrumentos de avaliação do Ministério da Educação e Cultura (MEC), utilizados nos anos iniciais do Ensino Fundamental I, para diagnosticar a situação da alfabetização das crianças do nosso país.

De acordo com Soares (2003), é possível estabelecer uma distinção entre alfabetização e letramento. A alfabetização refere-se ao processo de aquisição da tecnologia da escrita alfabética, incluindo as habilidades de produção e compreensão de textos escritos. Por outro lado, o letramento diz respeito ao exercício efetivo e competente da tecnologia da escrita em contextos sociais significativos.

Segundo a autora, embora alfabetizar e letrar sejam ações distintas, elas são interligadas. Nesse sentido, o ideal seria “alfabetizar letrando”, ou seja, ensinar a ler e a escrever inserindo essas habilidades em práticas sociais autênticas de leitura e escrita, de modo a promover uma aprendizagem mais significativa, proficiente e eficaz.

A escola que adota uma perspectiva de letramento na alfabetização caracteriza-se por organizar situações de aprendizagem centradas na apropriação de gêneros textuais, tendo como eixo norteador o domínio do sistema alfabético e ortográfico. Nesse contexto, o objetivo é garantir que os alunos desenvolvam não apenas a capacidade de codificar e decodificar a linguagem escrita, mas também sejam capazes de engajar de forma autônoma e significativa em eventos sociais mediados pela escrita, utilizando como ferramenta eficaz de comunicação e expressão.

Consideremos que, para ser considerada alfabetizada e letrada, uma criança precisa desenvolver por meio de intervenções pedagógicas sistemáticas, contínuas e competentes as seguintes capacidades fundamentais:

1. Apropriação do sistema de escrita alfabética em uso na sua cultura, compreendendo suas especificidades e funcionamento;
2. Apropriação de conceitos e habilidades relativos à leitura, incluindo seus elementos constitutivos, relações e convenções;
3. Desenvolvimento das práticas textuais eficazes, com domínio das habilidades de compreender e produzir diversos gêneros orais e escritos em contextos culturais específicos;
4. Participação ativa em práticas culturais que envolvem a língua em suas múltiplas manifestações e objetos sociais, utilizando a linguagem escrita de forma significativa e autônoma.

Essas capacidades são interdependentes e devem ser desenvolvidas de forma integrada para garantir que a criança se torne um usuário competente da linguagem escrita e capaz de ler, escrever, interpretar e reproduzir com proficiência.

Com base no exposto, fica evidente que a alfabetização na perspectiva do letramento se concretiza na prática pedagógica ao oferecer às crianças oportunidades sistemáticas de análise e reflexão sobre a língua. Isso visa a construção da base alfabética e, simultaneamente, promove o contato com uma variedade de gêneros textuais inserindo-se em situações autênticas de leitura e escrita.

Tal abordagem permite que as crianças sejam expostas a práticas de linguagem significativas, mesmo antes de dominarem a leitura e a escrita de forma convencional, o que contribui para uma aprendizagem mais eficaz e contextualizada.

Segundo Ferreiro (2001), a escrita assume relevância no contexto escolar porque desempenha um papel fundamental fora dele. Nesse sentido, o processo de ensino-aprendizagem da língua escrita deve possibilitar que as crianças se apropriem desse objeto de conhecimento de forma significativa, permitindo-lhes responder de maneira eficaz as demandas de uma sociedade grafocêntrica. Mais do que simplesmente adquirir um sistema de representação, a aprendizagem da escrita deve estar a serviço da formação de sujeitos críticos e autônomos, capazes de expressar suas ideias e compreender o mundo ao seu redor por meio da linguagem escrita, inseridos em sua cultura e contexto social.

Nessa perspectiva, destacamos alguns pressupostos fundamentais para uma prática de alfabetização na perspectiva de letramento:

1. A alfabetização deve ser centrada em uma relação pedagógica que priorize o desenvolvimento da criança e de práticas discursivas para isto, nas quais a linguagem escrita seja entendida como interação social. Isso implica tanto a aquisição do sistema de escrita quanto o desenvolvimento da habilidade de produzir e compreender textos escritos e diversos.
2. A produção de gêneros textuais deve ser o ponto de partida e de chegada da alfabetização, uma vez que o texto é a forma pela qual a escrita circula nas práticas sociais, permitindo que os alunos se apropriem de diferentes formas de expressão e comunicação escrita.
3. A mediação de professores é essencial na estruturação do processo de alfabetização, cabendo a eles criar situações de aprendizagem significativas e desafiadoras que promovam o desenvolvimento das habilidades necessárias para apropriação da linguagem escrita .

4. A alfabetização proporcionará sistematicamente a apropriação da notação da escrita e do uso social real pela criança, garantindo que ela se torne autônoma no uso da linguagem escrita. Isso implica exercitar a capacidade de ler e escrever textos com as características e finalidades que as pessoas letradas utilizam em nossa sociedade, promovendo assim uma inserção crítica e significativa no mundo letrado.

Dessa forma, as atividades pedagógicas devem ser centradas no desenvolvimento das capacidades fundamentais relacionadas às práticas da linguagem oral e da escrita. No contexto da sala de aula, é essencial que as crianças tenham entendimento, tenham oportunidades de ouvir e falar, ler e escrever uma variedade de textos, de modo a se apropriarem das diferentes formas de expressão e comunicação escrita. A prática pedagógica, assim deve ser organizada, visa não apenas o domínio da linguagem escrita em si mesma, mas também a inserção e participação ativa dos alunos na cultura escrita, nas práticas sociais que envolvam a escrita, bem como na produção e compreensão de diferentes gêneros textuais, promovendo uma aprendizagem significativa e contextualizada.

Na prática pedagógica de alfabetizar letrando, o professor não precisa seguir uma lógica linear que pressupõe a alfabetização como etapa prévia e separada do letramento. Conforme destacam Leal e Galvão (2005), a escola frequentemente adota práticas de alfabetização baseadas em uma lógica linear e sequencial, na qual se aprende uma habilidade antes de avançar para outra. Nesse modelo, primeiro se aprende a ler e escrever para, em seguida, aprender seus usos em práticas sociais, ou, alternativamente prioriza-se o letramento sem considerar as especificidades do processo de apropriação do sistema de escrita alfabética. Em contraste, a abordagem de alfabetizar letrando, propõem uma integração simultânea desses processos, reconhecendo que a aprendizagem da leitura e da escrita deve estar articulada com o uso significativo da linguagem em contextos sociais reais.

A alfabetização e o letramento não precisam ser concebidos como processos sequenciais, nos quais um precede o outro, pois podem ser ensinados e aprendidos de forma simultânea. Embora sejam interdependentes, indissociáveis e concomitantemente, esses dois processos possuem natureza distintas, desenvolvendo habilidades e competências específicas que demandam formas diferenciadas de aprendizagem. Consequentemente, requerem metodologias e procedimentos de ensino específicos para cada um deles, de modo a garantir uma abordagem pedagógica eficaz e contextualizada.

A proposta de alfabetização em uma perspectiva de letramento têm implicações pedagógicas significativas, pois reconhece que o domínio do sistema alfabético não é suficiente para garantir a capacidade da leitura e produção de diversos gêneros textuais, bem como o engajamento efetivo com textos. Embora a exposição a situações significativas possam promover o desenvolvimento de conhecimentos sobre os gêneros textuais que circulam na sociedade, a apropriação da base alfabética requer um processo intencional e sistemático. Isso implica que os alunos realizem reflexões sobre as propriedades do sistema de escrita por meio de vivências intensas e estruturadas da experimentação da escrita, mesmo antes de dominar a escrita convencional, permitindo-lhes construir uma compreensão profunda e significativa da linguagem escrita.

Para que as crianças se tornem leitoras e escritoras competentes é fundamental que interajam com diferentes gêneros textuais em contextos diversificados de comunicação. Cabe à escola oportunizar essas interações por meio da criação de atividades que convém às crianças lerem e produzirem textos variados. Paralelamente é imprescindível que os alunos desenvolvam autonomia própria para ler e interpretar seus próprios textos. Nesse sentido, a escola deve garantir, desde os anos iniciais do Ensino Fundamental, que as crianças se apropriem do sistema da escrita alfabético de forma eficaz. Essa apropriação não ocorre de maneira espontânea apenas pelo contato com textos diversos; ao contrário, requer um trabalho pedagógico sistemático que promova a reflexão sobre as características específicas do sistema de escrita alfabético, permitindo que as crianças construam uma base sólida para a leitura e a escrita.

A prática de alfabetização na perspectiva do letramento pressupõe a compreensão de que os conteúdos da alfabetização abrangem a linguagem oral e escrita, seus usos e formas, bem como as práticas de leitura, produção e análise de textos falados e escritos. Isso inclui também os usos e funções sociais da escrita, os textos e seus suportes, os usos escolares da escrita, os gêneros textuais orais e escritos, o sistema de escrita alfabético e as hipóteses que as crianças constroem sobre como se escreve e como se lê. Esses conteúdos são interligados e podem ser abordados de forma integrada no contexto da prática pedagógica, sem a necessidade de seguir uma lógica estrita de sequenciamento permitindo uma aprendizagem mais significativa, coerente e contextualizada.

Nessa perspectiva a metodologia deve focar na interação entre a criança e o professor, onde o professor atua como mediador, guiando e facilitando o processo de aprendizagem,

incentivando a construção ativa com uma abordagem baseada em projetos para resolução de problemas.

Isso envolve criar situações em que a criança possa falar, ser ouvida, escrever, ler, e usar a língua escrita, refletindo sobre seus usos e funções. As atividades devem desafiar os alunos a ler e escrever com objetivos diversos, mesmo antes de dominar a leitura e a escrita convencionais, utilizando textos significativos como: nomes próprios, rótulos, cartazes, placas, listas e até mesmo histórias.

Além disso, são essenciais atividades sistemáticas de inserção, produção escrita e leituras compartilhadas, nas quais o professor ou colegas mais experientes mediam a aprendizagem, levando todos a refletir sobre os aspectos discursivos e notacionais da língua. Essas práticas devem permitir a observação e avaliação do percurso de aprendizagem da criança, o entendimento dos seus erros e a superação de dificuldades, considerando sempre as especificidades, características, necessidades e interesses peculiares de cada criança, incluindo sua relação com o brincar.

