
LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

ALANA TAVARES DE OLIVEIRA

**IMPACTOS DOS JOGOS DIGITAIS NO
DESENVOLVIMENTO DA CONSCIÊNCIA
FONOLÓGICA: UMA ANÁLISE DOS EFEITOS NO
PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO**

Rio Claro - SP
2025

ALANA TAVARES DE OLIVEIRA

IMPACTOS DOS JOGOS DIGITAIS NO DESENVOLVIMENTO DA
CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA: UMA ANÁLISE DOS EFEITOS NO
PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Instituto de Biociências – Câmpus de Rio Claro, da
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita
Filho”, para obtenção do grau de Licenciada Plena
em Pedagogia

Orientador(a): Profa. Dra. Andréia Osti

Rio Claro - SP
2025

O48i

Oliveira, Alana Tavares de

Impactos dos jogos digitais no desenvolvimento da
consciência fonológica: uma análise dos efeitos no processo de
alfabetização / Alana Tavares de Oliveira. -- Rio Claro, 2025
60 f.

Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura - Pedagogia) -
Universidade Estadual Paulista (UNESP), Instituto de
Biociências, Rio Claro

Orientadora: Andréia Osti

1. Consciência Fonológica. 2. Alfabetização. 3. Jogos
Digitais. I. Título.

ALANA TAVARES DE OLIVEIRA

IMPACTOS DOS JOGOS DIGITAIS NO DESENVOLVIMENTO DA
CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA: UMA ANÁLISE DOS EFEITOS NO
PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Instituto de Biociências, Câmpus de Rio Claro, da
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita
Filho”, para obtenção do grau de Licenciada Plena
em Pedagogia

BANCA EXAMINADORA:

Profª Drª Andréia Osti

Prof. Dr. Daniel Romão da Silva

Profª Drª Raquel Fontes Borghi

Aprovado em: 04 de Novembro de 2025

Assinatura do discente

Assinatura do(a) orientador(a)

AGRADECIMENTOS

Agradeço, em primeiro lugar, à minha mãe, Elza, que sempre esteve ao meu lado, me apoiando financeiramente e emocionalmente em todos os momentos da minha vida acadêmica e pessoal. Sua dedicação e amor foram fundamentais para que eu chegasse até aqui.

Aos meus tios, Sandra e Valter, e à minha prima Giovanna, que me ajudaram nos primeiros passos desta jornada, dando suporte no início da graduação, quando precisei me consolidar na cidade onde permaneci durante os quatro anos de estudo.

Às pessoas da minha república, pelo apoio emocional diário, pelas conversas, risadas e ombro amigo que tantas vezes me ajudaram a seguir em frente, mesmo nos dias mais difíceis.

Aos meus amigos, que caminharam comigo nesta trajetória, celebrando cada conquista e compartilhando os desafios que fizeram parte dessa caminhada acadêmica.

À minha orientadora, Andréia Osti, pela paciência, dedicação, incentivo e valiosas contribuições para a construção deste trabalho. Sua orientação foi essencial para o meu crescimento acadêmico e pessoal.

À Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, câmpus de Rio Claro, pela oportunidade de formação, pelos conhecimentos adquiridos e pela vivência que contribuiu para a minha transformação ao longo do curso.

Por fim, agradeço à vida e a todas as forças que, de alguma maneira, conduziram-me até este momento. Carrego comigo a certeza de que nada se constrói sozinho, e este trabalho é fruto do apoio, carinho e presença de todos aqueles que acreditaram em mim.

RESUMO

Este projeto de pesquisa tem como tema os Impactos dos Jogos Digitais no Desenvolvimento da Consciência Fonológica e sua relação com o processo de alfabetização. A consciência fonológica é uma habilidade metalinguística essencial para o aprendizado do sistema de escrita alfabética, sendo diretamente associada ao êxito na leitura e escrita. Apesar disso, muitos estudantes enfrentam dificuldades nessa área devido à insuficiência das abordagens pedagógicas tradicionais. Nesse contexto, os jogos digitais emergem como uma ferramenta pedagógica inovadora, oferecendo um ambiente lúdico e interativo que promove o engajamento e a aprendizagem significativa. A pesquisa será conduzida por meio de uma análise qualitativa bibliográfica, revisando estudos sobre o uso de jogos digitais para desenvolver habilidades fonológicas. O objetivo geral é investigar os impactos dessa ferramenta no contexto educacional, identificando benefícios e desafios associados à sua implementação. Resultados prévios indicam que os jogos digitais podem favorecer a atenção, a memória e a motivação dos estudantes, além de facilitar a aquisição das relações fonema-grafema. Contudo, a falta de infraestrutura e de formação docente ainda representam obstáculos para o uso eficiente dessa tecnologia nas escolas. Este trabalho busca contribuir para o debate acadêmico ao propor reflexões sobre o uso de tecnologias digitais na alfabetização, destacando possibilidades e desafios para uma educação mais inclusiva e eficaz.

Palavras-chave: Consciência Fonológica, Alfabetização, Jogos Digitais

ABSTRACT

This research project explores the Impacts of Digital Games on the Development of Phonological Awareness and its relationship with the literacy process. Phonological awareness is a metalinguistic skill essential for learning the alphabetic writing system, being directly linked to success in reading and writing. Despite its importance, many students face challenges in this area due to the limitations of traditional pedagogical approaches. In this context, digital games emerge as an innovative pedagogical tool, providing a playful and interactive environment that promotes engagement and meaningful learning. The research will be conducted through a qualitative bibliographic analysis, reviewing studies on the use of digital games to develop phonological skills. The general objective is to investigate the impacts of this tool in the educational context, identifying the benefits and challenges associated with its implementation. Previous findings suggest that digital games can enhance students' attention, memory, and motivation, as well as facilitate the acquisition of phoneme-grapheme relationships. However, the lack of infrastructure and teacher training still pose significant barriers to the efficient use of this technology in schools. This study aims to contribute to the academic debate by offering reflections on the use of digital technologies in literacy, highlighting possibilities and challenges for a more inclusive and effective education.

Keywords: Phonological Awareness, Literacy, Digital Game

LISTA DE ABREVIATURAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CF	Consciência Fonológica
LDB	Lei de Diretrizes e Bases
MEC	Ministério da Educação
PNAIC	Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa
RCNEI	Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil
SEA	Sistema de Escrita Alfabética
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
ZDP	Zona de Desenvolvimento Proximal

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 JUSTIFICATIVA	12
2.1 Alfabetização e o papel da consciência fonológica	13
2.2 Os jogos digitais como ferramenta pedagógica	14
2.3 Aplicação de jogos digitais no desenvolvimento da consciência fonológica.	15
3 OBJETIVOS	17
3.1 Objetivo Geral	17
3.2 Objetivos Específicos	17
4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	18
5 METODOLOGIA	27
5.1 Delineamento e Abordagem Metodológica	27
5.2 Construção do Corpus da Pesquisa	27
5.2.1 Fontes e Bases de Dados	28
5.2.2 Estratégia de Busca e Descritores	28
5.2.3 Critérios de Inclusão e Exclusão	28
5.2.4 Processo de Seleção e Corpus Final	28
5.3 Procedimentos de Análise dos Dados	29
6 RESULTADOS E DISCUSSÃO	30
6.1 O Papel da Consciência Fonológica na Alfabetização segundo a Literatura...	30
6.2 Análise de Jogos Digitais para o Desenvolvimento Fonológico	30
6.3 Elementos de Engajamento e Motivação	31
6.4 Desafios e Limitações no Uso de Jogos Digitais	31
6.5 Integração às Práticas Pedagógicas	32
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
REFERÊNCIAS	35
APÊNDICES	38

1 INTRODUÇÃO

O processo de alfabetização representa um dos maiores desafios da educação básica, sendo fundamental para a construção do conhecimento e a introdução social dos indivíduos. Nesse contexto, a consciência fonológica, entendida como a habilidade de identificar, segmentar e manipular os sons da fala, destaca-se como um componente essencial para o aprendizado do sistema de escrita alfabética. Estudos têm demonstrado que a ausência de habilidades fonológicas bem desenvolvidas pode comprometer significativamente o progresso na leitura e na escrita, contribuindo para altos índices de analfabetismo funcional no Brasil (Prado, 2021).

Com os avanços tecnológicos e a integração crescente das ferramentas digitais no ambiente educacional, os jogos digitais emergem como um recurso pedagógico promissor para o desenvolvimento da consciência fonológica. Esses jogos, por meio de elementos como interatividade, “feedback” imediato e desafios graduais, têm o potencial de engajar os estudantes de maneira lúdica e significativa, promovendo a aprendizagem de forma mais efetiva e inclusiva (Prado, 2021).

Além de proporcionarem um ambiente estimulante, os jogos digitais também atendem às necessidades das gerações habituadas a esse mundo digital, integrando elementos culturais e tecnológicos às práticas pedagógicas. No entanto, ainda são necessários estudos que explorem de forma crítica os impactos desse recurso no desenvolvimento da consciência fonológica e nos processos de alfabetização, avaliando tanto seus benefícios quanto os desafios associados à sua implementação nas escolas.

Com os avanços tecnológicos e a crescente integração de ferramentas digitais no ambiente educacional, impulsionada pelo contexto pandêmico de 2020, os jogos digitais emergem como um recurso pedagógico promissor. Por meio de elementos como interatividade, ludicidade, *feedback* imediato e desafios graduais, esses artefatos tecnológicos possuem o potencial de engajar os estudantes de maneira significativa, promovendo uma aprendizagem mais efetiva. Além de atenderem às necessidades das novas gerações, os jogos podem ser aliados no estímulo de habilidades específicas da consciência fonológica, como rima, aliteração e consciência silábica e fonêmica.

Contudo, a mera inserção de tecnologias em sala de aula não garante a aprendizagem. É imperativo analisar criticamente esses recursos, avaliando seus benefícios e os desafios associados à sua implementação, como a qualidade pedagógica dos jogos, a necessidade de formação docente e a infraestrutura escolar.

Diante do exposto, este trabalho busca investigar, por meio de uma análise qualitativa e bibliográfica, os impactos do uso de jogos digitais no desenvolvimento da consciência fonológica. O objetivo geral é analisar como essas ferramentas contribuem para o processo de alfabetização, identificando suas potencialidades, os elementos que favorecem o engajamento, bem como os desafios e as irregularidades apontadas na literatura, a fim de propor reflexões sobre práticas educacionais mais inovadoras e eficazes.

Diante disso, este trabalho busca investigar, por meio de uma análise qualitativa e literária, os impactos do uso de jogos digitais no desenvolvimento da consciência fonológica, discutindo como esses recursos podem contribuir para práticas educacionais mais inovadoras e eficazes no âmbito da alfabetização.

2 JUSTIFICATIVA

O tema intitulado "Impactos dos jogos digitais no desenvolvimento da consciência fonológica: uma análise dos efeitos no processo de alfabetização" constitui-se na necessidade de entender como ferramentas digitais, principalmente jogos, podem potencializar o aprendizado da consciência fonológica, um aspecto essencial na fase de alfabetização. A alfabetização não se limita ao domínio mecânico da leitura e escrita, mas envolve o desenvolvimento de habilidades complexas, como a consciência fonológica, que contribui para a compreensão do sistema alfabético e a relação entre fonemas e grafemas (Ramos; Prado, 2020; Prado; Ramos, 2021). Este estudo justifica-se, portanto, pela urgência em investigar práticas pedagógicas que dialoguem com a cultura digital dos alunos e que possam oferecer caminhos alternativos e eficazes para superar os desafios persistentes no ensino da leitura e da escrita.

Pesquisas apontam que os jogos digitais são uma alternativa para motivar e engajar os alunos em atividades que desenvolvem essa consciência de maneira lúdica e interativa. O uso de jogos contendo componentes como feedbacks imediatos, desafios graduais e narrativas imersivas ajudam no desenvolvimento de habilidades metalinguísticas, como o reconhecimento de sílabas, rimas e fonemas, que são essenciais para a leitura e a escrita (Ramos; Prado, 2020; Alves; Schlickmann, 2021). De fato, a gamificação, ao aplicar a lógica dos jogos à educação, visa exatamente transformar tarefas educacionais, por vezes repetitivas, em experiências mais significativas e prazerosas para os alunos, conforme destacam Alves e Schlickmann (2021).

Além disso, o avanço da tecnologia e sua integração na educação tornam os jogos digitais uma ferramenta apropriada para o ambiente escolar, atendendo às novas demandas e interesses dos estudantes que já estão imersos no mundo digital. Isso também facilita a inclusão digital e o desenvolvimento de competências que vão além do aprendizado convencional (Prado; Ramos, 2021). O estudo do impacto dos jogos digitais na alfabetização contribui para novas práticas pedagógicas que podem melhorar o desempenho escolar e oferecer metodologias mais adequadas às realidades dos alunos, especialmente aqueles com dificuldades de aprendizagem (Alves; Schlickmann, 2021).

