

PERSPECTIVAS PEDAGÓGICAS E TECNOLÓGICAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Érica Gonçalves¹

Kauany Birck ¹

Ketlin Backes ¹

Soélen Jardim ¹

Douglas Orestes Franzen²

Rúbia Marta Cadore Albarello²

Clarice Gallina²

Introdução

O processo de alfabetização e letramento constitui uma das etapas mais significativas da educação básica, principalmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental. É nesse período que os alunos iniciam sua trajetória de construção do conhecimento linguístico, desenvolvendo habilidades fundamentais para a leitura, a escrita e a comunicação. O presente trabalho está direcionado à turma do 1º ano do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, na área de Linguagens, com foco na disciplina de Língua Portuguesa. O conteúdo abordado está voltado para o desenvolvimento das competências relacionadas à alfabetização e ao letramento, com ênfase na formação da autonomia dos educandos na leitura, escrita e compreensão de palavras. As atividades propostas buscam promover o domínio do sistema alfabético e das relações entre fonemas e grafemas, conforme as habilidades descritas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC): (EF01LP02) escrever, espontaneamente ou por ditado, palavras e frases de forma alfabética, utilizando letras que representam os fonemas; (EF01LP10) nomear as letras do alfabeto e recitá-las em sua ordem convencional; e (EF02LP06) perceber o princípio acrofônico que opera nos nomes das letras. Assim, pretende-se

¹ Estudantes do Curso de Pedagogia do Centro Universitário Uceff

² Docente do Centro Universitário Uceff

favorecer o desenvolvimento das competências de conhecimento e comunicação dos estudantes, contribuindo para uma aprendizagem significativa e contextualizada.

Tecnologia no Processo Alfabetização e Letramento

Em uma primeira análise, o trabalho busca abordar o uso do jogo Forma Palavras, disponível no site Escola Games, como recurso pedagógico no processo de alfabetização e letramento. O Escola Games é uma plataforma educativa brasileira que disponibiliza diversos jogos voltados para o aprendizado infantil, com foco na ludicidade e na aprendizagem significativa. Entre os jogos oferecidos, cujo objetivo é estimular a construção de palavras a partir de letras embaralhadas, e o fornecimento de uma imagem referente a cada palavra. Essa proposta lúdica favorece o desenvolvimento da consciência fonológica, da ortografia e do vocabulário, aspectos fundamentais no processo de alfabetização e letramento.

A alfabetização e o letramento exigem práticas que vão além da simples decodificação de letras e sons. É necessário que o aluno compreenda o uso social da língua e desenvolva habilidades de leitura e escrita de diferentes formas. Nesse sentido, o uso de jogos digitais contribui para tornar o aprendizado mais dinâmico, interativo e motivador.

É importante considerar alguns conhecimentos básicos que os alunos devem possuir para que a atividade seja significativa e produtiva, eles precisam reconhecer as letras do alfabeto e compreender que cada letra está associada a um som, o que facilita a formação de palavras. É necessário que eles já tenham alguma prática em juntar letras para formar sílabas simples, como “ma”, “pe” ou “do”, além de já possuírem um vocabulário inicial composto por palavras comuns do cotidiano, como nomes de objetos, animais e cores.

16º SEMIC

Seminário de Iniciação Científica de Pedagogia. Edição 2025

Centro Universitário FAI-UCEFF, Itapiranga, Santa Catarina.

ISSN 2359-554X

Outro aspecto importante é que estejam em fase inicial de leitura e escrita, conseguindo reconhecer ou escrever palavras simples, mesmo que ainda com

auxílio e incentivo do professor. Esses fatores garantem que o jogo seja utilizado como recurso de reforço e ampliação das habilidades de alfabetização, evitando frustrações e tornando a experiência mais proveitosa e interativa.

Ademais, é importante ressaltar que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) enfatiza que o uso de tecnologias devem ser utilizadas na educação como ferramentas que promovem metodologias ativas, despertando maior interesse e engajamento dos alunos e apoiam o desenvolvimento de aprendizagens mais significativas.

No campo da alfabetização, a BNCC reconhece que o uso de recursos digitais pode ampliar as possibilidades de leitura e escrita, permitindo que os alunos interajam com diferentes linguagens e contextos. O jogo dialoga diretamente com essa proposta em sala de aula, não apenas contribui para o desenvolvimento das habilidades de alfabetização e letramento, mas também atende às diretrizes da BNCC sobre a integração das tecnologias digitais ao currículo escolar.