2.4 A Ludicidade como Eixo Central nas atividades da Criança

A ludicidade desempenha um papel fundamental no processo de alfabetização e letramento, especialmente quando se considera as singularidades das crianças. Ao integrar atividades lúdicas de forma intencional e sistemática, os professores podem criar um ambiente de aprendizagem que respeite as necessidades e interesses individuais das crianças, promovendo o desenvolvimento de habilidades linguísticas de forma significativa e contextualizada.

Nessa perspectiva, a ludicidade não é apenas um recurso adicional, mas sim o eixo central que orienta as práticas pedagógicas. Isso implica criar situações de aprendizagem que sejam ao mesmo tempo desafiadoras e prazerosas para as crianças, permitindo que elas se apropriem da linguagem escrita e oral de forma natural e eficaz.

Ao adotar essa abordagem, os professores podem promover a motivação e o engajamento das crianças no processo de aprendizagem, tornando-o mais eficaz e duradouro. Além disso, a ludicidade pode ajudar a desenvolver habilidades importantes, como a

criatividade, a resolução de problemas e a colaboração, que são essenciais para o sucesso das crianças em sua trajetória escolar e além.

A integração da ludicidade como eixo central das atividades de alfabetização e letramento pode ser uma abordagem eficaz para promover o desenvolvimento das habilidades linguísticas das crianças, respeitando suas singularidades e necessidades individuais. Ao considerar a ludicidade como "mote" das atividades, os professores podem criar um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, interativo e significativo, que estimule a criatividade, a curiosidade e a participação ativa das crianças no processo de apropriação da linguagem escrita e oral. Isso pode incluir o uso de jogos, brincadeiras, histórias, músicas e outras atividades lúdicas que sejam ao mesmo tempo desafiadoras e prazerosas para as crianças, permitindo que elas desenvolvam suas habilidades linguísticas de forma natural e contextualizada. Além disso, essa abordagem pode ajudar a promover a motivação e o engajamento das crianças no processo de aprendizagem, tornando-o mais eficaz e duradouro.

Lopes e Momo (2011) discutem concepções contemporâneas sobre a infância e a criança, destacando que a infância é uma categoria sócio-histórica. Nessa perspectiva, não existe uma infância universal e homogênea, mas sim infâncias plurais e singulares, marcadas pelas condições sociais, econômicas e culturais específicas em que cada criança vive. Da mesma forma, as crianças são únicas e singulares entre si, constituindo-se como pessoas integrais desde o nascimento, com características próprias que se desenvolvem a partir da interação entre sua constituição biológica e as relações sociais e culturais que experienciam. Essas relações incluem os modos como são cuidadas, acolhidas, amadas e educadas, bem como as respostas que dão a essas interações, configurando assim suas identidades e trajetórias de desenvolvimento de maneira única.

Dentre as características específicas das crianças que precisam ser reconhecidas e respeitadas em seu contexto social e cultural, destacam-se sua dependência, que se manifesta de modo diferenciado em diversos meios sociais, sua capacidade e curiosidade para aprender, desde que lhes sejam oferecidas condições adequadas para tal. Além disso, é fundamental considerar a integralidade do psiquismo infantil, que abrange cognição, simbolismo e emoção, indissociáveis das manifestações corporais e do movimento. Essa perspectiva reconhece a criança como um ser integral, cujas dimensões cognitivas, emocionais e corporais se inter-relacionam e se expressam de maneira única em seu processo de desenvolvimento.

Além dessas características, a especificidade das crianças é marcada pelo modo como elas se relacionam com o mundo, fundamentalmente por meio da brincadeira, da imaginação e da fantasia. Esse caráter lúdico define os modos como as crianças agem, sentem e compreendem o que as rodeia. A ludicidade constitui a marca mais significativa da cultura infantil, que é produzida a partir da apropriação e reelaboração da cultura mais ampla. Conforme destacam Kramer (2007) e Sarmiento (2008), a criança não apenas reproduz a cultura existente, mas a reinventa e recria por meio de processos de subversão, criação e transformação, atribuindo novos significados aos objetos, ações, relações e sentimentos que experienciam. Nesse processo, a criança assume um papel ativo na produção de sua própria cultura, reinterpretando e ressignificando o mundo ao seu redor.

Desse modo, o trabalho pedagógico com e para as crianças na escola, espaço onde elas passam uma parte significativa de suas vidas e que tem a função social de propiciar aprendizagem, não pode desconsiderar a necessidade de destinar tempos e espaços específicos para a vivência e a aprendizagem de brincadeiras pelas crianças. Além disso, é fundamental que as atividades escolares sejam impregnadas de um caráter lúdico, de imaginação e fantasia, tornando-as significativas para os interesses infantis. Isso implica criar condições para que as crianças possam viver sua infância de modo pleno e feliz, exercendo seu direito à infância como cidadãos. A escola, assim, assume um papel crucial na garantia desse direito, ao promover um ambiente de aprendizagem que valorize a ludicidade e a criatividade como elementos essenciais do desenvolvimento infantil.

Vygotsky (1998) já defendia, no início do século, uma abordagem inovadora para o ensino da linguagem escrita nas escolas, considerando os interesses e necessidades das crianças. Ele criticava o método tradicional de ensino da escrita, caracterizado por sua natureza mecânica e descontextualizada, desvinculada da função da prática da escrita na vida cotidiana. Em contrapartida, Vygotsky propunha que o ensino e aprendizagem da escrita fossem incorporados às situações de brincadeiras, de modo que as crianças tivessem a necessidade de escrever e ler em contextos significativos.

Nesse processo, mesmo sem dominar a escrita completamente a escola, as crianças, poderiam experimentar a aprender suas particularidades, incluindo os aspectos simbólicos destacados por Ferreiro (1996), como os elementos gráficos e contextuais e sua relação com a língua oral. Essa abordagem necessita da importância de um ensino, contextualizado e significativo, que valorize o papel da brincadeira no desenvolvimento da linguagem escrita.

Segundo Leal (2006), a brincadeira constitui um instrumento eficaz para apoiar as práticas de alfabetização e letramento. Nesse sentido, destaca que o brincar com a língua é uma atividade social comum entre as crianças, manifestando-se em diversas formas, como cantigas de rodas, poemas, quadrinhas, adivinhas, leitura de contos de fadas, e jogos de palavras.

Essas atividades lúdicas que envolvem a formação e manipulação de palavras, permitem que as crianças desenvolvam uma compreensão mais profunda do sistema de escrita alfabético, ao mesmo tempo em que proporcionam momentos prazerosos de uso de leitura, escrita e oralidade em contextos sociais significativos

Conforme destacado no documento “Ensino Fundamental de nove anos: orientações gerais” (Brasil., 2007, p.19), é fundamental considerar as características específicas das crianças de seis anos, que também são comuns às crianças maiores, tais como a imaginação, a curiosidade, o momento e o desejo de aprender, intimamente ligados a forma privilegiada de conhecer o mundo por meio do brincar. Essa perspectiva ressalta a importância de reconhecer e valorizar o papel do brincar no processo de aprendizagem e desenvolvimento das crianças.

A abordagem interacionista-construtivista de aprendizagem e desenvolvimento, especialmente no contexto da linguagem escrita, oferece uma base teórica sólida para a organização do trabalho pedagógico em alfabetização, articulada a perspectiva do letramento e ao respeito às especificidades infantis. Com base nessa perspectiva, apresentamos a seguir, algumas propostas de atividades que ilustram possibilidades concretas de aplicação desses princípios no contexto educacional.

A exploração dos nomes próprios constitui uma atividade significativa no processo de alfabetização, uma vez que os nomes das crianças representam uma referência estável de escrita e possuem um valor efetivo intrínseco à identidade individual. Ao trabalhar com a leitura e a escrita dos nomes próprios as crianças têm a oportunidade de aprender diversos aspectos da escrita, tanto gráficos quanto conceituais, que são fundamentais nos estágios iniciais da sistematização da alfabetização.

No início da aula ou em algum momento considerado oportuno, o professor pode promover uma roda de conversa, visando estimular a interação verbal, o diálogo entre crianças ou uma discussão em grupo, essa abordagem permite o desenvolvimento de aspectos da linguagem oral e das habilidades comunicativas.

A escrita pode ser explorada em diversas formas e atividades alinhadas com o registro de rotina diária e a produção de textos sobre temas estudados. Nesses contextos, o professor pode incentivar a participação das crianças, solicitando que escrevam individualmente ou em duplas, e posteriormente compartilhem seus textos em murais ou leituras para outras turmas. Essas atividades permitem a exploração de aspectos gráficos, conceituais e discursivos da escrita, além de promover a produção textual com finalidade e destinatário reais. Paralelamente, o trabalho com temas suscita a experimentação com procedimentos de leitura, como a busca de informações em diferentes fontes. O professor pode iniciar lendo textos e destacando aspectos importantes, e gradualmente incentivar as crianças a ler e interpretar os textos de forma autônoma.

Ao considerar a imaginação e a necessidade de brincar das crianças como elementos norteadores, os professores podem criar um ambiente de alfabetização e letramento rico e diversificado. Nesse contexto a criatividade docente deve se expressar em uma variedade de possibilidades pedagógicas, cada uma deve ser adaptada às necessidades e características de cada criança. Apesar das adversidades enfrentadas no cotidiano escolar, essa abordagem pode contribuir para uma experiência mais feliz e significativa tanto para as crianças quanto para as professoras.

Ao integrar a fantasia, a ludicidade, a sensibilidade e a alegria no processo de ensino e aprendizagem é possível promover um desenvolvimento mais pleno e humanizado.

3 JOGOS DIGITAIS NOS PROCESSOS DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Nesta seção abordamos os jogos digitais como ferramentas metodológicas no trabalho com alfabetização e letramento das crianças numa perspectiva lúdica.

A compreensão das teorias metodológicas que norteiam e fundamentam a alfabetização e o letramento é essencial para entender os processos de ensino-aprendizagem da língua escrita. Neste contexto, é fundamental discutir os conceitos de linguagem, alfabetização e letramento, destacando suas especificidades, relações e interconexões.

Segundo Soares (2003), a alfabetização e o letramento são processos e conceitos distintos mas complementares. A alfabetização refere-se ao processo de aquisição das habilidades de leitura e de escrita, enquanto o letramento envolve a capacidade de usar essas habilidades em contextos sociais e culturais. Como afirma Kleiman (1995), o letramento é um processo que vai além da mera decodificação de símbolos e gráficos, envolvendo a compreensão e a produção de textos em diferentes contextos.