O potencial inclusivo dessas ferramentas é particularmente notável, como evidenciado na pesquisa de Santos (2022), que relatou avanços significativos no desenvolvimento da consciência fonológica em alunos com deficiência intelectual por meio de jogos digitais.

2.1 Alfabetização e o papel da consciência fonológica

A alfabetização é um processo complexo que transcende a mera decodificação de letras e sons. Na perspectiva do "alfabetizar letrando", implica reconhecer a especificidade da aprendizagem do sistema de escrita alfabético (SEA) dentro de um contexto de práticas sociais variadas de uso da leitura e da escrita. Para que a criança se aproprie desse sistema, é fundamental o desenvolvimento da consciência fonológica (CF), uma habilidade metalinguística que permite refletir sobre a estrutura sonora da linguagem (Prado, 2021).

Essa habilidade não é um método de ensino em si, mas um pilar cognitivo que precisa ser intencionalmente desenvolvido para que a alfabetização ocorra de forma eficaz. Conforme apontam Ramos e Prado (2020), a ausência de habilidades fonológicas bem desenvolvidas pode comprometer significativamente o progresso na leitura e na escrita.

A consciência fonológica é a capacidade de perceber que a fala pode ser segmentada em unidades menores e de manipular tais segmentos. Ela se desenvolve em diferentes níveis de complexidade:

- **Consciência Silábica:** A percepção de que as palavras são compostas por sílabas, permitindo sua contagem, segmentação e manipulação.
- **Consciência Intrassilábica:** A percepção de unidades menores que a sílaba, como o ataque e a rima, o que possibilita a identificação de rimas (semelhanças sonoras no final das palavras) e aliteraões (repetições de sons no início das palavras).
- **Consciência Fonêmica:** A habilidade mais complexa, que consiste em reconhecer e manipular os fonemas, as menores unidades sonoras da fala. É o desenvolvimento deste nível que possibilita à criança compreender o princípio alfabético: a relação entre fonemas (sons) e grafemas (letras).

Pesquisadores da área da Psicolinguística afirmam que o desenvolvimento explícito da consciência fonológica é um fator preponderante para o sucesso no processo de alfabetização.

Freitas e Alves (2017), por exemplo, reforçam que o desenvolvimento dessa consciência permite à criança descobrir a estrutura de sua própria língua, dando sentido à complexa relação entre som, leitura e escrita. Ao estimular a criança a refletir sobre os sons da fala, o professor a auxilia a compreender que a escrita não representa diretamente os significados, mas sim os significantes sonoros. Essa compreensão, diferentemente de métodos mecânicos focados na memorização de letras e sílabas, coloca a criança como sujeito ativo de sua aprendizagem, construindo hipóteses e raciocinando sobre o funcionamento do sistema de escrita. Como resume a pesquisa de Prado (2021):

A alfabetização que inclui atividades focadas na manipulação sonora favorece a aprendizagem e reduz o fracasso escolar, pois o desenvolvimento da consciência fonológica auxilia na aquisição de competências fundamentais, como o paralelo entre grafema-fonema, contribuindo para avanços mais rápidos na leitura e na escrita (Prado, 2021, p. 35)

Pesquisadores afirmam, salientando, que o desenvolvimento explícito da consciência fonológica é um fator preponderante para o sucesso no processo de alfabetização. Ao estimular a criança a refletir sobre os sons da fala, o professor a auxilia a compreender que a escrita não representa diretamente os significados, mas sim os significantes sonoros. Essa compreensão, diferentemente de métodos mecânicos focados na memorização de letras e sílabas, coloca a criança como sujeito ativo de sua aprendizagem, construindo hipóteses e raciocinando sobre o funcionamento do sistema de escrita.

2.2 Os jogos digitais como ferramenta pedagógica

A inserção de elementos lúdicos no processo de ensino-aprendizagem é amplamente reconhecida como uma estratégia que favorece o desenvolvimento infantil em suas dimensões cognitiva, social e emocional. No contexto da cultura digital em que as crianças estão imersas, os jogos digitais surgem como artefatos tecnológicos capazes de aliar ludicidade, interatividade e objetivos pedagógicos.

A utilização de jogos em contextos educacionais, conceito conhecido como *gamificação*, tem demonstrado eficácia no engajamento dos estudantes. Os jogos digitais, por meio de seus elementos característicos, podem potencializar a aprendizagem:

- **Interatividade e Feedback Imediato:** Os jogos respondem instantaneamente às ações do jogador, permitindo que a criança identifique seus erros e acertos, o que contribui para um aprendizado individualizado e autônomo.
- **Motivação e Engajamento:** A presença de desafios graduais, sistemas de recompensa (pontos, moedas, estrelas), narrativas e personagens cativantes aumenta a motivação intrínseca do aluno para realizar as tarefas.
- **Ambiente Lúdico e Seguro:** O jogo oferece um espaço onde errar faz parte do processo, diminuindo o medo e a ansiedade associados à aprendizagem formal e tornando-a uma experiência prazerosa.

Do ponto de vista da neurociência, a interação com jogos digitais pode impactar positivamente funções cognitivas superiores como atenção, memória e raciocínio lógico, estimulando a plasticidade cerebral e promovendo novas conexões neurais, elementos essenciais para a aprendizagem.

2.3 Aplicação de jogos digitais no desenvolvimento da consciência fonológica

A união entre as potencialidades dos jogos digitais e a necessidade de estimular a consciência fonológica resulta em uma poderosa ferramenta para a alfabetização. Diversos estudos e aplicativos demonstram como os elementos dos jogos podem ser direcionados para trabalhar as diferentes habilidades fonológicas.

Um exemplo proeminente é o GraphoGame, um aplicativo desenvolvido na Finlândia e adaptado para o português brasileiro em uma parceria do Ministério da Educação (MEC) com o Instituto do Cérebro da PUCRS. Lançado como parte do programa "Tempo de Aprender", o GraphoGame visa auxiliar crianças de 4 a 9 anos no desenvolvimento de habilidades de leitura. Sua estrutura é organizada em sequências progressivas de exercícios que trabalham a associação entre letras e sons, avançando para sílabas e palavras, em um ambiente lúdico com diferentes cenários e um sistema de recompensas. O jogo oferece *feedback* imediato, repetindo o som correto e permitindo novas tentativas, o que se alinha aos princípios de uma intervenção sistemática.

Outros projetos, como os mini jogos desenvolvidos por Sousa (2018) na plataforma Scratch, ilustram como é possível criar artefatos tecnológicos focados em habilidades específicas. O jogo "Chuva Maluca", por exemplo, tem como propósito

desenvolver a aliteração, desafiando o estudante a identificar objetos cujo som inicial seja semelhante ao vocalizado. Já o "Arruma Sílabas" foca na consciência silábica, convidando a criança a ordenar sílabas para formar palavras.

O aplicativo "Desembaralhando" foi criado para intervir no espelhamento de letras (como b/d), um desafio comum na alfabetização. Utilizando uma abordagem multissensorial, o jogo estimula a consciência fonológica por meio da associação entre imagem e palavra, recursos de áudio e uma funcionalidade original que permite a rotação das letras, facilitando a percepção visual de seus traçados. O projeto também demonstra a importância de decisões de design, como o uso de tipografias e cores adequadas para crianças com dificuldades de aprendizagem, como a fonte OpenDyslexic.

Esses exemplos demonstram que é viável projetar jogos digitais que, de maneira lúdica e interativa, proponham atividades sistemáticas para o desenvolvimento das diversas facetas da consciência fonológica, servindo como importantes recursos de apoio ao professor alfabetizador.

3 OBJETIVOS

3.1 Objetivo Geral

Analisar, por meio de uma revisão da literatura científica, as contribuições, os desafios e os impactos da utilização de jogos digitais como ferramenta pedagógica para o desenvolvimento da consciência fonológica no processo de alfabetização.

3.2 Objetivos Específicos

- Mapear e analisar estudos empíricos, relatos de experiência e pesquisas de desenvolvimento que aplicaram jogos digitais para o estímulo de habilidades fonológicas, avaliando os resultados, as metodologias empregadas e os impactos relatados no aprendizado da leitura e da escrita.
- Identificar os elementos de *design* e as mecânicas de gamificação (como interatividade, feedback imediato, narrativa e sistemas de recompensa) que, segundo a literatura, potencializam o engajamento e a motivação dos estudantes.
- Identificar os desafios e as limitações apontados nas pesquisas sobre o uso de jogos digitais na alfabetização.
- Discutir as implicações da integração dessas tecnologias para a prática pedagógica.

4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A alfabetização é um marco fundamental na jornada educacional de um indivíduo e um pilar para o exercício pleno da cidadania. No Brasil, a qualidade do processo de alfabetização ainda se apresenta como um desafio complexo, o que evidencia a urgência de investigações sobre práticas pedagógicas que possam intervir de maneira eficaz nesse cenário. A compreensão contemporânea da educação reconhece a criança como um sujeito de direitos, ativo em seu próprio processo de desenvolvimento, uma visão consolidada por marcos legais como a LDB de 1996 e a BNCC.

Nesse processo, a consciência fonológica (CF) é definida como a capacidade de refletir sobre a estrutura sonora da linguagem, permitindo a identificação e a manipulação intencional dos sons da fala. O desenvolvimento dessa consciência ocorre em níveis de complexidade progressiva, desde a percepção de rimas e sílabas até a habilidade mais refinada de manipular fonemas, as menores unidades sonoras da fala. É o domínio deste último nível, a consciência fonêmica, que possibilita à criança compreender o princípio alfabético: a relação entre sons e letras.

Para tornar essa aprendizagem mais engajadora, educadores têm recorrido à gamificação, que consiste no uso de elementos de jogos em contextos não lúdicos. Segundo Alves e Schlickmann (2021), essa abordagem visa transformar tarefas educacionais, por vezes repetitivas, em experiências mais significativas para os alunos. Os jogos digitais educativos se situam precisamente nesta intersecção: utilizam a estrutura do "jogar" (com regras e metas) para promover uma vivência lúdica e prazerosa, típica do "brincar".

A literatura acadêmica apresenta evidências robustas da aplicação desses conceitos. Uma revisão sistemática conduzida por Ramos e Prado (2020) aponta que os jogos digitais são ferramentas eficazes para o desenvolvimento da consciência fonológica, pois oferecem um ambiente que permite a prática sistemática de forma lúdica e individualizada.

Estudos empíricos reforçam essa perspectiva. Em uma pesquisa de caráter quase-experimental realizada em Florianópolis, Prado e Ramos (2021) investigaram o impacto de intervenções com jogos como "Domlexia" e "Lelê Sílabas" em crianças com dificuldades de aprendizagem, e os resultados "revelaram que as crianças do

grupo experimental apresentaram avanços significativos no desenvolvimento da consciência fonológica e na aprendizagem da leitura e da escrita".

O potencial dos jogos digitais se estende também ao campo da educação inclusiva. Na dissertação de Santos (2022), é apresentado um relato sobre o uso de jogos no desenvolvimento da consciência fonológica em alunos com deficiência intelectual, destacando como o ambiente lúdico pode aumentar o engajamento e a concentração.

Da mesma forma, a pesquisa de Silva (2023) sobre o aplicativo *GraphoGame* concluiu que a ferramenta possui grande potencial para auxiliar na alfabetização de estudantes com deficiência intelectual, pois sua estrutura sistemática e lúdica favorece o aprendizado e o desenvolvimento da autonomia.

Apesar do vasto potencial, a implementação de jogos digitais nas escolas ainda enfrenta desafios. Uma avaliação crítica realizada por Scherer e Forneck (2024) sobre nove jogos de livre acesso concluiu que a maioria se restringe a atividades de memorização e que nenhum deles, por si só, era capaz de garantir o desenvolvimento do princípio alfabético, necessitando de forte mediação docente. Além disso, um estudo de Lucca, Osti e Parente (2022) sobre os jogos do PNAIC revelou que, embora os materiais fossem considerados bons, eles não eram autossuficientes e dependiam crucialmente da adaptação do professor para serem eficazes. Questões como a falta de infraestrutura tecnológica e a necessidade de formação continuada de professores permanecem como grandes obstáculos.

Relembrando, a compreensão contemporânea da educação infantil é fruto de uma longa transformação histórica. Se antes a criança era vista como um "adulto em miniatura", cujos desejos eram frequentemente menosprezados, hoje ela é reconhecida como um sujeito de direitos, ativo em seu próprio processo de desenvolvimento. Essa mudança foi consolidada no Brasil por marcos legais como a Constituição Federal de 1988, que em seu Artigo 208 garantiu o atendimento em creches e pré-escolas, e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) de 1996, que reconheceu a educação infantil como primeira etapa da educação básica.