A aprendizagem acontece de forma mais rica quando o aluno tem apoio de um professor, colega ou recurso pedagógico, que o ajuda a avançar além do que conseguiria sozinho. Esse espaço de potencial é chamado de Zona de Desenvolvimento Proximal que é uma teoria estudada por Lev Vygotsky.

De acordo com a ideia apresentada por Leal (2024) o jogo pode ser entendido como um mediador digital nesse processo. Ele apresenta desafios graduais, já que as letras embaralhadas exigem que o aluno organize e reconheça padrões, estimulando habilidades que ainda estão em construção. Além disso, oferece feedback imediato ao mostrar se a palavra foi formada corretamente, funcionando como um guia que apoia o avanço dentro da ZDP.

Quando usado em duplas ou grupos, o jogo também favorece a interação social, promovendo cooperação e diálogo, pontos centrais na teoria de Vygotsky.

Ao mediar a relação entre letras, sons e palavras, o jogo ajuda o aluno a passar do nível de conhecimento atual para um nível mais avançado de alfabetização e letramento. Dessa forma, mostra como a tecnologia pode ser integrada ao ensino como uma ferramenta mediadora, tornando o aprendizado mais dinâmico, interativo e significativo.

Vygotsky (1978, p. 84) afirma:

O aprendizado desperta vários processos internos de desenvolvimento que são capazes de operar somente quando a criança interage com pessoas em seu ambiente e em cooperação com seus companheiros. Uma vez internalizados, esses processos tornam-se parte das aquisições do desenvolvimento independente da criança.

Essa citação mostra claramente a ideia de que a interação social e a mediação são fundamentais para o aprendizado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das discussões apresentadas, torna-se evidente que o processo de alfabetização e letramento exige práticas pedagógicas intencionais, contextualizadas e alinhadas às necessidades reais dos estudantes dos anos iniciais. O uso de recursos digitais, como o jogo Forma Palavras, demonstra ser uma ferramenta potente para tornar a aprendizagem mais dinâmica, atrativa, significativa e motivadora, aproximando as crianças do universo da leitura e escrita de forma lúdica e divertida. Ao dialogar com as orientações da BNCC e com referenciais teóricos como Vygotsky, percebe-se que a tecnologia, quando bem planejada, atua como mediadora do desenvolvimento, ampliando as possibilidades de interação, descoberta e construção do conhecimento. Além disso, o papel do professor permanece central, pois é ele quem orienta, apoia e cria condições para que cada aluno avance dentro de sua Zona de Desenvolvimento Proximal. Assim, integrar práticas tradicionais e digitais não apenas fortalece o processo de alfabetização e letramento, mas também prepara

16º SEMIC

Seminário de Iniciação Científica de Pedagogia. Edição 2025
Centro Universitário FAI-UCEFF, Itapiranga, Santa Catarina.
ISSN 2359-554X

a criança para o mundo em constante transformação, onde os alunos aprendem brincando. Conclui-se que o uso pedagógico de jogos educativos, aliado a um planejamento qualificado, contribui de maneira significativa para o desenvolvimento das habilidades linguísticas, para a autonomia e para a formação de leitores e escritores competentes.

Referências Bibliográficas

AZEVEDO, Neiva Oliveira Cardoso. **Uso de jogos digitais na alfabetização**. Trabalho Final de Curso apresentado ao Instituto Federal do Espírito Santo – Campus Montanha, como requisito para conclusão do curso de Pós-graduação em Docência nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental: Língua Portuguesa e Matemática. Montanha – ES: IFES – Campus Montanha / SEMECT, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ifes.edu.br/handle/123456789/5630>. Acesso em: 25 nov. 2025.

VYGOTSKY, L. S. **Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Tradução de José Cipolla Neto, Luis Silveira Menna Barreto e Solange Castro Afeche. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

LEAL, P. N. R. **Jogos e Games x Metodologias Ativas: o placar na aprendizagem histórica**, Universidade Federal De Mato Grosso, 2024 disponível em:
https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/869302/2/RIVEA_NATCHIA_DE_PAULA_LEAL_Disserta%C3%A7%C3%A3o%20depositada.pdf acesso em: 11 nov. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2024. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>. Acesso em: 25 nov. 2025.