A prática da alfabetização e do letramento é fundamental para o sucesso acadêmico e profissional, pois permite aos indivíduos participar plenamente da sociedade e exercer sua cidadania (GEE, 2008). Além disso, a alfabetização e o letramento são essenciais para a leitura e a escrita eficazes, habilidades que são fundamentais para a comunicação e expressão em diferentes contextos (Kress, 2003).

As teorias que irão ser apresentadas nesse contexto norteiam e contribuem para a reflexão, embasamento e sustentação das análises feitas e dos dados coletados através da pesquisa. Nesse sentido novos desafios são impostos aos docentes do século XXI, pois precisam apropriar-se de novas práticas pedagógicas inovadoras e motivacionais disponíveis e refletir sobre seu uso nos espaços escolares (Moran, 2013), pois é importante planejar os recursos integrados às estratégias, currículos e vivências pedagógicas para que se tornem dinâmicos e incentivadores.

A educação tem se desenvolvido ao longo dos anos e continua a enfrentar desafios, especialmente com a integração das Tecnologias Digitais de Comunicação e Informação (TDIC) no contexto educacional (Lévy, 2010). Neste sentido, é fundamental que todos os professores sejam capacitados para utilizar as TDIC de forma eficaz e inovadora, e que sejam apoiados na implementação de práticas pedagógicas que promovam a alfabetização e o letramento dos alunos.

A integração das TDIC no contexto educacional pode ser um fator importante para melhorar a motivação e o engajamento dos alunos no processo de ensino-aprendizagem (Papert, 1994). Além disso, as TDIC podem ser utilizadas para criar ambientes de aprendizagem mais interativos e personalizados, o que pode ser especialmente benéfico para os alunos com necessidades especiais (Becta, 2008).

No entanto, é importante destacar que a integração das TDIC no contexto educacional não é uma panaceia para os problemas da educação. É fundamental que os professores sejam capacitados para utilizar as TDIC de forma eficaz e inovadora, e que sejam apoiados na implementação de práticas pedagógicas que promovam a alfabetização e o letramento dos alunos (Valente, 2013). Como afirma Freire (1996), “não há ensino sem aprendizado”, e é fundamental que os professores sejam conscientes de que aprendizagem é um processo que envolve a interação entre professor, aluno e conhecimento.

Em resumo, a alfabetização e o letramento são conceitos fundamentais na educação que envolvem a aquisição de habilidades de leitura e escrita, e a capacidade de usar essas habilidades em contextos sociais e culturais.

A integração das TDIC no contexto educacional pode ser um fator importante para melhorar a motivação e o engajamento dos alunos nos processos de ensino e aprendizagem, mas é fundamental que os professores sejam capacitados para utilizar as TDIC de forma eficaz e inovadora.

Além disso, é importante considerar a importância da formação continuada dos professores para que possam se adaptar às novas demandas da sociedade e da educação. A formação continuada pode ser um fator importante para melhorar a prática pedagógica dos professores e promover a alfabetização e o letramento dos alunos (Nóvoa, 2009). Como afirma Perrenoud (2000), “a formação continuada é uma necessidade para os professores que desejam melhorar sua prática e se adaptar às mudanças da sociedade”.

A avaliação da alfabetização e do letramento também é um aspecto importante a ser considerado. É fundamental que os professores utilizem métodos de avaliação que sejam coerentes com as práticas pedagógicas e que promovam a reflexão e a melhoria da prática educativa (Luckesi, 2011). O papel do professor continua sendo o mais importante no processo educativo orientando os estudantes a desenvolver seus conhecimentos e suas habilidades.

Por fim, é importante destacar que a alfabetização e o letramento são processos complexos e multifacetados que envolvem diferentes habilidades e competências. É fundamental que os professores sejam conscientes dessas complexidades e que desenvolvam

práticas pedagógicas que sejam coerentes com as necessidades e interesses dos alunos para que estes tenham um aprendizado mais proficiente e de grandes resultados.

3.1 A Educação e o Uso das Tecnologias Digitais

A educação é o alicerce fundamental para o desenvolvimento de qualquer sociedade e a tecnologia desempenha um papel de fundamental importância nesse processo. A internet proporciona uma vasta fonte de conhecimento que permite aos estudantes e professores explorarem diversos conteúdos de forma dinâmica, motivacional e interativa.

Nesse contexto, é essencial buscar métodos e recursos que tornem plausível o ensino e a aprendizagem dos alunos, nos quais o aprendizado e o conhecimento, as relações vivenciadas e vinculadas através da tecnologia sejam o aporte para o desenvolvimento adquirido. Segundo Moran (1999, p.5), “é uma comunicação poderosa, como nunca antes tivemos na história da humanidade e das novas tecnologias de multimídia e realidade virtual só estão tornando esse processo de simulação exacerbado, explorando-o a limites inimagináveis”. Essa afirmação destaca a importância da tecnologia na educação e como ela pode ser utilizada para criar ambientes de aprendizagem mais interativos e imersivos.

O papel do professor continua importante no processo educativo, orientando os estudantes no uso responsável da tecnologia e ajudando-os a desenvolver habilidades digitais essenciais para o futuro. Como afirma Freire (1996, p.25), “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”. Nesse sentido, o professor deve ser um facilitador do processo de aprendizagem, ajudando os estudantes a desenvolver suas habilidades e competências em um ambiente tecnológico.

A integração da tecnologia na educação também pode ser benéfica para a personalização do ensino, tornando-o mais atrativo, inovador e para isto, permitindo que os professores adaptem suas práticas pedagógicas às necessidades individuais de cada estudante. Além disso, a tecnologia pode ser utilizada para promover a colaboração entre os estudantes, professores e comunidade, criando um ambiente de aprendizagem mais inclusivo e participativo.

Em resumo, a tecnologia é uma ferramenta poderosa que pode ser utilizada para melhorar a educação, tornando-a mais interativa e eficaz. No entanto, é fundamental que os professores sejam sempre capacitados para utilizar a tecnologia de forma eficaz e responsável, e que sejam sempre apoiados na implementação das práticas pedagógicas inovadoras, interacionais e inclusivas..

Para isto, é preciso acompanhar as necessidades e especificidades dos alunos e proporcionar espaços de formação que se adequem à nova realidade, tanto dos estudantes quanto dos professores. Diante disso o professor precisa saber buscar atualização constante na sua formação, alinhando seus conhecimentos aos novos que surgem diante das mudanças na sociedades e conseqüentemente, da aparição de novas tecnologias que surgem dentro do ambiente escolar.

Dentre as tecnologias que surgem como novidade no ambiente escolar como inúmeras que se destacam, os jogos digitais têm desempenhado um papel importante neste espaço como um meio para apoiar o processo de alfabetização e aprendizagem em todas as modalidades da educação, pretendendo construir possibilidades positivas de conhecimento, interação e entretenimento.

Isso se justifica com base em Almeida e Valente (2011, p.6) quando afirmam que “as tecnologias fazem parte das nossas vidas, influenciam o processo de estruturação do nosso pensamentos e, em especial, o modo de ser, agir e pensar das gerações que hoje frequentam nossas salas de aula”.

De acordo com (Kozma, 2003), isso implica que “as tecnologias digitais têm o potencial de transformar a educação, proporcionando novas oportunidades para a aprendizagem e o desenvolvimento”. Para isto, o professor entra como um protagonista nesse processo, construindo pontes, favorecendo o processo de aprendizagem e estimulando o aluno para tornar mais lúdico o processo de ensinar e aprender.

Apesar das dificuldades apresentadas, é preciso buscar junto com professores tentativas de melhorar essas práticas pedagógicas em seus ambientes de trabalho, para que o processo de aprendizagem seja o mais proveitoso possível para o aluno, com atenção às necessidades pontuais e influências das atualizações da sociedade.

Diante deste contexto, a pesquisa se fundamentou na busca por práticas inovadoras pela importância do uso da linguagem, alfabetização e letramento na formação de indivíduos, capazes de se comunicar de forma eficaz. Além disso, a crescente utilização das tecnologias digitais no contexto educacional demanda estudos que avaliem a eficácia dessas ferramentas buscando entender de forma proficiente no desenvolvimento da linguagem e das habilidades específicas.

“A tecnologia requer uma abordagem pedagógica reflexiva” (Moran, 2018). Diante dessa afirmação, a tecnologia é realmente enfatizada e requer uma abordagem pedagógica e reflexiva, que leve em consideração as necessidades e os interesses dos alunos, ou seja, a tecnologia deve ser utilizada de forma a promover a reflexão crítica e a resolução dos

problemas. O fato é que, vivenciamos mudanças nas escolas, mas as escolas ainda não conseguem propor algo que seja condizente.

O autor destaca ainda a tecnologia como algo utilizado para promover a inclusão digital, especialmente para aqueles que não têm acesso a recursos tecnológicos, ou seja, a tecnologia pode ser uma ferramenta para reduzir as desigualdades sociais e promover a igualdade de oportunidades.

As ferramentas digitais de aprendizagem devem ser utilizadas para apoiar a aprendizagem e não como um objetivo em si mesmo, devem ser integradas à prática pedagógica de forma a promover uma aprendizagem significativa e absoluta. Essas tecnologias não devem ser vistas intelecto dos usuários e auxiliar na tomada de decisões e resoluções de problemas e no desenvolvimento de conhecimento.

O professor ainda é a parte insubstituível neste processo, precisa ter uma posição aberta e ao mesmo tempo crítica diante das tecnologias digitais. Existe a necessidade de incorporar as tecnologias no currículo escolar, inovando estratégias, atendendo as mudanças ocorridas no século XXI e seus impactos. Dessa forma, não adianta a inserção de ferramentas na mediação do conhecimento social se as práticas permanecem as mesmas, os alunos não aprendem mais da mesma maneira, pois nasceram imersos em uma cultura digital e inovadora, o que torna o processo educativo, o qual se utiliza as tecnologias, mais atual, dinâmico, atrativo e multiletrado.

3.2 Jogos Digitais no Contexto Educacional

A crescente imersão da tecnologia nas sociedades têm proporcionado uma ampla gama de oportunidades para a utilização de jogos digitais no contexto educacional. Atualmente, os jogos digitais constituem uma categoria de entretenimento extremamente atraente para o público infantil e juvenil graças a sua capacidade de envolver e motivar os jogadores por meio de interfaces interativas e imersivas.