A inserção de jogos digitais na alfabetização não é um fenômeno isolado, mas a manifestação contemporânea de um princípio pedagógico mais profundo: a importância do lúdico. Definir o conceito de lúdico é uma tarefa complexa, pois ele abrange uma variedade de termos como jogo, brinquedo e brincadeira. O termo tem origem no latim *ludus*, que significa brincar, e compreende não apenas a atividade

em si, mas "a conduta daquele que participa do jogo, que brinca e se diverte" (Costa, 2005, apud Silva; Cardozo, 2018, p. 100).

Para compreender o papel pedagógico do jogo, é essencial distinguir os atos de "brincar" e "jogar". Macedo, Petty e Passos (2005) explicam que o brincar é a atividade principal da criança, uma ação mais livre, exploratória e focada no prazer do processo, como no "faz-de-conta".

O jogar, por outro lado, embora lúdico, pressupõe um sistema de regras mais claro e um objetivo predeterminado, como vencer um desafio ou completar uma tarefa. Os jogos digitais educativos se situam precisamente nesta intersecção: utilizam a estrutura do "jogar" (regras, metas, feedback) para promover uma vivência lúdica, prazerosa e engajadora, típica do "brincar".

A importância dessa vivência é corroborada por diversos teóricos. Vygotsky (1998) argumentava que, na brincadeira, a criança opera em uma Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), agindo "além de seu comportamento diário", o que impulsiona seu desenvolvimento cognitivo. Luckesi (2002) define a ludicidade como um estado interno, uma imersão completa na experiência, e argumenta que uma atividade só é verdadeiramente lúdica se consegue evocar esse estado no sujeito.

Nesse contexto, o papel do professor é fundamental. Kishimoto (2010) diferencia o "brincar livre", conduzido pela criança, do "brincar dirigido", mediado por um adulto com uma intenção pedagógica. Os jogos digitais na alfabetização representam uma forma de "brincar dirigido", onde o educador seleciona a ferramenta para alcançar objetivos específicos de aprendizagem. A eficácia dessa abordagem não está no jogo em si, mas na intencionalidade do professor, que deve planejar atividades que "se conectem com o universo infantil e a cultura das crianças", transformando a aprendizagem em algo prazeroso e significativo.

Documentos normativos como o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reforçam essa visão, estabelecendo que a escola deve ser um ambiente de desenvolvimento integral, onde a criança tem seus direitos de aprendizagem assegurados. A BNCC (2017) estrutura as práticas pedagógicas em torno de interações e brincadeiras, garantindo seis direitos de aprendizagem: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se. O direito de "brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos" é central, pois é por meio dele que a criança

acessa produções culturais, expande seus conhecimentos e desenvolve suas experiências emocionais, corporais, sociais e cognitivas.

A consciência fonológica refere-se à habilidade de refletir sobre a estrutura sonora da linguagem, permitindo separar e manipular os sons que compõem as palavras. Essa habilidade é essencial para a alfabetização, pois estabelece uma base sólida para compreender o sistema de escrita alfabética. O desenvolvimento da consciência fonológica auxilia na aquisição de competências fundamentais, como o paralelo entre grafema-fonema, contribuindo para avanços mais rápidos na leitura e na escrita (Prado, 2021).

A alfabetização, em seu sentido mais profundo, transcende a mera decodificação de grafemas em sons. Trata-se de um processo cognitivo complexo que habilita o indivíduo a compreender e a utilizar o sistema de escrita de forma autônoma e funcional. Na perspectiva de "alfabetizar letrando", defendida por autores como Marlene Carvalho (2005), o ensino do sistema alfabético deve ocorrer de maneira indissociável das práticas sociais de leitura e escrita, garantindo que a aprendizagem tenha sentido para a criança. Nesse processo, para que o aprendiz consiga de fato compreender a lógica por trás da escrita, uma habilidade metalinguística se mostra fundamental: a consciência fonológica.

A consciência fonológica (CF) é definida por Prado e Ramos (2021) como a capacidade de refletir sobre a estrutura sonora da linguagem, permitindo a identificação e a manipulação intencional dos sons da fala. Marilyn Jager Adams et al. (2006), em sua obra seminal, posiciona a consciência fonológica como um dos mais fortes preditores do sucesso na aprendizagem da leitura, argumentando que a sensibilidade aos sons da língua falada é um pré-requisito para que a criança possa compreender o princípio alfabético, ou seja, a relação entre fonemas e grafemas. Sem essa habilidade, as letras e suas combinações podem parecer arbitrárias e desprovidas de lógica para o alfabetizando.

O desenvolvimento dessa consciência ocorre em níveis de complexidade progressiva. Inicialmente, a criança desenvolve uma sensibilidade para unidades sonoras maiores, como a rima e a aliteração, que constituem a base da consciência intrassilábica.

Em seguida, avança para a consciência silábica, que é a capacidade de segmentar as palavras em sílabas, contá-las e manipulá-las. Este é um estágio crucial, pois a sílaba é uma unidade sonora mais perceptível na língua portuguesa.

Por fim, o nível mais elaborado e diretamente ligado à escrita alfabética é a consciência fonêmica, a habilidade de isolar e manipular os fonemas, as menores unidades de som que distinguem as palavras. É o domínio da consciência fonêmica que permite à criança entender, por exemplo, que as palavras "pato" e "mato" se diferenciam apenas pelo som inicial, representado pelas letras <p> e <m>.

Considerando a importância de desenvolver a consciência fonológica de forma explícita e sistemática, educadores têm buscado estratégias que tornem esse processo mais engajador para as crianças. Nesse contexto, o jogo emerge como uma ferramenta pedagógica de grande potencial.

A atividade lúdica é uma forma primordial de expressão e aprendizado na infância, um meio pelo qual a criança explora o mundo, interage socialmente e constrói conhecimento. Teóricos como Vygotsky (1998) argumentam que é através da brincadeira que a criança opera em sua Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), um espaço em que ela consegue ir além de seu comportamento habitual, impulsionando seu desenvolvimento cognitivo. O brincar, portanto, não é um mero passatempo, mas uma atividade de grande seriedade e relevância para o desenvolvimento infantil.

Para aplicar esse princípio ao ensino, é crucial compreender o conceito de gamificação. Diferente do jogo livre, a gamificação consiste no uso de elementos e mecânicas de jogos — como pontos, fases, desafios progressivos e feedback imediato — em contextos que não são originalmente de entretenimento, como a sala de aula. Segundo Alves e Schlickmann (2021), essa abordagem se apropria de componentes que geram motivação e engajamento para transformar tarefas educacionais, por vezes repetitivas, em experiências mais significativas para os alunos. O objetivo é criar um ambiente de aprendizagem onde o estudante se sinta motivado a persistir, a superar desafios e a encarar o erro não como um fracasso, mas como parte do processo de aprendizagem.

A eficácia da gamificação reside em sua capacidade de aliar a estrutura do "jogar" — que, segundo Macedo, Petty e Passos (2005), envolve regras e objetivos predeterminados — com a essência do "brincar", que é a experiência prazerosa e a imersão em um universo simbólico. Um jogo digital educativo, por exemplo, possui regras claras e metas de aprendizagem definidas (como identificar a sílaba inicial de uma palavra), mas o faz dentro de uma narrativa cativante, com personagens e recompensas que mantêm a criança imersa e engajada na atividade. Essa

abordagem é particularmente poderosa na educação infantil, pois, como afirma a BNCC (2017), as interações e a brincadeira são os eixos estruturantes das práticas pedagógicas.

Os jogos digitais, nesse sentido, surgem como artefatos culturais da contemporaneidade que podem ser potentes aliados no processo de alfabetização. Eles oferecem um ambiente interativo onde a criança pode receber *feedback* instantâneo sobre suas hipóteses, algo fundamental para a aprendizagem do sistema de escrita.

Conforme aponta a pesquisa de Prado (2021), a interação com jogos digitais pode impactar positivamente funções cognitivas superiores como atenção, memória e raciocínio lógico, estimulando a plasticidade cerebral por meio de novas conexões neurais. Além disso, o ambiente digital permite a individualização do ensino, adaptando o nível de dificuldade ao ritmo de cada criança, o que contribui para um aprendizado mais personalizado e eficaz.

A sinergia entre os princípios da gamificação e as necessidades do desenvolvimento da consciência fonológica tem resultado na criação e investigação de diversas ferramentas digitais projetadas especificamente para a alfabetização. A literatura acadêmica recente, em especial no contexto brasileiro, apresenta evidências robustas de que a aplicação intencional desses recursos pode gerar resultados significativos.

Uma revisão sistemática conduzida por Ramos e Prado (2020) aponta que os jogos digitais são ferramentas eficazes para o desenvolvimento da consciência fonológica, pois oferecem um ambiente de aprendizagem que permite a prática sistemática de habilidades de forma lúdica e individualizada. O parecer imediato (*feedback*), por exemplo, permite que a criança identifique seus progressos e dificuldades em tempo real, um fator crucial para a consolidação de novas competências.

Estudos empíricos reforçam essa perspectiva e demonstram como a teoria se materializa na prática. Em uma pesquisa de caráter quase-experimental realizada em Florianópolis, Prado e Ramos (2021) investigaram o impacto de intervenções com jogos digitais em crianças com dificuldades de aprendizagem. Durante a intervenção, foram utilizados jogos educativos como "Domlexia" e "Lelê Sílabas", que trabalham especificamente a associação entre letras e sons. Os resultados demonstraram melhorias significativas no desenvolvimento da consciência

fonológica do grupo que utilizou os jogos, com impactos positivos observados tanto na leitura quanto na escrita. Essa evidência sugere que os jogos digitais não são apenas ferramentas motivacionais, mas podem atuar como recursos eficazes de intervenção pedagógica, especialmente para alunos que apresentam barreiras no processo de alfabetização convencional.

O potencial dos jogos digitais se estende também ao campo da educação inclusiva. Na dissertação de Santos (2022), é apresentado um relato de experiência sobre o uso de jogos no desenvolvimento da consciência fonológica em alunos com deficiência intelectual. O estudo destaca como o ambiente lúdico e interativo dos jogos pode aumentar o engajamento e a concentração desses alunos, facilitando a aprendizagem de habilidades que, de outra forma, poderiam ser mais abstratas e desafiadoras. A pesquisa de Santos (2022) corrobora a ideia de que a tecnologia pode oferecer caminhos de aprendizagem personalizados e acessíveis, atendendo às necessidades específicas de cada estudante e promovendo práticas pedagógicas mais inclusivas.

Além do impacto direto nas habilidades metalinguísticas, o uso de jogos digitais no processo de alfabetização pode trazer benefícios cognitivos mais amplos. Prado (2021), em sua dissertação, argumenta que a interação com os jogos digitais pode impactar diretamente funções cognitivas superiores, como a atenção, a memória e o raciocínio lógico. A autora explica que isso ocorre devido ao estímulo da plasticidade cerebral; o cérebro, ao ser constantemente desafiado pelas atividades do jogo, promove novas conexões e reorganizações neurais, elementos essenciais para crianças em pleno processo de desenvolvimento e aprendizagem.

Apesar do vasto potencial, a implementação de jogos digitais nas escolas ainda enfrenta desafios significativos que são consistentemente apontados pela literatura. A eficácia dessas ferramentas não depende apenas de seu design, mas também de fatores contextuais. Santos (2022), Alves e Schlickmann (2021) apontam para a falta de infraestrutura tecnológica adequada em muitas escolas e, crucialmente, para a necessidade de formação docente específica. Não basta ter acesso aos jogos; os professores precisam estar preparados para selecionar os recursos mais adequados, alinhando-os aos objetivos educacionais e às necessidades de seus alunos. O planejamento pedagógico deve ser minucioso para garantir que o jogo não seja um mero passatempo, mas uma ferramenta integrada a uma prática educativa intencional.

Além disso, a rápida evolução da tecnologia abre novos horizontes e demandas de pesquisa. Prado (2021) destaca a necessidade de expandir as investigações sobre a eficácia de jogos digitais em dispositivos móveis, como smartphones e tablets. Dado que essas plataformas são amplamente utilizadas pelos estudantes fora do ambiente escolar, elas representam uma oportunidade de oferecer maior acessibilidade e continuidade à aprendizagem, borrando as fronteiras entre a educação formal e a informal.

Pesquisas apontam que a consciência fonológica deve ser trabalhada de forma integrada às práticas pedagógicas. Não é um método de ensino, mas sim um recurso que possibilita a reflexão metalinguística e a construção de relações entre os sons da fala e suas representações gráficas. Assim, a alfabetização que inclui atividades focadas na manipulação sonora favorece a aprendizagem e reduz o fracasso escolar (Prado, 2021).

Desse modo, os jogos digitais surgem como ferramentas inovadoras no contexto educacional, especialmente para o desenvolvimento da consciência fonológica. Esses recursos combinam ludicidade e interatividade, promovendo um ambiente de aprendizado motivador e significativo (Prado, 2021). A gamificação, conceito que utiliza elementos dos jogos em contextos educacionais, é uma abordagem que tem demonstrado eficácia no engajamento dos estudantes, facilitando a aprendizagem (Alves; Schlickmann, 2021).

Estudos recentes indicam que jogos digitais, tais como os desenvolvidos para trabalhar rimas, sílabas e fonemas, podem ser eficazes no ensino de habilidades fonológicas (Prado; Ramos, 2021). Além disso, os jogos digitais oferecem um parecer imediato, permitindo que os estudantes identifiquem seus progressos e dificuldades, o que contribui para o aprendizado de forma individualizada (Ramos; Prado, 2020).

Com isso, diversos estudos empíricos reforçam a contribuição dos jogos digitais no processo de alfabetização. Por exemplo, uma pesquisa quase-experimental realizada em Florianópolis demonstrou que o uso de jogos digitais na escola promoveu melhorias significativas na consciência fonológica de crianças com dificuldades de aprendizagem. Além disso, jogos educativos como "Domlexia" e "Lelê Sílabas" foram eficazes na promoção da associação entre letras e sons, com resultados positivos tanto na leitura quanto na escrita (Prado & Ramos, 2021).

Outro estudo destaca que os jogos digitais podem impactar diretamente as funções cognitivas superiores, como atenção, memória e raciocínio lógico, devido ao estímulo da plasticidade cerebral (Prado, 2021). Essa característica potencializa a aprendizagem ao promover novas conexões e reorganizações cerebrais, elementos essenciais para crianças em processo de alfabetização.

Contudo, apesar do potencial dos jogos digitais, sua implementação nas escolas ainda enfrenta desafios, como a falta de infraestrutura tecnológica e a necessidade de formação docente específica para utilizar esses recursos (Santos, 2022). Além disso, o planejamento pedagógico deve ser minucioso, garantindo que os jogos selecionados estejam alinhados aos objetivos educacionais e às necessidades dos alunos (Alves; Schlickmann, 2021).

Por fim, é necessário expandir as pesquisas sobre a eficácia de jogos digitais em dispositivos móveis, uma vez que as plataformas móveis são amplamente utilizadas por estudantes e oferecem maior acessibilidade (Prado, 2021).

5 METODOLOGIA

Este capítulo dedica-se a apresentar e justificar os procedimentos metodológicos adotados para a condução desta pesquisa. A estrutura aqui delineada busca garantir a transparência e a replicabilidade do percurso investigativo, desde a concepção do estudo até a análise dos dados que fundamentam as discussões subsequentes.

5.1 Delineamento e Abordagem Metodológica

A presente pesquisa caracteriza-se como um estudo de abordagem qualitativa, cujo método central é a Revisão Bibliográfica Narrativa. A abordagem qualitativa é a mais adequada para os objetivos propostos, uma vez que não busca a quantificação de dados, mas sim a compreensão aprofundada de um fenômeno, explorando seus significados, contextos e nuances.

Este tipo de abordagem permite uma análise interpretativa e crítica da produção acadêmica existente sobre o tema.

O método da Revisão Bibliográfica Narrativa foi escolhido por seu rigor e sua capacidade de detalhar o estado da arte de um campo de estudo de forma investigativa e explícita. Diferentemente de uma revisão sistemática, a revisão narrativa parte de uma questão de pesquisa clara que “descreve amplamente o desenvolvimento de algum assunto, de modo rápido e não sistemático. Assim, proporciona rápida atualização sobre a temática” (Cavalcante; Oliveira, 2020, p. 97).

Conforme aponta Gil (2002), a pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos, o que permite ao pesquisador cobrir uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente. A natureza deste estudo é, portanto, exploratória, ao buscar maior familiaridade com o problema, e descritiva, ao expor as características da produção científica na área investigada.

5.2 Construção do Corpus da Pesquisa

A construção do corpus de análise — o conjunto de textos que fundamentam esta pesquisa — seguiu um protocolo sistemático-narrativo e transparente, detalhado nas etapas a seguir.

5.2.1 Fontes e Bases de Dados

Para garantir uma cobertura abrangente da produção científica nacional relevante, a busca pelos trabalhos foi realizada nas seguintes bases de dados digitais: Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), que agrega uma vasta produção de periódicos e programas de pós-graduação; a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD); e a base de dados Scielo (Scientific Electronic Library Online).

5.2.2 Estratégia de Busca e Descritores

A estratégia de busca foi definida pela combinação dos três eixos centrais desta pesquisa. Foram utilizados os seguintes descritores, de forma isolada e combinada com operadores booleanos (AND): "Consciência Fonológica", "Alfabetização" e "Jogos Digitais".

5.2.3 Critérios de Inclusão e Exclusão

Para refinar a busca e garantir a pertinência do material selecionado, foram estabelecidos os seguintes critérios:

- Critérios de Inclusão: Foram incluídos artigos científicos e dissertações de mestrado; trabalhos publicados no idioma português; publicações que abordassem explicitamente a relação entre, no mínimo, dois dos três descritores; e com foco em publicações dos últimos anos (2017-2024) para garantir a atualidade do debate.
- Critérios de Exclusão: Foram excluídos trabalhos que abordavam apenas um dos temas de forma isolada, resenhas, editoriais, trabalhos duplicados, e aqueles cujo acesso ao texto completo não estava disponível.

5.2.4 Processo de Seleção e Corpus Final

O processo de seleção seguiu um fluxo de refinamento. Inicialmente, foi realizada a leitura dos títulos dos trabalhos retornados pela busca. Em seguida, procedeu-se à leitura dos resumos para verificar a adequação aos objetivos da pesquisa. Por fim, os trabalhos pré-selecionados foram lidos na íntegra para a decisão final de inclusão no corpus. Este processo resultou em um corpus final composto por 13 trabalhos selecionados através da pesquisa nas bases de dados e

3 trabalhos indicações da orientadora do projeto, totalizando 16, entre artigos e dissertações, que formam a base de dados para a análise desenvolvida neste TCC.

5.3 Procedimentos de Análise dos Dados

A análise do corpus foi conduzida por meio da Análise de Conteúdo Temática, conforme as orientações de Bardin (2011). Este método permite a identificação de "núcleos de sentido" que compõem a comunicação e cuja presença ou frequência pode ser significativa para o objetivo analítico. O processo foi organizado em três fases cronológicas:

1. Pré-análise: esta fase consistiu na organização do material e na sistematização das ideias iniciais. Realizou-se uma leitura flutuante de todo o corpus para uma imersão no conteúdo. O principal instrumento desta etapa foi a elaboração de fichamentos para cada uma das obras, registrando de forma padronizada os elementos essenciais de cada pesquisa (objetivos, metodologia, resultados, conclusões), conforme detalhado no Apêndice A.
2. Exploração do Material: Nesta fase, os fichamentos e os textos completos foram analisados em profundidade para a codificação dos dados. As informações relevantes foram destacadas e agrupadas com base em sua similaridade, identificando temas e conceitos recorrentes em todo o corpus.
3. Tratamento dos Resultados e Interpretação: Os temas identificados na fase anterior foram agrupados em categorias analíticas mais amplas. Essas categorias, que representam os principais eixos de discussão da literatura, estruturaram o capítulo de "Resultados e Discussão" deste trabalho: (a) O consenso sobre a importância da consciência fonológica; (b) As potencialidades e evidências do uso de jogos digitais; (c) Os desafios e as limitações críticas; e (d) A centralidade do papel do professor na integração pedagógica. A partir dessas categorias, foi possível realizar a interpretação dos dados, estabelecendo um diálogo entre os diferentes autores e construindo a síntese analítica apresentada neste TCC.

6 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise da literatura especializada revela um consenso sobre o potencial dos jogos digitais como ferramenta de apoio à alfabetização, ao mesmo tempo em que alerta para suas limitações e para a indispensabilidade da mediação docente. A discussão a seguir está organizada em torno dos objetivos específicos deste trabalho.

6.1 O Papel da Consciência Fonológica na Alfabetização segundo a Literatura

A bibliografia analisada é unânime em apontar a consciência fonológica como uma habilidade preditora do sucesso na aprendizagem da leitura e da escrita em sistemas alfabéticos. Autores como Moraes (2012, 2019) e Adams et al. (2006) defendem que a reflexão explícita sobre os segmentos sonoros da fala é o que permite à criança compreender o princípio alfabético. A pesquisa de Freitas e Alves (2017) reforça que o desenvolvimento dessa consciência permite à criança descobrir a estrutura de sua própria língua, dando sentido à complexa relação entre som, leitura e escrita. Portanto, os estudos corroboram que atividades que estimulam a percepção de rimas, aliterações, sílabas e fonemas são fundamentais e devem ser parte integrante do planejamento pedagógico do professor alfabetizador.

6.2 Análise de Jogos Digitais para o Desenvolvimento Fonológico

A literatura apresenta diversos exemplos de jogos digitais criados com o propósito de estimular habilidades fonológicas. O GraphoGame se destaca por sua abordagem sistemática, que parte da correspondência grafema-fonema e avança progressivamente em complexidade, sendo um recurso alinhado com as evidências científicas sobre a alfabetização.

O aplicativo Desembaralhando demonstra como um design cuidadoso, com recursos multissensoriais e foco em um desafio específico (espelhamento de letras), pode criar uma ferramenta de intervenção eficaz.

Por outro lado, a avaliação crítica de jogos de livre acesso realizada por Scherer e Forneck (2024) revela uma realidade mista. Enquanto alguns jogos, como "Separe as Sílabas" da plataforma *Escola Games*, oferecem atividades pertinentes para exercitar a consciência silábica, muitos outros apresentam lacunas

pedagógicas significativas. Jogos como "Alfabeto com Som", por exemplo, cometem o equívoco de ensinar o nome das letras em vez de seus sons, o que pode gerar conflitos no desenvolvimento da consciência fonêmica. Essa análise demonstra que a simples disponibilidade de um jogo "educativo" não garante sua qualidade ou eficácia.

6.3 Elementos de Engajamento e Motivação

Os estudos indicam que os elementos que mais favorecem o engajamento são a interatividade, o *feedback* imediato e a ludicidade. O aplicativo "Desembaralhando" e o "GraphoGame" são bons exemplos de como um *feedback* claro — seja por meio de sons de acerto/erro ou pela correção visual imediata — orienta a criança em seu processo de aprendizagem. A possibilidade de personalizar um avatar, como no GraphoGame, e a presença de narrativas, como no "Jogo da Força", criam uma experiência mais imersiva e motivadora. Além disso, a adequação da interface, com cores, fontes e sons apropriados para o público-alvo, como destacado por Cidrim, Braga e Madeiro (2018), é crucial para garantir a usabilidade e o conforto visual, especialmente para crianças com dificuldades de aprendizagem.

6.4 Desafios e Limitações no Uso de Jogos Digitais

Apesar de seu potencial, os jogos digitais apresentam desafios significativos. A principal limitação apontada pela literatura é que, em sua maioria, eles não são suficientes para *ensinar* a ler e a escrever, mas sim para *exercitar* conhecimentos já mediados pelo professor.

A pesquisa de Scherer e Forneck (2024) concluiu que nenhum dos nove jogos de livre acesso analisados era capaz de garantir, por si só, o desenvolvimento do princípio alfabético.

Muitos jogos se restringem a atividades de repetição e memorização, sem promover uma reflexão genuína sobre o sistema de escrita. Outro ponto crítico é a falta de *feedbacks* construtivos; muitos aplicativos apenas indicam o erro, mas não oferecem pistas para que o jogador compreenda sua falha e possa reavaliar sua estratégia. Além disso, como aponta o estudo sobre os jogos do PNAIC, os materiais frequentemente focam em apenas um aspecto da alfabetização (como a relação grafema-fonema), negligenciando outras dimensões igualmente importantes.

Finalmente, desafios de ordem prática, como a falta de infraestrutura tecnológica nas escolas e a necessidade de formação continuada para que os professores saibam como e quando utilizar esses recursos de forma crítica e intencional, permanecem como grandes obstáculos.

6.5 Integração às Práticas Pedagógicas

A conclusão transversal de todos os estudos analisados é a de que a eficácia dos jogos digitais está diretamente atrelada à mediação do professor. O docente desempenha um papel fundamental ao selecionar os jogos de acordo com os objetivos pedagógicos e as necessidades específicas de seus alunos, integrar o uso do jogo a outras atividades de leitura e escrita, e mediar a interação da criança com o recurso, promovendo reflexões que o jogo, isoladamente, não conseguiria gerar.