Segundo Prensky (2010), os jogos digitais podem ser utilizados como ferramentas educacionais eficazes, pois permitem a aprendizagem por meio da experiência e da interação. Além disso, os jogos educacionais podem ser projetados para atender as necessidades específicas de cada aluno, proporcionando uma aprendizagem personalizada e adaptativa.

A funcionalidade dos jogos digitais é baseada na tecnologia de computador, o que permite a sua execução em uma variedade de dispositivos, incluindo consoles de jogos,

computadores pessoais e dispositivos móveis. Essa flexibilidade torna os jogos digitais uma opção atraente para a educação, pois podem ser acessados em diferentes contextos e ambientes.

No contexto educacional, os jogos digitais podem ser utilizados para promover a aprendizagem em diversas áreas, incluindo, matemática, ciências, língua portuguesa entre outros componentes curriculares.

Além disso, os jogos digitais podem ser utilizados para desenvolver habilidades cognitivas, como a resolução de problemas, a tomada de decisão e a colaboração.

Portanto, os jogos digitais constituem uma ferramenta educacional promissora, que pode ser utilizada para promover a aprendizagem e o desenvolvimento das habilidades em diferentes contextos e ambientes.

3.3. Jogos Digitais no Contexto da Alfabetização e do Letramento

A utilização dos jogos digitais no processo de alfabetização e do letramento tem ganhado espaço no meio educacional devido a sua característica lúdica, que envolve criatividade e motivação. Essa abordagem pode ser considerada positiva para o processo de aprendizagem, especialmente se considerarmos que as crianças já chegam à escola com vivências e conhecimentos sobre os jogos, por fazerem parte do contexto social que as cercam.

Soares (2020), também destaca a distinção entre alfabetização e letramento, considerando-os processos distintos, mas inter-relacionados. A alfabetização para o mesmo refere-se a aquisição das habilidades da leitura e escrita, enquanto o letramento envolve a capacidade de utilizar essas habilidades em contextos sociais e culturais.

Neste sentido, a utilização de jogos digitais pode ser uma ferramenta eficaz para promover tanto a alfabetização quanto o letramento, pois permite a prática da leitura e da escrita de forma lúdica e interativa.

Em resumo, essa abordagem destaca a utilização dos jogos digitais no processo de alfabetização e letramento, que pode ser uma abordagem motivacional e inovadora para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita, bem como a promoção da capacidade de utilizar essas habilidades em contextos sociais e culturais destacando a brincadeira como parte da ação.

Segundo Alves (2008), na perspectiva da alfabetização e do letramento, qualquer jogo eletrônico pode ser utilizado para a educação, devido a sua ampla abrangência dentro das práticas sociais.

Nesse sentido fazer uso dos jogos digitais na área da alfabetização é um caminho a ser trilhado, descobrindo o potencial que eles carregam os jogos digitais podem proporcionar um ambiente favorável para a aprendizagem, com imagens, sons, desafios e cenários que podem ser utilizados para a construção de narrativas e chats, permitindo a interação e o desenvolvimento da leitura e da escrita.

No entanto, é importante destacar que o uso de jogos digitais não é garantia de aprendizagem para os alunos (Prensky, 2012). O olhar pedagógico do professor é essencial para garantir que as atividades com jogos sejam planejadas e executadas de forma a promover a aprendizagem.

Não se trata de disseminar a ideia de que o processo de alfabetização e do letramento utiliza apenas jogos, ou que a escola se torne um ambiente apenas para jogar. Pelo contrário, as atividades com jogos podem resultar em boas estratégias para a construção da aprendizagem desde que sejam planejadas e executadas de forma intencional e pedagógica.

4. METODOLOGIA

A metodologia utilizada para este estudo indica uma abordagem qualitativa, com abordagem exploratória, buscando compreender a percepção da importância sobre o uso dos jogos digitais em sala de aula. Segundo Bogdan e Biklen (1994, p.160), "a investigação qualitativa é uma abordagem que se baseia na ideia de que a realidade é complexa e multifacetada, e que a compreensão dela requer uma abordagem flexível e adaptável", Neste sentido, esta pesquisa utilizará uma abordagem qualitativa para explorar a integração da tecnologia na educação e seus impactos na alfabetização e no letramento dos estudantes.

A análise de dados foi realizada através de conteúdo, que segundo Bardin (2011, p.32), "é uma técnica de análise de dados que visa obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens".

A pesquisa também utilizou a abordagem de Moran (1999) sobre a integração das tecnologias na educação, que destaca a importância da utilização de recursos tecnológicos para criar ambientes de aprendizagem mais interativos e motivacionais. Além disso, será considerada a perspectiva de Freire (1996), sobre a importância da autonomia do professor e do estudante no processo de ensino-aprendizagem.

A seleção da amostra foi realizada de forma intencional considerando os critérios de inclusão e exclusão estabelecidos pela pesquisa com o objetivo de realizar uma análise pedagógica dos jogos digitais na perspectiva de alfabetização e letramento, no entanto, o universo da pesquisa compreende jogos educacionais voltados para crianças nos anos iniciais de alfabetização. O recorte empírico da pesquisa foi realizado por meio de uma análise pedagógica com procedimentos adotados com jogos digitais selecionados, proporcionando insights valiosos sobre a proficiência desses recursos em promover a alfabetização e o letramento em crianças, melhorando a leitura, escrita e compreensão.

4.1 Ficha Técnica dos Jogos: EduEdu e Escrever com Sílabas

- EDUEDU

O EduEdu é um aplicativo educacional desenvolvido pelo Instituto ABCD, uma associação sem fins lucrativos focada em promover projetos que impactam positivamente a vida de brasileiros com dislexia e dificuldades de aprendizagem. Ele atua como um reforço escolar, com foco principal em alfabetização e desenvolvimento da leitura e escrita em português para crianças nos anos iniciais da alfabetização.

O principal objetivo do aplicativo é identificar as dificuldades individuais de cada aluno em relação à leitura e a escrita e fornecer um plano de aprendizado personalizado para superá-las. Ele se baseia em uma abordagem gamificada e divertida para engajar as crianças, tornando o processo de aprendizado mais atraente e engajador.

- Funcionalidades Principais do Aplicativo EduEdu

- **Avaliação Diagnóstica Inicial:** O aplicativo inicia com uma série de quizzes e atividades para avaliar o nível de proficiência da criança em diferentes áreas da alfabetização (leitura, escrita, compreensão de textos, etc.). Com base nessa avaliação é gerado um relatório detalhado que identifica as áreas específicas de dificuldade do aluno e as competências que precisam ser desenvolvidas. Esse relatório também oferece dicas práticas para os pais ou responsáveis.
- **Material Didático Personalizado:** Após a avaliação o EduEdu cria um plano de atividades individualizado, dinâmico e divertido que inclui uma variedade de recursos como: jogos, interativos, exercícios de escrita, leitura e compreensão.
- **Materiais Imprimíveis:** Muitas atividades podem ser impressas para serem feitas offline, oferecendo flexibilidade no aprendizado.
- **Diversidade de formatos:** Inclui jogos, livros digitais, músicas e textos, tudo projetado para manter o engajamento da criança. Todo o conteúdo é alinhado com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), garantindo a relevância pedagógica.
- **Acompanhamento Contínuo da Evolução:** Monitora o acompanhamento do aluno ao longo do ano letivo, conforme a criança avança suas habilidades, o aplicativo adapta o plano de aprendizado e começa novas atividades que alinham ao seu nível de desenvolvimento atual, gera relatórios de progresso que podem ser acompanhados pelos pais e educadores.
- **Engajamento e Gamificação:** Utiliza elementos de jogos (premiações, desafios, atividades interativas) para despertar o interesse das crianças e incentivá-las a continuar aprendendo. Sua abordagem lúdica visa transformar a aprendizagem em uma experiência divertida e motivadora.

- Aspectos Técnicos, de Desenvolvimento e Detalhamento do Aplicativo

- Desenvolvedor: Instituto ABCD.
- Plataforma: IOS, principalmente Android. Requer Android 6.0 ou superior.
- Modelo de Negócio: É gratuito (o material é oferecido sem custo).
- Privacidade dos dados: De acordo com as informações fornecidas, o EduEdu não compartilha dados com terceiros. Há um compromisso com a “ Play Families Policy “, indicando práticas de privacidade voltadas para aplicativos infantis. Os dados que podem ser coletados e processados incluem informações pessoais, dados de saúde e condicionamento físico, entre outros, mas sempre com foco em não serem compartilhados com terceiros para rastreamento.
- Possui uma Política de privacidade detalhada, que deve ser consultada para informações completas.
- Suporte: E-mail de contato para suporte: EduEdu@institutoabcd.org.br.
- Termos de Serviços e Política de Privacidade disponíveis para consulta.
- Público Alvo: Crianças em fase inicial de alfabetização (Pré-escolar ao terceiro ano do ensino fundamental), alunos com dificuldades específicas em leitura e escrita, incluindo aqueles com dislexia, pais, responsáveis e educadores que buscam ferramentas de apoio ao ensino-aprendizado.
- Impacto e Alcance: O EduEdu já alcançou um número significativo de usuários, com mais de 1.800.000 alunos e 1.130.000 provas realizadas, demonstrando sua ampla adoção e impacto na educação. Em resumo, o EduEdu é um aplicativo robusto e bem pensado, que visa democratizar o acesso a um reforço escolar de qualidade em alfabetização, utilizando tecnologia para oferecer um aprendizado personalizado e engajador, alinhado às diretrizes educacionais brasileiras e com um forte compromisso com a segurança e dados pessoais do usuário.

- ESCREVER COM SÍLABAS

O aplicativo Escrever com Sílabas é uma ferramenta educacional focada no processo de alfabetização e no desenvolvimento da consciência fonológica e silábica em crianças. Ele destaca por sua abordagem interativa e lúdica, transformando o aprendizado da escrita em uma experiência divertida e acessível.

- Visão e Propósito

Desenvolvido com o objetivo principal de auxiliar crianças na construção de palavras a partir de sílabas, o Escrever com Sílabas visa consolidar o conhecimento fonético e ortográfico. Ele é ideal para crianças em fase inicial de alfabetização, reforçando a relação entre os sons (fonemas) e letras (grafemas), e como eles se combinam para formar sílabas e, conseqüentemente, palavras .

O aplicativo foca na consciência silábica, uma etapa crucial e importante no processo de leitura e escrita.

- Funcionalidades Principais

Formação de palavras com sílabas, esta é a funcionalidade central do aplicativo. Os usuários são apresentados a imagens e ouvindo o nome da palavra correspondente. Em seguida, precisam arrastar e organizar sílabas pré-determinadas para formar a palavra correta. Isso reforça a segmentação silábica e a ortografia.

- Identificação das Sílabas; O aplicativo auxilia a criança a identificar e manipular sílabas, reconhecendo que as palavras são formadas por unidades sonoras e menores.
- Estímulo Auditivo e Visual: A combinação de imagens e áudio (pronúncia das palavras e sílabas) com a representação visual das sílabas a serem arrastadas cria uma experiência de aprendizado multissensorial, que é altamente importante para crianças pequenas.
- Interface Intuitiva e Amigável: O design do aplicativo é pensado para ser simples e fácil de usar por crianças, com elementos visuais claros e navegação descomplicada, permitindo que elas aprendam de forma autônoma ou com pouca supervisão.
- Feedback Imediato: Ao montar a palavra, o aplicativo geralmente oferece um feedback instantâneo (indicando se a resposta está correta ou não), o que ajuda a reforçar o aprendizado e corrigir erros prontamente.
- Progressão Gradual (Implícita): Embora não detalhado em todas as fontes, aplicativos dessa natureza costumam apresentar palavras de complexidade crescente , começando por sílabas simples e progredindo para combinações desafiadoras, acompanhando o desenvolvimento da criança.

- Aspectos Técnicos e de Desenvolvimento do Aplicativo Escrever com Sílabas

- Desenvolvedor: As informações disponíveis indicam que o aplicativo foi desenvolvido por Ronei C. A. Candioto, um desenvolvedor independente focado em aplicações educacionais.
 - Plataformas: principalmente disponível para dispositivos Android.
 - Requisitos de Sistema: (Android), geralmente requer uma versão do Android 4.4 ou superior. O tamanho do arquivo pode variar, mas costuma ser leve.
 - Custo: O aplicativo é gratuito, o que torna acessível a um público amplo. No entanto, é comum que aplicativos gratuitos exibam anúncios, embora isso não seja especificado como característica principal.
 - Privacidade de Dados: A política de privacidade de aplicativos educacionais infantis é crucial. Embora não detalhada em todas as fontes, é importante que o desenvolvedor siga as diretrizes de privacidade, especialmente as voltadas para crianças. Para informações precisas, deve-se consultar a política de privacidade oficial do aplicativo.
 - Público Alvo: Crianças em fase de alfabetização, desde o pré-escolar até os primeiros anos do ensino fundamental (geralmente dos 4 aos 8 anos de idade), pais e educadores que buscam ferramentas complementares para apoiar o aprendizado da leitura escrita de forma interativa.
 - Crianças com dificuldades de aprendizagem leve: Pode servir como um reforço da consciência fonológica e silábica.
- Benefícios Pedagógicos
- Desenvolvimento da Consciência Fonológica: Ajuda a criança a perceber que as palavras são formadas por unidades menores (sílabas e fonemas).
 - Fixação da relação: Grafema-Fonema: Reforça a relação, a ligação entre representação escrita (letras /sílabas) e o som correspondente.
 - Estímulo à Escrita Autônoma: Ao praticar a montagem de palavras, a criança ganha confiança para tentar escrever de forma independente.
 - Aprendizado Lúdico: Transforma a tarefa, que poderia ser tediosa, em um jogo divertido, aumentando o engajamento e a motivação da criança.
 - Reforço Escolar: Pode ser usado como reforço escolar, como complemento das atividades escolares, praticando em casa o que foi aprendido em sala de aula.
 - Em suma, o Escrever com Sílabas, é um aplicativo simples, mas eficaz, que oferece um recurso valioso para auxiliar crianças na jornada da alfabetização, focando em um

dos pilares essenciais: o reconhecimento e a manipulação de sílabas para a formação de palavras.

5 JOGOS DIGITAIS PARA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Analizamos nesta seção dois jogos de alfabetização, considerando sua estrutura, conteúdo e contribuições para os processos de apropriação da linguagem escrita. Além disso, analisamos dimensões pedagógicas considerando sua estrutura lúdica, conteúdo, e contribuição para o processo de leitura e escrita.

5.1 EduEdu: Um Alicerce para a Alfabetização Fundamental

O EduEdu se apresenta como uma ferramenta abrangente e gamificada para auxiliar na alfabetização, especialmente voltada para crianças em fase inicial de aprendizado de leitura e escrita. Seu grande diferencial é a organização do conteúdo em um percurso pedagógico claro e progressivo, que acompanha o desenvolvimento da criança das letras desde o reconhecimento das letras até a formação de palavras e frases mais complexas.

- Estrutura e conteúdo
- **Abordagem Multissensorial:** O aplicativo emprega diversos recursos para engajar a criança, como áudios, imagens vibrantes e animações. Isso é crucial para fixar o aprendizado, pois estimula diferentes sentidos e facilita a associação entre o som da letra, sua grafia e o significado.
- **Progressão Lógica:** O EduEdu segue uma sequência didática que geralmente começa com o reconhecimento do alfabeto, passa pela formação de sílabas simples, avança para sílabas complexas, formação de palavras e por fim, pequenas frases. Essa progressão evita a sobrecarga de informações e permite que a criança construa o conhecimento de forma gradual e sólida.
- **Atividades Variadas:** As atividades são diversificadas para manter o interesse, incluindo jogos de arrastar e soltar, correspondência, completar lacunas e exercícios de soletração. Essa variedade contribui para que o aprendizado não se torne monótono e explore diferentes habilidades cognitivas.
- **Foco na Fonética e Grafia:** Há uma ênfase clara na relação entre os sons (fonemas) e as letras (grafemas), um pilar fundamental da alfabetização. Ao ouvir o som de uma letra ou sílaba e associá-la a sua representação escrita, a criança desenvolve a consciência fonológica.

- Feedback e Reforço Positivo: O aplicativo costuma oferecer feedback imediato e reforço positivo, como aplausos ou mensagens de encorajamento, o que é vital para a motivação da criança. Erros são frequentemente acompanhados de explicações ou repetições para auxiliar na correção.
- Contribuições do Aplicativo para o Aprendizado
O EduEdu se destaca por oferecer um ambiente estruturado para a aquisição das habilidades de leitura e escrita. Ele contribui para:
 - Desenvolvimento da Consciência Fonológica: Essencial para a compreensão da relação entre sons e letras.
 - Reconhecimento de letras e sílabas: A base para decifrar palavras.
 - Formação de vocabulário: Através da exposição a diversas palavras e suas representações.
 - Estímulo à Autonomia: A criança pode aprender no seu próprio ritmo.
 - Motivação para Aprender: O formato de jogo torna o processo divertido e engajador.

5.2 Escrever com Sílabas: Foco na Segmentação e União

O aplicativo Escrever com Sílabas, como o próprio nome sugere, direciona seu foco para a compreensão e manipulação das sílabas, um estágio crucial após o reconhecimento das letras individuais e antes da leitura proficiente das palavras. Ela visa consolidar a ideia de que palavras são formadas por unidades sonoras menores.

- Estrutura e Conteúdo
 - Ênfase na Consciência Silábica: O principal objetivo é desenvolver a habilidade da criança de segmentar palavras em sílabas ou, inversamente, juntar sílabas para formar palavras. Isso é vital para a decodificação e codificação.
 - Atividades Específicas: As atividades giram em torno da identificação da sílaba inicial, medial, ou final de uma palavra, formação de palavras a partir de sílabas dadas, e separação silábica.
 - Associação Imagem-Palavra-Sílaba: Frequentemente o aplicativo utiliza imagens para representar as palavras, ajudando a criança a associar o conceito visual com a pronúncia e a segmentação silábica.

- Repetição e Reforço: Por focar em uma habilidade específica, o Brincar com Sílabas muitas vezes oferece exercícios repetitivos, mas de forma lúdica, para garantir a internalização do conteúdo silábico.
- Usabilidade e Experiência do Usuário
- Simplicidade: A interface tende a ser mais simples e direta, já que o escopo do aplicativo é mais restrito. Isso pode ser uma vantagem para crianças que precisam de menos estímulos para manter o foco.
 - Foco na Tarefa: O design foi totalmente pensado para que a criança se concentre na tarefa de manipulação silábica sem muitas distrações.
 - Sons Claros: A pronúncia clara das sílabas e palavras é fundamental para o sucesso do aplicativo, garantindo que a criança associe corretamente o som à escrita.
- Contribuições para o Aprendizado
- Aprimoramento da Consciência Silábica: Fortalece a compreensão de que as palavras são compostas por sílabas.
 - Facilitação da Decodificação: Ao entender as sílabas, a criança consegue “quebrar” palavras maiores em partes menores e mais gerenciáveis, facilitando a leitura
 - Melhoramento da Escrita: A capacidade de segmentar sílabas auxilia na escrita correta das palavras.
 - Desenvolvimento da Fluência Leitora: Uma boa consciência silábica contribui para uma leitura mais fluente e menos travada.
 - Preparação para Palavras Mais Complexas: Dominar a manipulação de sílabas simples abre caminhos para o aprendizado de sílabas complexas e palavras mais longas.

5.3 Comparativo e Sinergia entre os Aplicativos EduEdu e Escrever com Sílabas

O desenvolvimento da criança é um processo complexo e multifacetado que envolve a aquisição de habilidades cognitivas, sociais, emocionais e físicas. Cada criança tem suas necessidades específicas de aprendizado que são influenciadas por fatores como idade, nível de desenvolvimento, estilo de aprendizado e interesses. Nesse contexto, os aplicativos educacionais devem ser projetados para atender as necessidades individuais das crianças proporcionando uma experiência de aprendizado proficiente e eficaz. Além disso, é fundamental que os educadores e pais estejam cientes das teorias educacionais atuais e das

melhores práticas para o uso dos jogos para alfabetização e letramento em crianças com fase inicial de aprendizagem.