O jogo deve ser visto não como um substituto, mas como um "recurso que complementa e está em consonância com o trabalho já desenvolvido". A formação docente, portanto, é crucial, pois precisa preparar o professor para analisar criticamente os jogos disponíveis, identificar suas potencialidades e lacunas, e planejar seu uso de forma intencional e integrada ao currículo.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho buscou, por meio de uma revisão bibliográfica, compreender os impactos do uso de jogos digitais no desenvolvimento da consciência fonológica, um pilar para o processo de alfabetização. A análise da literatura permitiu concluir que os jogos digitais, quando bem projetados e utilizados, representam uma ferramenta pedagógica de grande potencial. Sua natureza lúdica e interativa favorece o engajamento, a motivação e a atenção dos alunos, tornando a prática de habilidades fonológicas uma atividade mais prazerosa e significativa.

Ficou evidente que recursos como *feedback* imediato, progressão de desafios e elementos multissensoriais podem auxiliar os estudantes a refletir sobre a estrutura sonora da língua e a compreender as relações entre fonemas e grafemas. Aplicativos como GraphoGame demonstram a viabilidade de criar ferramentas que se alinham com as evidências científicas sobre a alfabetização, servindo como um valioso recurso de apoio.

No entanto, a pesquisa também revelou de forma contundente que os jogos digitais não são uma solução mágica. Muitos dos jogos de livre acesso disponíveis na internet apresentam sérias lacunas pedagógicas, com abordagens superficiais que se limitam à memorização e não promovem uma reflexão metalinguística eficaz. O maior consenso na literatura é que a tecnologia, por si só, não ensina. A eficácia de qualquer jogo digital depende fundamentalmente da mediação do professor. É o docente quem seleciona, planeja, contextualiza e promove a reflexão, transformando uma simples atividade digital em uma rica oportunidade de aprendizagem.

A tecnologia não é um fim em si mesma. A mensagem central que emerge de forma contundente desta pesquisa é que a eficácia de qualquer jogo digital depende fundamentalmente da mediação do professor. Conforme apontado nos estudos, muitos jogos disponíveis apresentam lacunas pedagógicas e, isoladamente, não são capazes de promover uma reflexão metalinguística genuína. O jogo, por mais bem desenhado que seja, é um recurso; o professor é o arquiteto da aprendizagem. É o docente quem seleciona, planeja, contextualiza, questiona e promove a reflexão, transformando uma simples atividade digital em uma rica oportunidade de desenvolvimento. A tecnologia não substitui o educador; ela potencializa sua ação.

Para que seu potencial seja plenamente realizado, é imperativo investir na formação continuada de professores, capacitando-os não apenas a usar a

tecnologia, mas a avaliá-la criticamente e a integrá-la em um projeto pedagógico coerente e intencional. O sucesso da inovação na educação não reside no brilho da tela, mas na sabedoria de quem a utiliza para iluminar o caminho da aprendizagem.

Portanto, conclui-se que o papel dos jogos digitais na alfabetização é o de ser uma ferramenta complementar, um recurso de apoio para exercitar e sistematizar conhecimentos. Para que seu potencial seja plenamente realizado, é imperativo investir na formação continuada de professores, capacitando-os a avaliar e utilizar criticamente essas tecnologias.

Como sugestão para pesquisas futuras, indica-se a realização de estudos empíricos que avaliem o impacto de jogos específicos no contexto de escolas públicas brasileiras, bem como o desenvolvimento de novos artefatos tecnológicos que incorporem os princípios pedagógicos e de design discutidos nesta revisão, preenchendo as lacunas identificadas nos materiais atualmente disponíveis.

REFERÊNCIAS

- ADAMS, Marilyn Jager et al. **Consciência fonológica em crianças pequenas**. Porto Alegre: Artmed, 2006.
- ALMEIDA, Maria Elizabeth B. de; SILVA, Maria da Graça Moreira da. Currículo, tecnologia e cultura digital: espaços e tempos de web currículo. **Revista E-Curriculum**, São Paulo, v. 7, n. 1, p. 1-19, abr. 2011.
- ALVES, Claudia Andreia; SCHLICKMANN, Maria Sirlene Pereira. Gamificação e o desenvolvimento da consciência fonológica no ciclo alfabetizador. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, a. 6, ed. 10, v. 1, p. 45-71, 2021.
- ALVES, Lynn. Relação entre o jogo digital e a aprendizagem: delineamento percurso. **Educação, Formação & Tecnologia**, v. 1, n. 2, p. 3-10, 1999.
- ALVES, Lynn. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.
- ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa De Jesus. **Jogos Digitais e Aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências**. Campinas: Papirus Editora, 2016.
- ARRUDA, Eucídio Pimenta. **Fundamentos para o desenvolvimento de jogos Digitais**. Porto Alegre: Bookman, 2014.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BASTOS, Jessica Mendonça. **Proposta didática com jogos digitais para o ensino dos grafemas <g> e <j> em contextos regulares diante de vogais não anteriores na perspectiva da alfabetização e dos multiletramentos**. 2021. 154 f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, Pau dos Ferros, 2021.
- BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional**. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 23 dez. 1996.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI)**. Brasília: MEC/SEF, v. 1, 1998.
- BRASIL. **Ministério da Educação. Base nacional comum curricular**. Brasília: MEC/SEB, 2017.
- CAVALCANTE, Livia Teixeira Canuto; OLIVEIRA, Adélia Augusta Souto de. Métodos de revisão bibliográfica nos estudos científicos. **Psicologia em Revista**, Belo Horizonte, v. 26, n. 1, p. 83-102, abr. 2020.
- CARVALHO, Marlene. **Alfabetizar e letrar: um diálogo entre a teoria e a prática**. Petrópolis: Vozes, 2005.

CIDRIM, Luciana; BRAGA, Pedro Henrique Magalhães; MADEIRO, Francisco. Desembaralhando: um aplicativo para a intervenção no problema do espelhamento de letras por crianças disléxicas. **Revista CEFAC**, v. 20, n. 1, p. 13-20, fev. 2018.

FREITAS, Ana Mara Alves de; ALVES, Gilson Chicon. Consciência fonológica: a utilização de jogo digital como estratégia para o ensino de Língua Portuguesa. **Letras & Letras**, v. 32, n. 2, p. 83-108, jul./dez. 2017.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. - São Paulo: Atlas, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. In: Seminário Nacional Currículo em Movimento: Perspectivas atuais, 1., Belo Horizonte, FE-USP, 2010

LUCCA, Tatiana Andrade Fernandes de; OSTI, Andréia. Os jogos e o processo de alfabetização: relato de uma experiência da utilização deste recurso em sala de aula. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 14, n. esp. 2, p. 1383-1393, 2019.

LUCCA, Tatiana Andrade Fernandes de; OSTI, Andréia; PARENTE, Cláudia da Mota Darós. Jogos de alfabetização do Pnaic: contribuições e limitações nas perspectivas das professoras. **Acta Scientiarum. Education**, v. 44, e56801, p. 1-12, 2022.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. **GEPEL**, Programa de Pós-Graduação em Educação, FAGED/UFBA, Salvador, Coletânea Educação e Ludicidade – Ensaio 02, 2002, n.p.

MACEDO, Lino de; PETTY, Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MORAIS, Artur Gomes de. **Consciência fonológica na educação infantil e no ciclo de alfabetização**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2019.

MORAIS, Artur Gomes de. **Sistema de escrita alfabética**. 2. ed. São Paulo: Editora Contexto, 2012.

OSTI, Andreia; LUCCA, Tatiana Andrade Fernandes de; MANFRONI, Ana Carolina. Uso de jogos para o atendimento a crianças com dificuldades na alfabetização. **Educação, Artes e Inclusão**, v. 15, n. 2, p. 252-273, 2019.

PRADO, Luciana Augusta Ribeiro do. **Alfabetização em jogo: o uso dos jogos digitais no desenvolvimento da consciência fonológica para aprendizagem do sistema de escrita alfabética**. 2021. 192 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2021.

PRADO, Luciana Augusta Ribeiro do; RAMOS, Daniela Karine. O uso de jogos digitais no desenvolvimento da consciência fonológica no processo de alfabetização: intervenções no contexto escolar. **Revista Iberoamericana de Educación**, v. 85, n. 1, p. 185-204, 2021.

RAMOS, Daniela Karine; PRADO, Luciana Augusta Ribeiro do. Os jogos digitais para o desenvolvimento da consciência fonológica na alfabetização: uma revisão sistemática de literatura. **Revista Educação e Linguagens**, v. 9, n. 17, p. 433-452, 2020.

SANTOS, Ana Cristina De Souza. **Jogos digitais e o processo de construção da alfabetização e do letramento: um relato de experiência sobre o desenvolvimento da consciência fonológica em alunos com deficiência intelectual**. 2022. 177 f. Dissertação (Mestrado em Novas Tecnologias Digitais na Educação) – Centro Universitário Carioca, Rio de Janeiro, 2022.

SANTOS, Austonio Queiroz dos. **GameAlfa: jogo digital como recurso tecnológico para alunos em processo de alfabetização do segundo ano do ensino fundamental**. 2018. 104 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Inovação em Tecnologias Educacionais) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2018.

SCHERER, Natália Taís; FORNECK, Kári Lúcia. Avaliação de jogos digitais para a alfabetização. **Revista Semiárido De Visu**, v. 12, n. 2, p. 135-174, 2024.

SENA, Lílian de Sousa; LACERDA, Naziozênio Antônio. Leitura e escrita no processo de alfabetização: o aplicativo GraphoGame na perspectiva dos novos letramentos. **Linguagem em Foco**, v. 16, n. 1, p. 213-231, 2024.

SILVA, Cristiane Gonçalves da. **As potencialidades do uso do aplicativo Graphogame para os estudantes com deficiência intelectual**. 2023. 123 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Inclusiva) - Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2023.

SILVA, Risolene Maria da; CARDOZO Olga Gonzalez. O jogo como ferramenta que facilita o processo de aprendizagem. **Revista Científica de Iniciación a la Investigación**, Assunção, v. 3, n. 1, p. 97-113, 2018.

SOUSA, Josué Alves. **Artefatos Tecnológicos como Suporte Pedagógico para o Estímulo das Habilidades de Consciência Fonológica**. 2018. 116 f. Dissertação (Mestrado em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação) - Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2018.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

APÊNDICES

Fichamento das obras analisadas

FICHAMENTO 1

REFERÊNCIA COMPLETA (ABNT)	OSTI, Andreia; LUCCA, Tatiana Andrade Fernandes de; MANFRONI, Ana Carolina. Uso de jogos para o atendimento a crianças com dificuldades na alfabetização. Educação, Artes e Inclusão, v. 15, n. 2, p. 252-273, 2019.
UNIVERSIDADE	Universidade Estadual Paulista (UNESP) / Centro Universitário de Araras (UNAR)
MODALIDADE	Artigo
IDENTIFICAÇÃO DO PROBLEMA	A necessidade de investigar e apresentar recursos pedagógicos lúdicos, como os jogos, que possam auxiliar efetivamente no processo de ensino-aprendizagem de crianças que apresentam dificuldades na alfabetização, indo além dos métodos tradicionais.
PRINCIPAL IDEIA OU OBJETIVO VINCULADO	Apresentar e discutir o uso de jogos como um recurso didático-pedagógico no atendimento de crianças com dificuldades no processo de alfabetização, destacando suas contribuições para o desenvolvimento cognitivo e social.
METODOLOGIA	Pesquisa qualitativa, caracterizada como um relato de experiência conduzido no contexto de um projeto de extensão universitária.
SUJEITOS	Crianças do Ensino Fundamental de uma escola pública que apresentavam dificuldades no processo de alfabetização e participavam de um projeto de extensão.
INSTRUMENTOS UTILIZADOS	Jogos de alfabetização (trilhas, bingos, jogos da memória, etc.), diário de campo para registro das observações e interações.
PROCESSO DE COLETA DE DADOS	A coleta ocorreu por meio da observação participante durante os atendimentos semanais do projeto de extensão, onde os jogos eram aplicados e as reações,

	interações e progressos das crianças eram registrados em diário de campo.
PROCESSO DE ANÁLISE DOS DADOS	Análise qualitativa e interpretativa dos registros do diário de campo, focando em como as crianças interagiam com os jogos e como essas interações impactavam seu engajamento e a superação de suas dificuldades.
PRINCIPAIS RESULTADOS	O uso de jogos mostrou-se eficaz para motivar e engajar as crianças, tornando a aprendizagem mais prazerosa. Os jogos permitiram trabalhar de forma lúdica a relação fonema-grafema, a construção de palavras e a leitura. A interação durante os jogos também favoreceu o desenvolvimento de habilidades sociais.
CONCLUSÕES	Os jogos são um recurso pedagógico valioso para o atendimento de crianças com dificuldades de alfabetização. Eles promovem não apenas o desenvolvimento de habilidades cognitivas essenciais, mas também a autoestima e a socialização, devendo ser integrados de forma intencional na prática pedagógica.