Enquanto o EduEdu oferece um caminho mais amplo e inicial para a alfabetização, cobrindo desde o conhecimento das letras até a formação de frases, o Brincar com Sílabas se aprofunda em uma habilidade específica e fundamental: a consciência silábica. Ambos os aplicativos não são mutuamente exclusivos, mas complementares. O EduEdu pode ser o ponto de partida ideal para a criança que está começando a se familiarizar com o universo da leitura e escrita. A medida que ela avança e já reconhece as letras e forma algumas sílabas básicas, o Brincar com Sílabas pode ser introduzido para reforçar e aprofundar a compreensão das estruturas silábicas, garantindo uma base sólida para a leitura e escrita mais avançadas.

Utilizados em conjunto, eles podem criar um ambiente de aprendizado rico, inovador, proficiente e engajador, cobrindo diferentes aspectos de alfabetização de forma lúdica e interativa. A escolha de qual usar, ou quando usar cada um, dependerá do estágio de desenvolvimento da criança e das suas necessidades específicas de aprendizado.

Para ilustrar nossa análise, fizemos prints de tela das ações contidas nos dois aplicativos, que estão destacados em (anexos), que permitem uma visualização mais detalhada de cada um. No que concerne às concepções de alfabetização e letramento entre os aplicativos EduEdu e o Escrever com Sílabas, é preciso avaliar e analisar cada um separadamente, considerando o contexto das teorias educacionais atuais.

Suas principais diferenças podem estar na abordagem metodológica. Enquanto o aplicativo EduEdu adota uma abordagem construtivista mais interativa e centrada na criança, o Escrever com Sílabas adota uma abordagem mais tradicionalista, ambos focam em habilidades específicas o aplicativo Escrever com Sílabas, pode enfatizar a consciência fonológica e habilidades de decodificação e o EduEdu pode priorizar a compreensão de textos e práticas sociais da linguagem escrita.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A alfabetização e o letramento são processos fundamentais para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita, e para a participação efetiva dos indivíduos na sociedade. Neste sentido, a utilização de jogos digitais pode ser uma abordagem inovadora e motivadora para promover a aprendizagem e o desenvolvimento dessas habilidades.

A pesquisa realizada demonstrou que os jogos digitais podem ser utilizados para promover a alfabetização e o letramento, desde que sejam planejados e executados de forma intencional e pedagógica. A utilização de jogos digitais pode proporcionar um ambiente favorável para a aprendizagem, com imagens, sons, desafios e cenários que podem ser utilizados para a construção de narrativas e chats, permitindo a interação e o desenvolvimento da leitura e da escrita.

Além disso, a pesquisa destacou a importância do olhar pedagógico do professor no processo de utilização de jogos digitais para a alfabetização e o letramento. O professor deve ser capaz de planejar e executar atividades que promovam a aprendizagem, e que sejam adequadas às necessidades e habilidades dos alunos.

Em resumo, a utilização de jogos digitais para a alfabetização e o letramento pode ser uma abordagem eficaz para promover a aprendizagem e o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita. No entanto, é fundamental que os professores sejam capacitados para utilizar essas ferramentas de forma eficaz e integrada ao currículo.

Um dos principais desafios futuros é a necessidade de realizar mais pesquisas sobre a utilização de jogos digitais para a alfabetização e o letramento. É importante investigar como os jogos digitais podem ser utilizados para promover a aprendizagem em diferentes contextos e populações, e como os professores podem ser capacitados para utilizar essas ferramentas de forma eficaz.

Além disso, é fundamental que os governos e as instituições educacionais invistam em infraestrutura tecnológica e em programas de capacitação para os professores, para que possam utilizar os jogos digitais de forma eficaz e integrada ao currículo.

Em conclusão, a utilização de jogos digitais para a alfabetização e o letramento pode ser uma abordagem inovadora e motivadora para promover a aprendizagem e o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita. É fundamental que os professores sejam capacitados para utilizar essas ferramentas de forma eficaz e integrada ao currículo, e que os governos e as instituições educacionais invistam em infraestrutura tecnológica e em

programas que promovam a formação continuada para professores e profissionais da área da educação.

REFERÊNCIAS

- ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia de. Conceituando Alfabetização e Letramento. In: SANTOS, Carmi Ferraz; MENDONÇA, Márcia (Orgs.) **Alfabetização e Letramento: conceitos e relações**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005, p.11-21
- AZENHA, Maria da Graça. **Construtivismo: de Piaget a Emilia Ferreiro**. São Paulo: Ática, 1993.
- BAKHTIN, Mikhail. **Construtivismo e Filosofia da Linguagem**. São Paulo: Hucitec, 1986. _____ . **Estética da Criação Verbal**. 4ª ed. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2010.
- BRASIL MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Secretaria de Educação Fundamental. Por que e como saber o que sabem os alunos. Programa de Formação de Professores e Alfabetizadores PROFA. **Coletânea de Textos/Módulo I**. Brasília: MEC/SEF, 2001, Texto MIU4T5, 02 fls
- BRASIL MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Secretaria de Educação Fundamental. Por que e como saber o que sabem os alunos. Programa de Formação de Professores Alfabetizadores PROFA. **Coletânea de Textos/Módulo I**. Brasília: MEC/SEF, 2001, Texto MIU4T5, 02 fls
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Departamento de Políticas de Educação Infantil e Ensino Fundamental. **Ensino Fundamental de Nove anos - Orientações Gerais**. Brasília, MEC/SEB, 2007.
- CAMPELO, Maria Estela Costa Holanda. **Alfabetizar crianças: um ofício, múltiplos saberes**. Tese (Doutorado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2001, 257, p.
- CARVALHO, Denise Maria de. **Aprender-Ensinar a Linguagem Escrita: do movimento do fazer do ao saber em movimento**. Tese (Doutorado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Natal: UFRN, 1999.
- DOLZ, Joaquim; SCHNEUWLY, Bernard. Os gêneros escolares: das práticas de linguagem aos objetos de ensino. **Revista Brasileira de Educação**, nº 11, p.5-17.
1999. GERALDI, João Wanderley (Org.) **O Texto da Sala de Aula**. São Paulo: Ática, 2003.
- FERREIRO, Emilia. A cultura escrita na Primeira Infância. In: FERREIRO, Emilia. **Cultura escrita e educação: conversas de Emilia Ferreiro com José Antonio Castorina, Daniel Goldin e Rosa Maria Torres**. Porto Alegre: Artmed, 2001, p. 146-152.
- _____. A escrita... antes das letras. In: SINCLAIR, Hermine (Org.) **A Produção de Notações na Criança: linguagem, números, ritmos e melodias**. São Paulo: Cortez/Autores Associados, 1990, p. 19-70. (Coleção Educação Contemporânea).

- _____. **Alfabetização em Processo**. 3a.ed. São Paulo: Cortez/Autores Associados, 1987. (Coleção Educação Contemporânea).
- _____. **Com Todas as Letras**. São Paulo: Cortez, 1992.
- _____. Desenvolvimento da Alfabetização: psicogênese. In: GOODMAN, Yetta M.(Org). **Como as Crianças Constroem a Leitura e a Escrita: perspectivas piagetianas**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995, p.22-35.
- _____. **Reflexão sobre Alfabetização**. São Paulo: Cortez/Autores Associados, 1985. (Coleção Polêmicas do Nosso Tempo, 17).
- GOLDIN, Daniel. Prólogo. In: FERREIRO, Emilia. *Cultura escrita e educação: conversas de Emilia Ferreiro com José Antonio Castorina, Daniel Goldin e Rosa Maria Torres*. Porto Alegre: Artmed, 2001, p. vii-xii.
- LEAL, Telma Ferraz. A aprendizagem dos princípios básicos do sistema alfabético: por que é importante sistematizar o ensino? In: ALBUQUERQUE, E. B. C. de. LEAL, T. F (Orgs.) **Alfabetização de jovens e adultos em uma perspectiva de letramento**. Belo Horizonte: Autêntica, 2006, p.77-116. LEITE, Sérgio Antonio da Silva. *Alfabetização e Letramento: contribuições para as práticas pedagógicas*. Campinas: Komedi, 2001.
- _____. O processo de Alfabetização escolar: revendo algumas questões. *Perspectiva*. Florianópolis, v.24, n.2, p.449-474, jul/dez. 2006
- LOPES, Denise Maria de Carvalho: MOMO, Mariangela. *Ensino fundamental, a criança e suas especificidades*. MEC/UFRN/Continuum-Programa de formação continuada do professor para educação básica. Curso de Aperfeiçoamento Infância e ensino fundamental de nove anos: currículo e trabalho pedagógicos nos três primeiros anos. Natal, UFRN, 2011. Módulo 1.
- MARCUSCHI, L. A. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO, A. P. MACHADO, A. R. e, M. A. (orgs). **Gêneros textuais e ensino**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.
- OLIVEIRA, Marta Kohl de. Apresentação. In: AZENHA, Maria da Graça. **Imagens e Letras: Ferreiro e Luria - duas teorias psicogenéticas**. São Paulo: Ática, 1995, p.5-7.
- RIBEIRO, Márcia Maria Gurgel: SOBRAL, Elaine Luciana S. **Currículo nos anos iniciais do Ensino Fundamental**. MEC/UFRN/Continuum-Programa de Formação continuada do professor para educação básica. Curso de Aperfeiçoamento Infância e ensino fundamental de nove anos: currículo e trabalho pedagógicos nos três primeiros anos. Natal, UFRN, 2011, Módulo 2. SMOLKA, Ana Luiza Bustamante. **A Criança na Fase Inicial da Escrita: a alfabetização como processo discursivo**. São Paulo: Cortez; Campinas: Edit. da UNICAMP, 1989. (Coleção Passando a Limpo).

SOARES, Magda. Aprender a escrever, ensinar a escrever: In: ZACCUR, Edwiges. (Org). **A magia da linguagem**. Rio de Janeiro: DP & A/SEPE, 1999, P.49-73.

_____. A reinvenção da alfabetização. **Presença Pedagógica**. Belo Horizonte, v.9, n.52, jul/ago, 1988, p. 15-21.

_____. Letramento e Alfabetização: as muitas facetas. **Revista Brasileira de Educação**, n.25, Jan/ 2003. p.5-17.

VIEIRA, Giane Bezerra. Alfabetizar Letrando: investigação-ação fundada nas necessidades de formação docentes. Tese (Doutorado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2010, 334 p.

SOLÉ, Isabel. **Estratégias de Leitura**. Porto Alegre: Artmed, 1988.