FICHAMENTO 2

REFERÊNCIA COMPLETA (ABNT)	LUCCA, Tatiana Andrade Fernandes de; OSTI, Andréia. Os jogos e o processo de alfabetização: relato de uma experiência da utilização deste recurso em sala de aula. Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação, Araraquara, v. 14, n. esp. 2, p. 1383-1393, 2019.
UNIVERSIDADE	Centro Universitário de Araras (UNAR) / Universidade Estadual Paulista (UNESP)
MODALIDADE	Artigo
IDENTIFICAÇÃO DO PROBLEMA	A necessidade de diversificar as práticas pedagógicas na alfabetização, utilizando recursos que despertem o interesse e a participação ativa dos alunos, em contraponto a abordagens puramente tradicionais.
PRINCIPAL IDEIA OU OBJETIVO VINCULADO	Relatar e analisar uma experiência pedagógica com o uso de jogos em uma turma de alfabetização, com o

	objetivo de discutir o potencial desses recursos para o desenvolvimento da leitura e da escrita.
METODOLOGIA	Pesquisa qualitativa, na modalidade de relato de experiência.
SUJEITOS	Alunos de uma turma do 1º ano do Ensino Fundamental de uma escola particular.
INSTRUMENTOS UTILIZADOS	Sequência didática envolvendo diversos jogos de alfabetização (bingo de letras, trilha do alfabeto, jogo da memória de palavras).
PROCESSO DE COLETA DE DADOS	Observação participante e registro das atividades realizadas em sala de aula durante a aplicação da sequência didática com os jogos.
PROCESSO DE ANÁLISE DOS DADOS	Análise descritiva e reflexiva da experiência, comparando o engajamento e o desempenho dos alunos nas atividades com jogos com as abordagens mais tradicionais.
PRINCIPAIS RESULTADOS	A utilização dos jogos aumentou significativamente a motivação, a participação e a interação dos alunos. As atividades lúdicas facilitaram a compreensão de regras do sistema de escrita alfabética de forma mais concreta e significativa para as crianças.
CONCLUSÕES	Os jogos se confirmam como uma ferramenta pedagógica eficaz para o processo de alfabetização, pois aliam o aprendizado ao prazer e à interação. A experiência reforça a importância de o professor planejar e mediar o uso de jogos de forma intencional para atingir os objetivos de aprendizagem.

FICHAMENTO 3

REFERÊNCIA COMPLETA (ABNT)	LUCCA, Tatiana Andrade Fernandes de; OSTI, Andréia; PARENTE, Cláudia da Mota Darós. Jogos de alfabetização do PNAIC: contribuições e limitações nas perspectivas das professoras. Acta Scientiarum. Education, v. 44, e56801, p. 1-12, 2022.
----------------------------	--

UNIVERSIDADE	Universidade Estadual Paulista (UNESP) / Universidade Federal do Triângulo Mineiro (UFTM)
MODALIDADE	Artigo
IDENTIFICAÇÃO DO PROBLEMA	A necessidade de avaliar a aplicação prática e a percepção de professoras sobre os jogos de alfabetização distribuídos pelo Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC), uma política pública de grande escala, para entender suas reais contribuições e limitações no cotidiano escolar.
PRINCIPAL IDEIA OU OBJETIVO VINCULADO	Analisar as contribuições e limitações dos jogos de alfabetização do PNAIC, a partir das perspectivas de professoras alfabetizadoras que os utilizaram em suas práticas.
METODOLOGIA	Pesquisa qualitativa, descritiva e exploratória.
SUJEITOS	13 professoras alfabetizadoras de uma escola pública de um município do interior de São Paulo.
INSTRUMENTOS UTILIZADOS	Questionário semiestruturado.
PROCESSO DE COLETA DE DADOS	Aplicação do questionário às professoras participantes.
PROCESSO DE ANÁLISE DOS DADOS	Análise de Conteúdo, com base em Bardin, para categorizar e interpretar as respostas das professoras.
PRINCIPAIS RESULTADOS	As professoras reconhecem o potencial lúdico e a qualidade material dos jogos do PNAIC, mas apontam limitações importantes: os jogos, por vezes, focam excessivamente na memorização, não atendem à diversidade de níveis de aprendizagem da turma e exigem adaptações por parte do professor para se tornarem pedagogicamente mais eficazes.
CONCLUSÕES	Os jogos do PNAIC são um recurso válido, mas não são autossuficientes. A pesquisa conclui que a eficácia dos jogos depende crucialmente da mediação e da intencionalidade pedagógica do professor, que precisa adaptar, complementar e integrar o material à

	centralidade do papel docente na utilização de qualquer recurso didático.sua prática. Reforça a centralidade do papel docente na utilização de qualquer recurso didático.
--	---

FICHAMENTO 4

REFERÊNCIA COMPLETA (ABNT)	PRADO, Luciana Augusta Ribeiro do. Alfabetização em jogo: o uso dos jogos digitais no desenvolvimento da consciência fonológica para aprendizagem do sistema de escrita alfabética. 2021. 192 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2021.
UNIVERSIDADE	Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)
MODALIDADE	Dissertação
IDENTIFICAÇÃO DO PROBLEMA	A necessidade de investigar como os jogos digitais, cada vez mais presentes no universo infantil, podem ser utilizados como ferramentas pedagógicas eficazes para o desenvolvimento da consciência fonológica, uma habilidade crucial e muitas vezes desafiadora no processo de alfabetização.
PRINCIPAL IDEIA OU OBJETIVO VINCULADO	Investigar como o uso de jogos digitais pode contribuir para o desenvolvimento da consciência fonológica e a aprendizagem do sistema de escrita alfabética em crianças no processo de alfabetização.
METODOLOGIA	Pesquisa qualitativa, quase-experimental, com um estudo de intervenção pedagógica em contexto escolar.
SUJEITOS	Alunos de uma turma de 1º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública de Florianópolis, com foco em seis crianças que apresentavam dificuldades de aprendizagem.
INSTRUMENTOS UTILIZADOS	Pré-teste e pós-teste de consciência fonológica, jogos digitais selecionados (ex: Grafogame, Lelê Sílabas, Domlexia), diário de campo, filmagens das intervenções.

PROCESSO DE COLETA DE DADOS	A coleta foi realizada em três etapas: 1) Aplicação de um pré-teste para avaliar o nível de consciência fonológica dos alunos; 2) Realização de 12 sessões de intervenção com o uso dos jogos digitais; 3) Aplicação de um pós-teste para comparar os resultados.
PROCESSO DE ANÁLISE DOS DADOS	Análise comparativa quantitativa dos resultados do pré e pós-teste, e análise qualitativa dos registros do diário de campo e das filmagens para compreender o processo de interação das crianças com os jogos.
PRINCIPAIS RESULTADOS	Os resultados mostraram um avanço estatisticamente significativo no desenvolvimento da consciência fonológica das crianças que participaram da intervenção com os jogos digitais. Observou-se melhora na identificação de sílabas e fonemas, além de aumento no engajamento e na motivação para as atividades.
CONCLUSÕES	Os jogos digitais são uma ferramenta pedagógica eficaz para o desenvolvimento da consciência fonológica, especialmente para crianças com dificuldades de aprendizagem. O estudo conclui que a interatividade e o feedback imediato dos jogos favorecem a aprendizagem, mas reforça a importância da mediação do professor para potencializar os resultados.

FICHAMENTO 5

REFERÊNCIA COMPLETA (ABNT)	SANTOS, Ana Cristina De Souza. Jogos digitais e o processo de construção da alfabetização e do letramento: um relato de experiência sobre o desenvolvimento da consciência fonológica em alunos com deficiência intelectual. 2022. 177 f. Dissertação (Mestrado em Novas Tecnologias Digitais na Educação) – Centro Universitário Carioca, Rio de Janeiro, 2022.
UNIVERSIDADE	Centro Universitário Carioca (UNICARIOCA)
MODALIDADE	Dissertação

IDENTIFICAÇÃO DO PROBLEMA	A necessidade de explorar estratégias pedagógicas inclusivas que utilizem tecnologias digitais para promover a alfabetização e o desenvolvimento da consciência fonológica em alunos com Deficiência Intelectual (DI), um público que demanda abordagens diferenciadas.
PRINCIPAL IDEIA OU OBJETIVO VINCULADO	Relatar e analisar uma experiência com o uso de jogos digitais como ferramenta para o desenvolvimento da consciência fonológica em alunos com DI, discutindo as potencialidades e os desafios dessa prática.
METODOLOGIA	Pesquisa-ação, com abordagem qualitativa e na modalidade de relato de experiência.
SUJEITOS	Alunos com Deficiência Intelectual matriculados em uma turma de projeto de correção de fluxo em uma escola pública do Rio de Janeiro.
INSTRUMENTOS UTILIZADOS	Jogos digitais selecionados e criados pela pesquisadora, planos de aula, diário de campo, registros fotográficos e em vídeo das atividades.
PROCESSO DE COLETA DE DADOS	A coleta de dados ocorreu durante a implementação de oficinas pedagógicas, nas quais os jogos digitais foram utilizados. A pesquisadora realizou observação participante, registrando as interações e o progresso dos alunos.
PROCESSO DE ANÁLISE DOS DADOS	Análise qualitativa e interpretativa dos registros coletados, focando nas respostas dos alunos às atividades, no nível de engajamento e nas evidências de desenvolvimento de habilidades de consciência fonológica.
PRINCIPAIS RESULTADOS	O uso dos jogos digitais demonstrou ser uma estratégia altamente motivadora para os alunos com DI. Os resultados indicaram avanços na capacidade dos alunos de identificar sons, sílabas e rimas. A natureza interativa e multissensorial dos jogos facilitou a compreensão de conceitos abstratos.

CONCLUSÕES	Os jogos digitais são uma ferramenta com grande potencial para a alfabetização de alunos com Deficiência Intelectual, pois promovem o engajamento e permitem um aprendizado mais concreto e lúdico. O estudo conclui que a tecnologia pode ser uma importante aliada na criação de práticas pedagógicas mais inclusivas e eficazes.
------------	---

FICHAMENTO 6

REFERÊNCIA COMPLETA (ABNT)	RAMOS, Daniela Karine; PRADO, Luciana Augusta Ribeiro do. Os jogos digitais para o desenvolvimento da consciência fonológica na alfabetização: uma revisão sistemática de literatura. Revista Educação e Linguagens, v. 9, n. 17, p. 433-452, 2020.
UNIVERSIDADE	Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)
MODALIDADE	Artigo
IDENTIFICAÇÃO DO PROBLEMA	O aumento do uso de jogos digitais na educação e a necessidade de sistematizar o conhecimento científico existente sobre a eficácia dessas ferramentas especificamente para o desenvolvimento da consciência fonológica, a fim de orientar pesquisas e práticas futuras.
PRINCIPAL IDEIA OU OBJETIVO VINCULADO	Realizar uma revisão sistemática da literatura para mapear e analisar as pesquisas que investigam o uso de jogos digitais para o desenvolvimento da consciência fonológica no processo de alfabetização.
METODOLOGIA	Revisão Sistemática de Literatura.
SUJEITOS	Não se aplica (a pesquisa analisa outros estudos). O corpus foi composto por artigos científicos selecionados.
INSTRUMENTOS UTILIZADOS	Bases de dados acadêmicas (SciELO, Google Scholar, etc.), protocolos de busca com descritores definidos ("consciência fonológica", "jogos digitais", "alfabetização"), e critérios de inclusão e exclusão de artigos.
PROCESSO DE COLETA DE DADOS	Busca e seleção de artigos nas bases de dados conforme os protocolos estabelecidos, seguida pela leitura e extração de informações dos estudos selecionados.

PROCESSO DE ANÁLISE DOS DADOS	Análise e síntese dos artigos selecionados, categorizando-os por tipo de estudo, público-alvo, ferramentas utilizadas e principais resultados encontrados.
PRINCIPAIS RESULTADOS	A revisão encontrou um número crescente de pesquisas que apontam para os benefícios dos jogos digitais no desenvolvimento da consciência fonológica. A maioria dos estudos revisados apresentou resultados positivos, destacando o engajamento dos alunos e a eficácia do feedback imediato.
CONCLUSÕES	A literatura científica corrobora o potencial dos jogos digitais como recurso pedagógico para a alfabetização. A pesquisa conclui que há um campo fértil para futuras investigações, incluindo a necessidade de mais estudos experimentais e o desenvolvimento de jogos alinhados às teorias da psicolinguística cognitiva.