SOLIGO, Rosaura. Para ensinar a ler. In: BRASIL. **Português**. Brasília: Ministério da Educação. Secretaria de Educação à Distância, 1992.

VYGOTSKY, Lev, S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

SOARES, M. (2020). Alfabetização e letramento. Editora Cortez.

BECTA. (2008). **Harnessing technology: Next generation learning**. British Educational Communications and Technology Agency.

GEE, J. P. (2008). **What video games have to teach us about learning and literacy**. Palgrave Macmillan.

KLEIMAN, A. B. (1995). **Os significados do letramento: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita**. Mercado de Letras.

KRESS, G. (2003). **Literacy in the new media age**. Routledge.

LÉVY, P. (2010). **Cibercultura**. Editora 34.

MORAN, J. M. (2013). **A educação que desejamos: Novos paradigmas na sociedade da informação**. Paulinas.

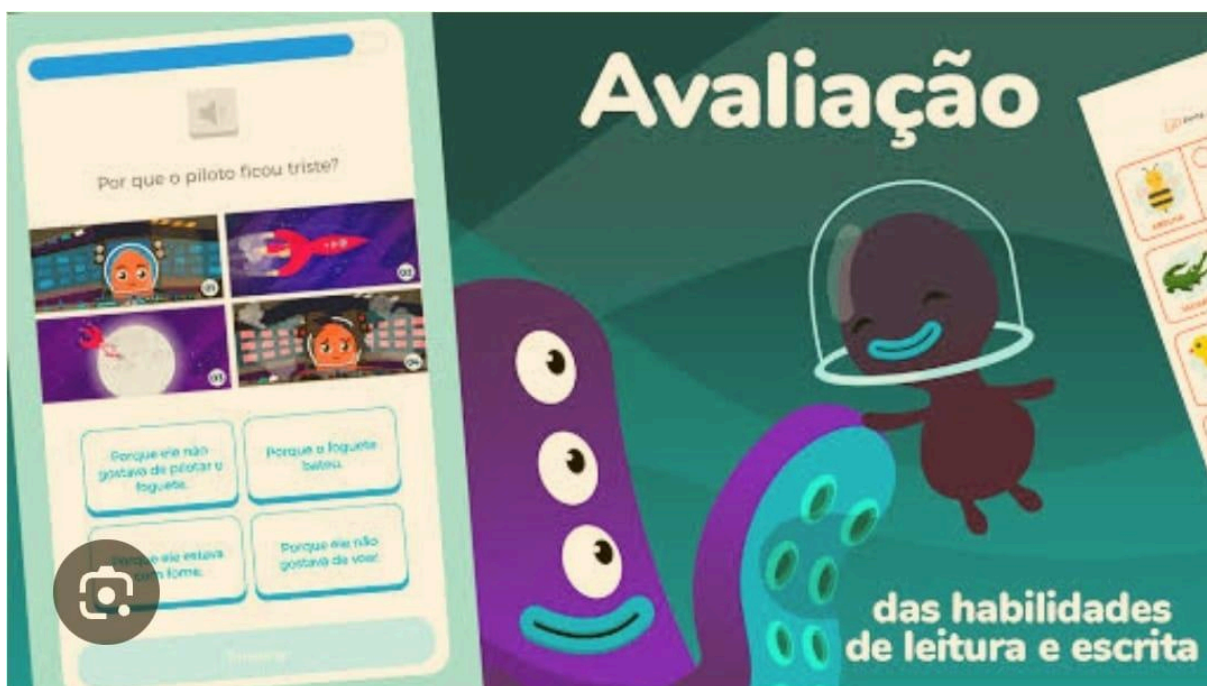
PAPERT, S. (1994). **A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática**. Editora 34.

SOARES, M. (2003). **Alfabetização e letramento**. Editora Contexto.

VALENTE, J. A. (2013). **A formação de professores para o uso das tecnologias digitais**. Editora UNESP.

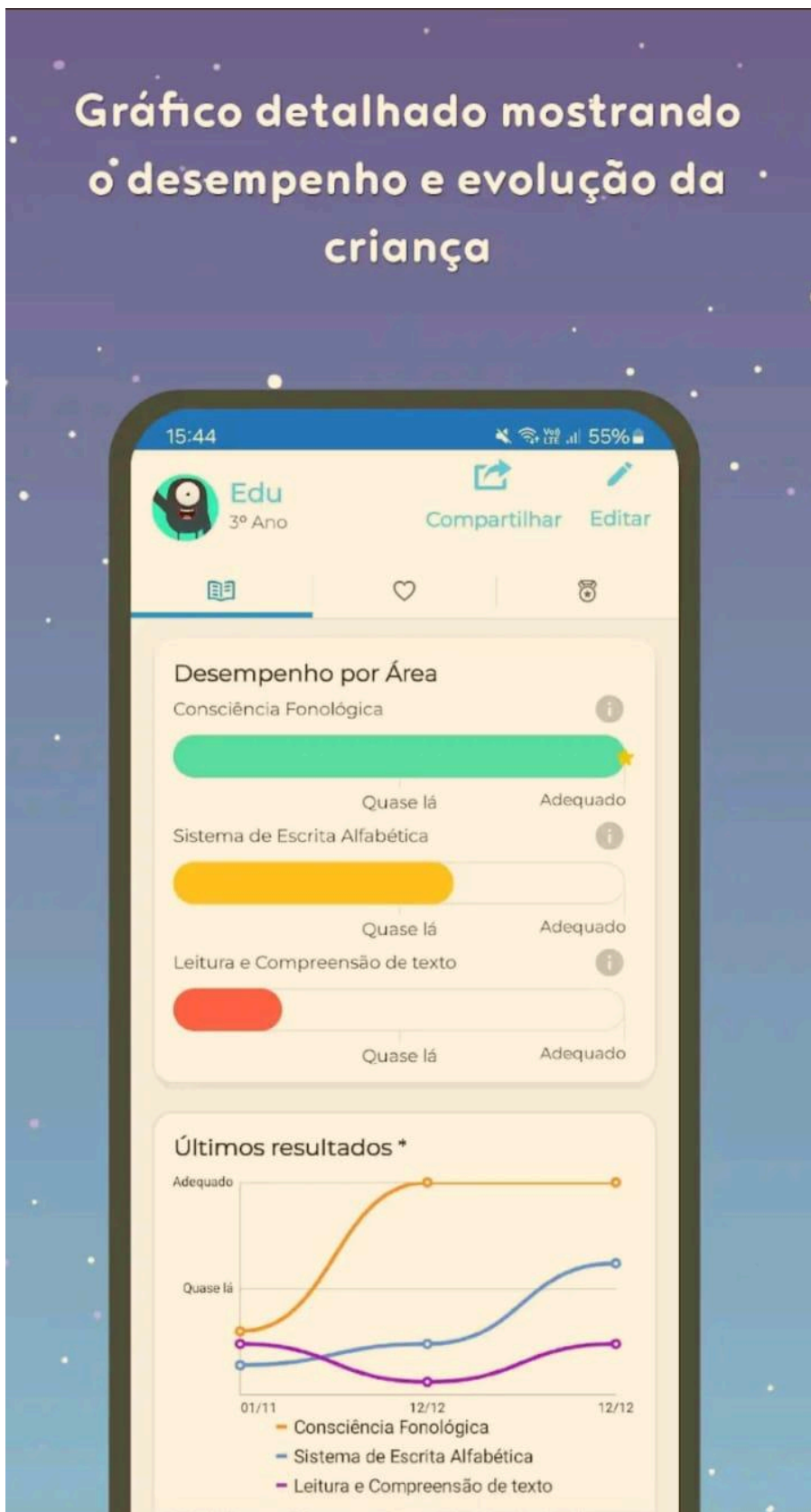
ANEXO

ANEXO A: Imagem demonstrativa da tela principal do Aplicativo EduEdu.