FICHAMENTO 7

REFERÊNCIA COMPLETA (ABNT)	SANTOS, Austonio Queiroz dos. GameAlfa: jogo digital como recurso tecnológico para alunos em processo de alfabetização do segundo ano do ensino fundamental. 2018. 104 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Inovação em Tecnologias Educacionais) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2018.
UNIVERSIDADE	Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)
MODALIDADE	Dissertação
IDENTIFICAÇÃO DO PROBLEMA	A necessidade de desenvolver recursos tecnológicos que possam auxiliar e motivar alunos do 2º ano do ensino fundamental no processo de alfabetização, utilizando a ludicidade dos jogos digitais para reforçar habilidades de consciência fonológica.
PRINCIPAL IDEIA OU OBJETIVO VINCULADO	Desenvolver e aplicar um jogo digital educacional, intitulado "GameAlfa", e analisar suas contribuições como recurso tecnológico de apoio ao processo de alfabetização, com foco no desenvolvimento da consciência fonológica.

METODOLOGIA	Pesquisa aplicada com abordagem mista (qualitativa e quantitativa), caracterizada pelo desenvolvimento de um produto tecnológico educacional seguido por um estudo de caso para avaliar sua aplicação.
SUJEITOS	18 alunos de uma turma do 2º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública em Natal/RN.
INSTRUMENTOS UTILIZADOS	O jogo digital "GameAlfa", pré-teste e pós-teste de sondagem de leitura e escrita, questionário para a professora e roteiro de observação participante.
PROCESSO DE COLETA DE DADOS	A coleta foi realizada em três fases: aplicação do pré-teste, intervenção pedagógica com o uso do "GameAlfa" em laboratório de informática, e aplicação do pós-teste, além da observação das interações e da aplicação do questionário com a professora.
PROCESSO DE ANÁLISE DOS DADOS	Análise quantitativa comparativa dos resultados do pré e pós-teste para verificar a evolução dos alunos, e análise qualitativa dos dados de observação e do questionário para compreender o engajamento e a percepção sobre o jogo.
PRINCIPAIS RESULTADOS	Os resultados indicaram uma evolução positiva no desempenho de leitura e escrita dos alunos após a intervenção com o jogo. O "GameAlfa" mostrou-se uma ferramenta motivadora, que despertou o interesse dos alunos pelas atividades de alfabetização e auxiliou na sistematização de habilidades fonológicas.
CONCLUSÕES	O estudo conclui que jogos digitais bem planejados, como o "GameAlfa", podem ser recursos tecnológicos eficazes para complementar as práticas de alfabetização. Eles auxiliam no desenvolvimento da consciência fonológica e aumentam a motivação dos alunos, validando seu uso como ferramenta de apoio pedagógico.

REFERÊNCIA COMPLETA (ABNT)	SOUSA, Josué Alves. Artefatos Tecnológicos como Suporte Pedagógico para o Estímulo das Habilidades de Consciência Fonológica. 2018. 116 f. Dissertação (Mestrado em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação) - Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2018.
UNIVERSIDADE	Universidade do Estado da Bahia (UNEB)
MODALIDADE	Dissertação
IDENTIFICAÇÃO DO PROBLEMA	A dificuldade de muitos professores em trabalhar de forma sistemática as habilidades de consciência fonológica, e a carência de materiais digitais interativos e acessíveis que possam servir como suporte para essa prática em sala de aula.
PRINCIPAL IDEIA OU OBJETIVO VINCULADO	Desenvolver um conjunto de artefatos tecnológicos (minijogos) na plataforma Scratch para estimular as habilidades de consciência fonológica (rima, aliteração, consciência silábica e fonêmica) e analisar sua aplicabilidade como suporte pedagógico.
METODOLOGIA	Pesquisa-desenvolvimento (Design-Based Research), que envolve ciclos de design, desenvolvimento, aplicação e análise de um produto educacional. A abordagem é qualitativa.
SUJEITOS	O desenvolvimento foi validado por professores e especialistas da área. A aplicação ocorreu com alunos do ciclo de alfabetização.
INSTRUMENTOS UTILIZADOS	Plataforma de programação Scratch para o desenvolvimento dos minijogos ("Chuva Maluca", "Arruma Sílabas", etc.), questionários para especialistas e professores, roteiros de observação da interação dos alunos com os jogos.
PROCESSO DE COLETA DE DADOS	Coleta de feedback de especialistas sobre os protótipos dos jogos. Em seguida, realização de oficinas com professores e alunos para observar a usabilidade e o potencial pedagógico dos artefatos em um contexto prático.

PROCESSO DE ANÁLISE DOS DADOS	Análise qualitativa do feedback dos especialistas e dos dados de observação das oficinas, focando na adequação pedagógica dos jogos, no engajamento dos usuários e nas sugestões de melhoria.
PRINCIPAIS RESULTADOS	Os artefatos tecnológicos desenvolvidos foram considerados adequados e com grande potencial pedagógico pelos especialistas e professores. Os minijogos se mostraram eficazes para trabalhar de forma lúdica e isolada as diferentes habilidades de consciência fonológica, sendo uma ferramenta de fácil utilização.
CONCLUSÕES	A pesquisa conclui que é viável e desejável criar artefatos tecnológicos simples e acessíveis, como os desenvolvidos em Scratch, para apoiar o professor no ensino da consciência fonológica. Tais ferramentas servem como um importante suporte para diversificar as práticas de alfabetização.

FICHAMENTO 9

REFERÊNCIA COMPLETA (ABNT)	BASTOS, Jessica Mendonça. Proposta didática com jogos digitais para o ensino dos grafemas <g> e <j> em contextos regulares diante de vogais não anteriores na perspectiva da alfabetização e dos multiletramentos. 2021. 154 f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, Pau dos Ferros, 2021.
UNIVERSIDADE	Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN)
MODALIDADE	Dissertação
IDENTIFICAÇÃO DO PROBLEMA	A dificuldade ortográfica específica enfrentada por alunos na distinção do uso dos grafemas <g> e <j> quando representam o mesmo fonema /ʒ/, e a necessidade de abordagens didáticas que superem a simples memorização de regras.
PRINCIPAL IDEIA OU OBJETIVO VINCULADO	Elaborar e analisar uma proposta didática, baseada em jogos digitais, para o ensino das regularidades ortográficas do uso de <g> e <j>, articulando os processos de alfabetização e multiletramentos.

METODOLOGIA	Pesquisa-ação com abordagem qualitativa.
SUJEITOS	Alunos de uma turma do 3º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública.
INSTRUMENTOS UTILIZADOS	Sequência didática, jogos digitais desenvolvidos em plataformas como Wordwall e Genially, pré-teste e pós-teste de escrita (ditado de palavras), questionários e diário de campo.
PROCESSO de COLETA DE DADOS	A coleta de dados envolveu a aplicação de um pré-teste, a implementação da sequência didática com os jogos digitais em sala de aula, e a aplicação de um pós-teste para avaliar a aprendizagem dos alunos sobre a regularidade ortográfica estudada.
PROCESSO DE ANÁLISE DOS DADOS	Análise comparativa dos resultados do pré e pós-teste e análise qualitativa dos registros de observação e das respostas dos alunos, para compreender o impacto da proposta didática.
PRINCIPAIS RESULTADOS	Os resultados apontaram uma melhora significativa no desempenho ortográfico dos alunos no uso de <g> e <j> após a intervenção com os jogos digitais. A abordagem lúdica e interativa aumentou o engajamento e facilitou a reflexão sobre a regra ortográfica.
CONCLUSÕES	O estudo conclui que o uso de jogos digitais, inseridos em uma proposta didática bem estruturada, é uma estratégia eficaz para o ensino de regularidades ortográficas, tornando a aprendizagem mais dinâmica, reflexiva e alinhada às práticas de multiletramento.

FICHAMENTO 10

REFERÊNCIA COMPLETA (ABNT)	SILVA, Cristiane Gonçalves da. As potencialidades do uso do aplicativo Graphogame para os estudantes com deficiência intelectual. 2023. 123 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Inclusiva) - Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2023.
UNIVERSIDADE	Universidade Estadual de Maringá (UEM)
MODALIDADE	Dissertação

IDENTIFICAÇÃO DO PROBLEMA	A busca por ferramentas e estratégias pedagógicas eficazes que possam apoiar o processo de alfabetização de estudantes com Deficiência Intelectual (DI), considerando suas necessidades específicas de aprendizagem e o potencial das tecnologias digitais.
PRINCIPAL IDEIA OU OBJETIVO VINCULADO	Analisar as potencialidades do uso do aplicativo GraphoGame no desenvolvimento de habilidades de consciência fonológica e no aprendizado da leitura e escrita em estudantes com Deficiência Intelectual.
METODOLOGIA	Pesquisa qualitativa, caracterizada como um estudo de caso múltiplo.
SUJEITOS	Três estudantes com diagnóstico de Deficiência Intelectual, matriculados no Atendimento Educacional Especializado (AEE) de escolas públicas.
INSTRUMENTOS UTILIZADOS	Aplicativo GraphoGame, roteiros de observação, diário de campo, avaliações diagnósticas (pré e pós-intervenção) de leitura e escrita.
PROCESSO DE COLETA DE DADOS	Realização de uma avaliação diagnóstica inicial, seguida por sessões de intervenção em que os estudantes utilizaram o GraphoGame com a mediação da pesquisadora. Ao final, foi realizada uma avaliação para verificar os avanços.
PROCESSO DE ANÁLISE DOS DADOS	Análise qualitativa e descritiva dos dados de observação e das avaliações, focando na evolução de cada estudante, no engajamento com o aplicativo e nas habilidades desenvolvidas.
PRINCIPAIS RESULTADOS	Os resultados mostraram que todos os participantes apresentaram avanços significativos no desenvolvimento da consciência fonológica, especialmente na associação entre grafemas e fonemas, após a utilização do GraphoGame. O aplicativo se mostrou altamente motivador e adequado às necessidades dos estudantes.

CONCLUSÕES	O GraphoGame é uma ferramenta tecnológica com grande potencial para auxiliar na alfabetização de estudantes com Deficiência Intelectual. Sua estrutura sistemática, lúdica e com feedback imediato favorece o aprendizado e o desenvolvimento da autonomia, constituindo-se um importante recurso para a educação inclusiva.
------------	--

FICHAMENTO 11

REFERÊNCIA COMPLETA (ABNT)	SENA, Lílian de Sousa; LACERDA, Naziozênio Antônio. Leitura e escrita no processo de alfabetização: o aplicativo GraphoGame na perspectiva dos novos letramentos. Linguagem em Foco, v. 16, n. 1, p. 213-231, 2024.
UNIVERSIDADE	Universidade Estadual do Ceará (UECE)
MODALIDADE	Artigo
IDENTIFICAÇÃO DO PROBLEMA	A necessidade de articular as práticas de alfabetização, focadas na apropriação do sistema de escrita, com as práticas de letramento, especialmente os novos letramentos digitais, e investigar como ferramentas tecnológicas como o GraphoGame se inserem nessa articulação.
PRINCIPAL IDEIA OU OBJETIVO VINCULADO	Analisar as contribuições do aplicativo GraphoGame para o processo de alfabetização, relacionando suas funcionalidades com as perspectivas teóricas dos novos letramentos.
METODOLOGIA	Pesquisa qualitativa de cunho bibliográfico e exploratório.
SUJEITOS	Não se aplica (a pesquisa analisa o aplicativo e a literatura).
INSTRUMENTOS UTILIZADOS	Análise documental do aplicativo GraphoGame e revisão da literatura sobre alfabetização, consciência fonológica e novos letramentos.
PROCESSO DE COLETA DE DADOS	Exploração sistemática do aplicativo GraphoGame para mapear suas atividades e funcionalidades, e levantamento bibliográfico sobre os temas centrais da pesquisa.

PROCESSO DE ANÁLISE DOS DADOS	Análise teórica que articula as características do GraphoGame (interatividade, multissensorialidade, feedback) com os conceitos de novos letramentos, discutindo como o aplicativo promove habilidades que transcendem a simples decodificação.
PRINCIPAIS RESULTADOS	A análise revela que o GraphoGame, embora focado em habilidades de decodificação (consciência fonológica), opera dentro de uma lógica dos novos letramentos ao utilizar uma plataforma digital interativa. O aplicativo familiariza a criança com a navegação em interfaces digitais, o que é uma forma de letramento digital.
CONCLUSÕES	O GraphoGame pode ser visto não apenas como uma ferramenta para a alfabetização, mas também como um ponto de entrada para os novos letramentos. O estudo conclui que, com a mediação do professor, o uso do aplicativo pode ser articulado a práticas de letramento mais amplas, conectando o aprendizado do código escrito com as práticas de leitura e escrita do mundo digital.