Fonte : google

ANEXO B: Mostrando o desempenho do aluno



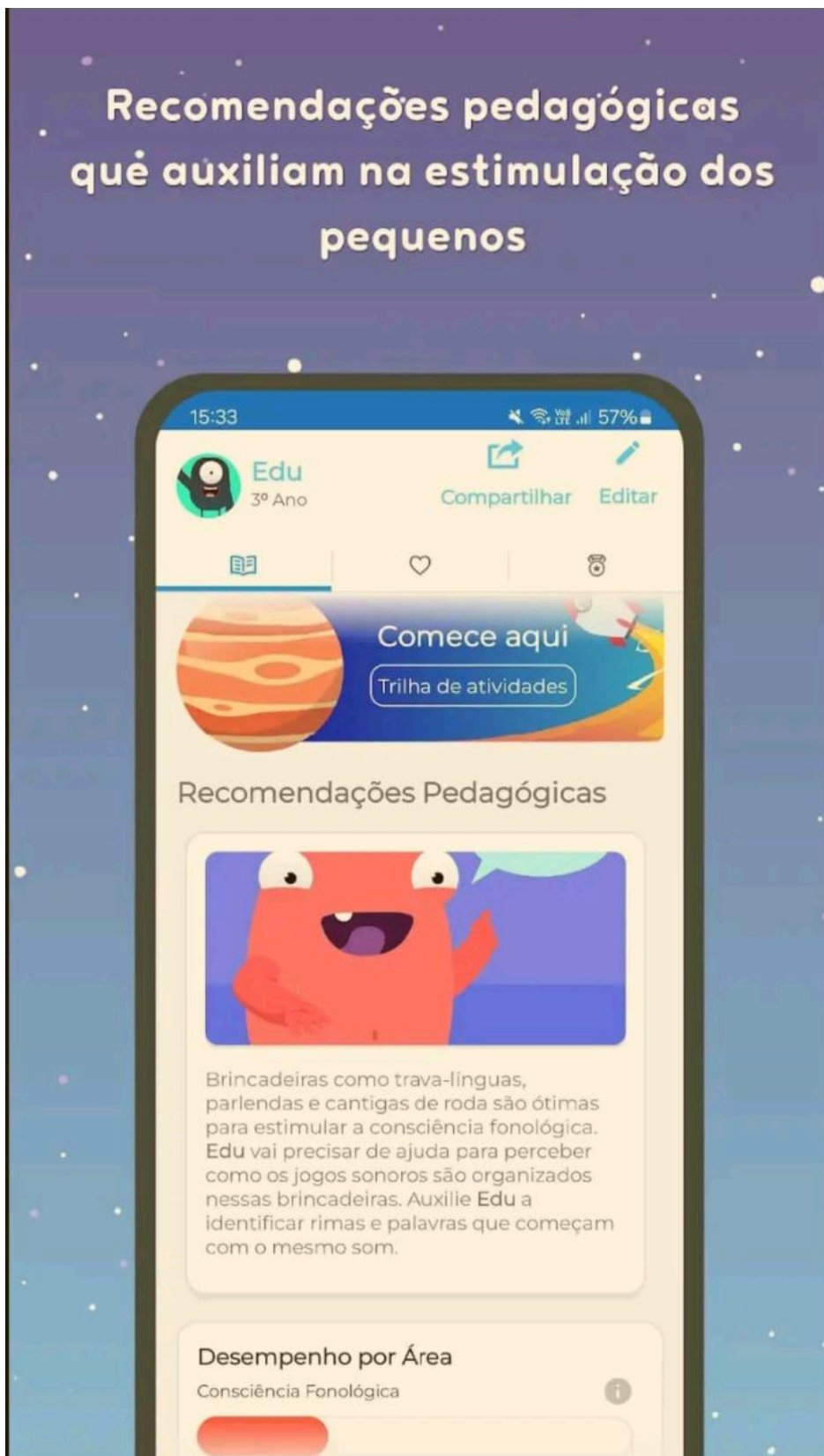
Fonte : google

ANEXO C: Tela de recursos de áudio e visual no App EduEdu

Fonte : google

ANEXO D: Mostrando o desempenho detalhado do aluno

Fonte : google

ANEXO E: Recomendações pedagógicas e sistematizadas pelo App EduEdu

Fonte : google

ANEXO F: Tela onde se faz o download das atividade

Fonte : google

ANEXO G: Modelo de atividade do Aplicativo EduEdu - 1

ATIVIDADE
DATA: ____/____/____

TRABALHE SEMPRE COM VONTADE DE ACERTAR.

O REI LEÃO

O LEÃO É O REI DOS ANIMAIS.
 UM DIA O LEÃO CAIU NA REDE.
 O RATO ROEU A REDE.
 O LEÃO SAIU LOGO DA REDE.
 O RATO E O LEÃO, AGORA, SÃO AMIGOS.

Graça Boquet



COMPLETE:

- 1) O _____ É O _____ DOS _____.
- 2) CAIU NA _____.
- 3) O _____ ROEU A _____.
- 4) UM DIA O _____ CAIU.
- 5) O _____ SAIU LOGO DA _____.
- 6) O _____ E O _____, AGORA, SÃO _____.

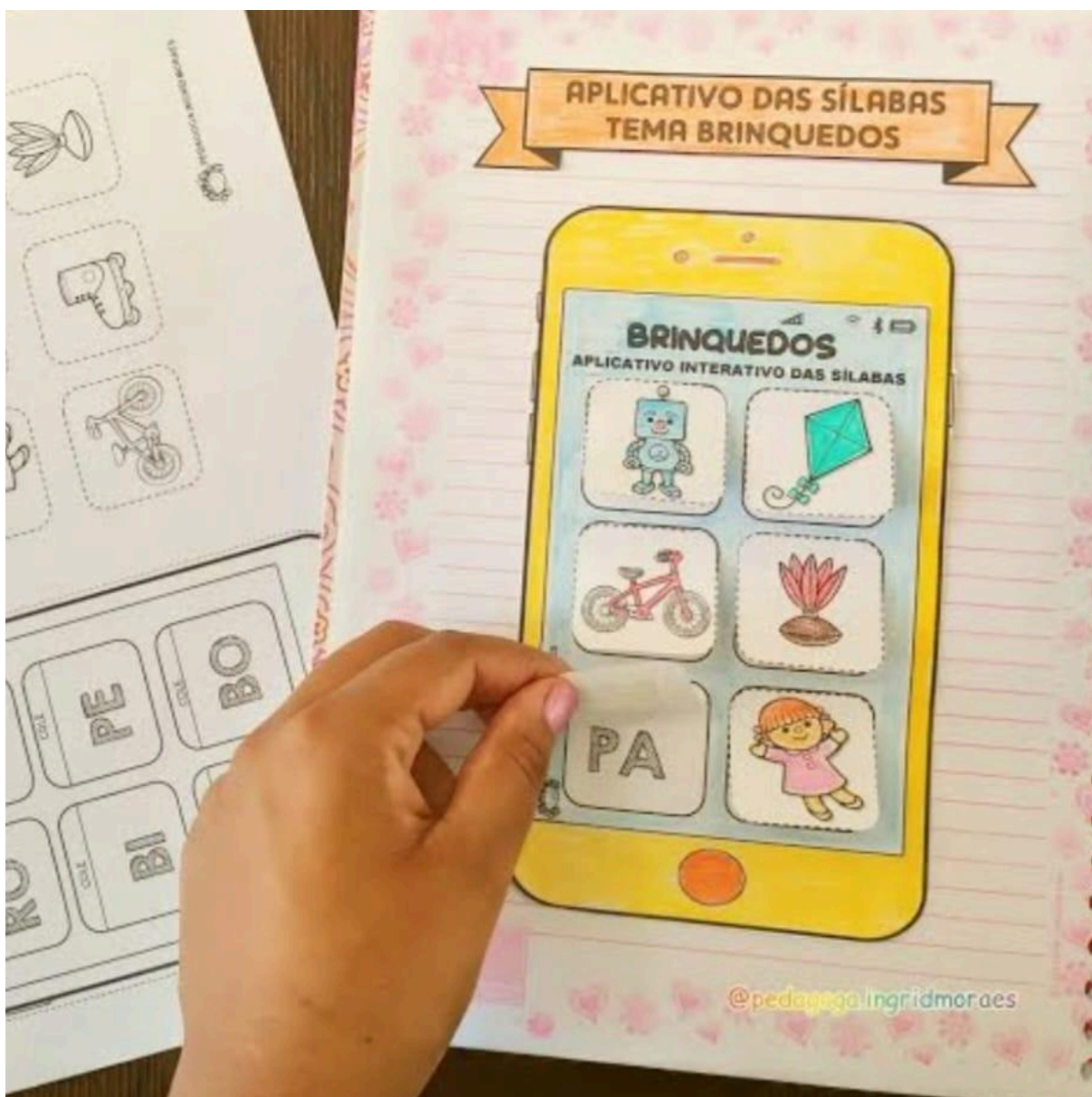
CIRCULE, NO CAÇA, AS PALAVRAS QUE TERMINAM EM **ÃO E, DEPOIS, ESCREVA-AS AO LADO.**

J	A	L	E	M	Ã	O	N	H
P	R	B	N	J	O	Ã	O	F
Z	X	A	V	I	Ã	O	T	L
C	A	M	A	L	E	Ã	O	T

Fonte : google

ANEXO H: Modelo de atividades do Aplicativo EduEdu - 2

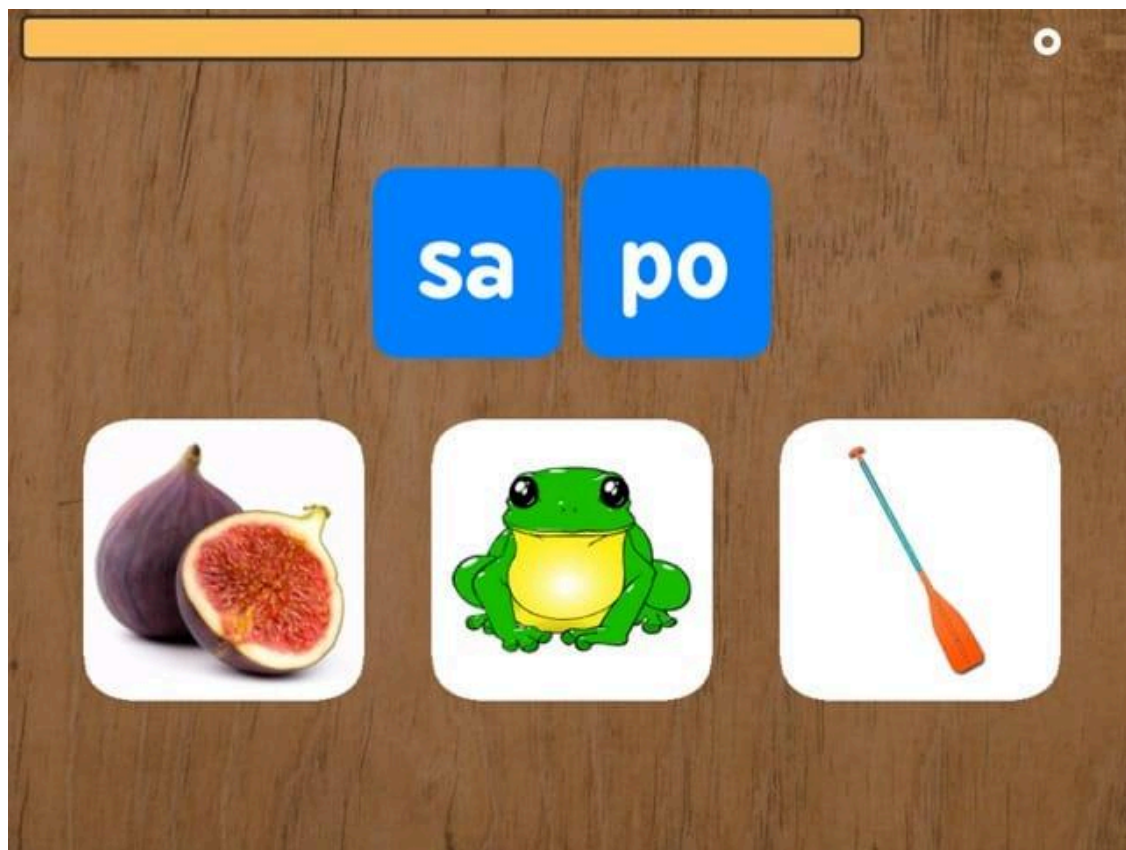
Fonte : google

ANEXO I: Tela de início de atividades do Aplicativo Escrever com Sílabas

Fonte : google

ANEXO J: Juntando as Sílabas e associando o objeto a palavra

Fonte : google

ANEXO K: Jogando com as sílabas, formando a palavra e associando a imagem

Fonte : google

ANEXO L: Tela de nível de fase mais avançada do Aplicativo Escrever com Sílabas

Fonte : google