FICHAMENTO 12

REFERÊNCIA COMPLETA (ABNT)	SCHERER, Natália Taís; FORNECK, Kári Lúcia. Avaliação de jogos digitais para a alfabetização. Revista Semiário De Visu, v. 12, n. 2, p. 135-174, 2024.
UNIVERSIDADE	Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA)
MODALIDADE	Artigo
IDENTIFICAÇÃO DO PROBLEMA	A grande quantidade de jogos digitais disponíveis que se autodenominam "educativos" para a alfabetização, e a falta de uma avaliação pedagógica crítica que verifique se eles, de fato, contribuem para o desenvolvimento do princípio alfabético e da consciência fonológica de forma eficaz.
PRINCIPAL IDEIA OU OBJETIVO VINCULADO	Avaliar a qualidade pedagógica de nove jogos digitais de livre acesso destinados à alfabetização, analisando se eles promovem a reflexão sobre o sistema de escrita alfabética.

METODOLOGIA	Pesquisa qualitativa, com análise documental de jogos digitais.
SUJEITOS	Não se aplica (a pesquisa analisa os jogos). O corpus foi composto por 9 jogos digitais selecionados de plataformas como Escola Games e Ludo Educativo.
INSTRUMENTOS UTILIZADOS	Protocolo de avaliação de jogos digitais, baseado em critérios da psicolinguística e da pedagogia da alfabetização.
PROCESSO DE COLETA DE DADOS	Interação sistemática com cada um dos nove jogos para analisar suas atividades, mecânicas, feedbacks e abordagem pedagógica conforme os critérios do protocolo de avaliação.
PROCESSO DE ANÁLISE DOS DADOS	Análise crítica de cada jogo, comparando suas características com o que a ciência da alfabetização preconiza como práticas eficazes para o desenvolvimento da consciência fonológica e do princípio alfabético.
PRINCIPAIS RESULTADOS	A avaliação revelou uma realidade mista. Muitos jogos se restringem a atividades de memorização de letras e sílabas, sem promover a reflexão fonológica. Alguns jogos cometem equívocos, como ensinar o nome da letra em vez do som. Nenhum dos jogos analisados foi considerado suficiente, por si só, para garantir o desenvolvimento do princípio alfabético.
CONCLUSÕES	A pesquisa conclui que a maioria dos jogos digitais de livre acesso deve ser utilizada com cautela e forte mediação do professor. Eles podem servir como ferramentas de exercício, mas raramente ensinam a refletir sobre o sistema de escrita. A escolha de um jogo "educativo" exige uma análise pedagógica rigorosa por parte do educador.

FICHAMENTO 13

REFERÊNCIA COMPLETA (ABNT)	FREITAS, Ana Mara Alves de; ALVES, Gilson Chicon. Consciência fonológica: a utilização de jogo digital como estratégia para o ensino de Língua Portuguesa. Letras & Letras, v. 32, n. 2, p. 83-108, jul./dez. 2017.
----------------------------	---

UNIVERSIDADE	Universidade Federal de Uberlândia (UFU)
MODALIDADE	Artigo
IDENTIFICAÇÃO DO PROBLEMA	A dificuldade dos alunos em desenvolver a consciência fonológica através de métodos tradicionais e a necessidade de explorar estratégias mais lúdicas e interativas, como os jogos digitais, para tornar esse aprendizado mais eficaz e motivador.
PRINCIPAL IDEIA OU OBJETIVO VINCULADO	Investigar como um jogo digital, desenvolvido como ferramenta de apoio, pode contribuir para o desenvolvimento da consciência fonológica em alunos do Ensino Fundamental.
METODOLOGIA	Pesquisa-ação com abordagem qualitativa.
SUJEITOS	Alunos de uma turma de 5º ano do Ensino Fundamental que apresentavam dificuldades em leitura e escrita.
INSTRUMENTOS UTILIZADOS	Um jogo digital desenvolvido pelos pesquisadores focado em atividades de consciência fonológica, pré-teste e pós-teste, observação e diário de campo.
PROCESSO DE COLETA DE DADOS	Aplicação de um pré-teste para avaliar as habilidades dos alunos, seguida pela realização de sessões de intervenção com o uso do jogo digital. Ao final, foi aplicado um pós-teste para comparar os desempenhos.
PROCESSO DE ANÁLISE DOS DADOS	Análise qualitativa dos dados de observação e análise quantitativa comparativa dos resultados do pré e pós-teste.
PRINCIPAIS RESULTADOS	Os resultados mostraram uma melhora significativa no desempenho dos alunos nas tarefas de consciência fonológica após a utilização do jogo digital. Além do avanço nas habilidades específicas, observou-se um grande aumento no interesse e na motivação dos alunos para as aulas de Língua Portuguesa.
CONCLUSÕES	O estudo conclui que o jogo digital é uma estratégia pedagógica eficaz para o ensino da consciência fonológica. A natureza lúdica e interativa da ferramenta favorece o engajamento e a aprendizagem,

	mostrando-se um recurso valioso para diversificar e enriquecer as práticas docentes.
--	--

FICHAMENTO 14

REFERÊNCIA COMPLETA (ABNT)	CIDRIM, Luciana; BRAGA, Pedro Henrique Magalhães; MADEIRO, Francisco. Desembaralhando: um aplicativo para a intervenção no problema do espelhamento de letras por crianças disléxicas. Revista CEFAC, v. 20, n. 1, p. 13-20, fev. 2018.
UNIVERSIDADE	Universidade Federal do Ceará (UFC) / Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE)
MODALIDADE	Artigo
IDENTIFICAÇÃO DO PROBLEMA	A dificuldade específica de crianças com dislexia no "espelhamento" de letras (confusão entre letras com formas semelhantes, como b/d, p/q), e a falta de ferramentas tecnológicas de intervenção que abordem esse problema de forma multissensorial.
PRINCIPAL IDEIA OU OBJETIVO VINCULADO	Apresentar o desenvolvimento e a concepção do aplicativo "Desembaralhando", projetado para intervir no problema do espelhamento de letras, utilizando uma abordagem que estimula a consciência fonológica e a percepção visual.
METODOLOGIA	Pesquisa de desenvolvimento tecnológico, que descreve o processo de criação de um produto (o aplicativo) e fundamenta suas escolhas de design em teorias da aprendizagem e da dislexia.
SUJEITOS	Não se aplica diretamente (o foco é na descrição do aplicativo), mas o público-alvo são crianças com dislexia em fase de alfabetização.
INSTRUMENTOS UTILIZADOS	O artigo descreve as funcionalidades e o design do aplicativo "Desembaralhando", incluindo o uso da fonte OpenDyslexic, recursos de áudio e a mecânica de rotação de letras.

PROCESSO DE COLETA DE DADOS	Não se aplica (não é um estudo de campo, mas de desenvolvimento).
PROCESSO DE ANÁLISE DOS DADOS	Análise teórica das funcionalidades do aplicativo, justificando como cada recurso foi projetado para atender às necessidades de crianças com dislexia e estimular a consciência fonológica.
PRINCIPAIS RESULTADOS	O principal resultado é o próprio aplicativo "Desembaralhando", um artefato tecnológico com uma proposta de intervenção original. O artigo detalha como suas funcionalidades (associação imagem-palavra-som, rotação de letras) podem ajudar a criança a superar a dificuldade do espelhamento.
CONCLUSÕES	O estudo conclui que o desenvolvimento de aplicativos com design cuidadoso e fundamentado em teorias da aprendizagem pode gerar ferramentas de intervenção eficazes para dificuldades específicas como o espelhamento de letras. O "Desembaralhando" é apresentado como um exemplo de como a tecnologia pode oferecer suporte direcionado e multissensorial.

FICHAMENTO 15

REFERÊNCIA COMPLETA (ABNT)	ALVES, Claudia Andreia; SCHLICKMANN, Maria Sirlene Pereira. Gamificação e o desenvolvimento da consciência fonológica no ciclo alfabetizador. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento, a. 6, ed. 10, v. 1, p. 45-71, 2021.
UNIVERSIDADE	Centro Universitário Leonardo da Vinci (UNIASSELVI)
MODALIDADE	Artigo
IDENTIFICAÇÃO DO PROBLEMA	A necessidade de encontrar estratégias pedagógicas que sejam mais motivadoras e engajadoras para os alunos no ciclo de alfabetização, especialmente para o desenvolvimento da consciência fonológica, que pode envolver tarefas repetitivas.

PRINCIPAL IDEIA OU OBJETIVO VINCULADO	Discutir e analisar como a gamificação, enquanto estratégia pedagógica, pode ser utilizada para promover o desenvolvimento da consciência fonológica de forma lúdica e eficaz no ciclo de alfabetização.
METODOLOGIA	Pesquisa qualitativa, realizada por meio de uma revisão bibliográfica.
SUJEITOS	Não se aplica (a pesquisa é uma revisão de literatura).
INSTRUMENTOS UTILIZADOS	Levantamento e análise de produções acadêmicas (artigos, livros, dissertações) sobre os temas da gamificação, alfabetização e consciência fonológica.
PROCESSO DE COLETA DE DADOS	Busca em bases de dados acadêmicas por publicações que articulassem os temas centrais da pesquisa.
PROCESSO DE ANÁLISE DOS DADOS	Análise de conteúdo da bibliografia selecionada para sintetizar os conceitos de gamificação e consciência fonológica e discutir a intersecção entre eles no contexto educacional.
PRINCIPAIS RESULTADOS	A pesquisa aponta que os elementos da gamificação (desafios, regras, recompensas, feedback) transformam a aprendizagem em uma experiência mais prazerosa e menos cansativa. A aplicação desses elementos em atividades de consciência fonológica pode aumentar a motivação e a persistência dos alunos, facilitando a apropriação de habilidades fonológicas.
CONCLUSÕES	A gamificação é uma estratégia pedagógica com grande potencial para o ciclo de alfabetização, pois torna o aprendizado mais dinâmico e significativo. O estudo conclui que o sucesso de sua aplicação depende do planejamento intencional do professor, que deve selecionar ou criar jogos alinhados aos objetivos de aprendizagem, atuando como mediador do processo.

REFERÊNCIA COMPLETA (ABNT)	PRADO, Luciana Augusta Ribeiro do; RAMOS, Daniela Karine. O uso de jogos digitais no desenvolvimento da consciência fonológica no processo de alfabetização: intervenções no contexto escolar. Revista Iberoamericana de Educación, v. 85, n. 1, p. 185-204, 2021.
UNIVERSIDADE	Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)
MODALIDADE	Artigo
IDENTIFICAÇÃO DO PROBLEMA	A existência de um alto número de crianças com dificuldades no processo de alfabetização e a necessidade de investigar o impacto de intervenções pedagógicas que utilizem tecnologias digitais para estimular a consciência fonológica, uma habilidade preditora do sucesso na leitura.
PRINCIPAL IDEIA OU OBJETIVO VINCULADO	Apresentar os resultados de uma pesquisa de intervenção que utilizou jogos digitais para desenvolver a consciência fonológica em crianças de uma turma de 1º ano do Ensino Fundamental.
METODOLOGIA	Pesquisa qualitativa com delineamento quase-experimental, envolvendo um estudo de intervenção pedagógica com pré e pós-teste.
SUJEITOS	Alunos de uma turma de 1º ano de uma escola pública em Florianópolis/SC, com foco em seis crianças identificadas com dificuldades de aprendizagem.
INSTRUMENTOS UTILIZADOS	Teste de Consciência Fonológica por Produção Oral (TCF-PO) para pré e pós-avaliação, jogos digitais educativos selecionados (ex: Domlexia, Lelê Sílabas), observação participante registrada em diário de campo e filmagens.
PROCESSO DE COLETA DE DADOS	A coleta ocorreu em três momentos: 1) Aplicação do pré-teste para diagnóstico; 2) Realização de 12 sessões de intervenção com os jogos digitais; 3) Aplicação do pós-teste para avaliar os avanços.
PROCESSO DE ANÁLISE DOS DADOS	Análise estatística comparativa dos escores do pré e pós-teste para verificar a significância dos resultados, e

	análise qualitativa dos registros de observação para compreender o processo de interação das crianças.
PRINCIPAIS RESULTADOS	Os resultados quantitativos mostraram um avanço estatisticamente significativo no desempenho em consciência fonológica das crianças que participaram da intervenção. Qualitativamente, observou-se aumento da motivação, do engajamento e da autonomia dos alunos durante as atividades.
CONCLUSÕES	O estudo conclui que o uso de jogos digitais, quando inserido em uma intervenção pedagógica planejada e mediada pelo professor, é uma estratégia eficaz para promover o desenvolvimento da consciência fonológica, especialmente para alunos com dificuldades. A pesquisa reforça o potencial da tecnologia como ferramenta de apoio à prática docente na alfabetização.