



ARTIGO/DOSSIÊ

AVALIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS PARA A ALFABETIZAÇÃO

NATÁLIA TAÍS SCHERER
KÁRI LÚCIA FORNECK

Natália Taís Scherer

Mestranda em Ensino com bolsa integral CNPq pela Universidade do Vale do Taquari – Univates.

Licenciada em Letras pela Universidade do Vale do Taquari – Univates, 2023.

Pesquisadora do grupo “Ensino, Linguagens e Tecnologias”, vinculado à pesquisa “O ensinar da Infância à idade adulta: olhares de professores e alunos”, da Universidade do Vale do Taquari – Univates.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5103556373531135>.

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0003-3722-1598>.

E-mail: natalia.scherer2@universo.univates.br.

Kári Lúcia Forneck

Doutora em Letras pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Professora do Programa de Pós-Graduação em Ensino e dos Cursos de Letras e de Pedagogia.

Coordenadora do grupo “Ensino, Linguagens e Tecnologias”, vinculado à pesquisa “O ensinar da Infância à idade adulta: olhares de professores e alunos”, da Universidade do Vale do Taquari – Univates.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1363740115770957>.

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0001-5906-4269>.

E-mail: kari@univates.br.

Resumo: Este trabalho busca avaliar jogos digitais de livre acesso, disponíveis para o exercício do princípio alfabético. A fim de subsidiar as análises, assumimos o escopo teórico da Psicolinguística para conceituar consciência fonológica e princípio alfabético. Para a avaliação dos jogos, adaptamos o Protocolo de Avaliação de Softwares Pedagógicos (PASP), de Ribeiro (2013), selecionando cinco dos onze critérios propostos pela autora. As análises foram realizadas a partir da seleção de três diferentes plataformas digitais, das quais foram escolhidos os três jogos mais acessados pelos usuários, somando ao todo nove jogos avaliados. Os resultados revelaram lacunas em determinados jogos de alfabetização, especialmente ao buscar atividades de desenvolvimento da consciência fonológica. Em geral, os jogos digitais de alfabetização não são suficientes para ensinar a criança a ler e a escrever. Em alguns casos, os materiais podem, no máximo, servir como subsídio para praticar algum conhecimento já aprendido sob a mediação do professor. Sem a intervenção docente, portanto, não há garantia de desenvolvimento do princípio alfabético por meio de nenhum jogo digital analisado.

Palavras-chave: Alfabetização. Consciência Fonológica. Princípio Alfabético. Jogos digitais. Tecnologias Digitais.

Abstract: This work seeks to evaluate freely accessible digital games, available to exercise the alphabetic principle. In order to support the analyses, we assumed the theoretical scope of Psycholinguistics to conceptualize phonological awareness and the alphabetic principle. To evaluate the games, we adapted the Pedagogical Software Assessment Protocol (PASP), by Ribeiro (2013), selecting five of the eleven criteria proposed by the author. The analyzes were carried out based on the selection of three different digital platforms, from which the three games most accessed by users were chosen, totaling nine games evaluated in total. The results revealed gaps in certain literacy games, especially when seeking activities to develop phonological awareness. In general, digital literacy games are not enough to teach children how to read and write. In some cases, the materials can,

at most, serve as a subsidy to practice some knowledge already learned under the teacher's mediation. Without teaching intervention, therefore, there is no guarantee of development of the alphabetic principle through any digital game analyzed.

Keywords: Literacy. Phonological Awareness. Alphabetic Principle. Digital Games. Digital Technologies.

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

As habilidades de leitura e escrita são indispensáveis para que os sujeitos possam interagir de forma ativa e autônoma em diversas realidades da nossa sociedade. Já nos primeiros anos da caminhada escolar, as crianças passam pelo processo de alfabetização, a fim de que aprendam a ler e a escrever, sendo capazes de dar conta, por meio da língua escrita, dos desafios futuros da escola e dos demais contextos sociais. Para tanto, entende-se a alfabetização como parte essencial da vida de todas as pessoas.

Em consequência da pandemia provocada pelo vírus Sars-CoV-2, em 2020, todos os sistemas organizacionais da sociedade, incluindo a lógica educacional com que estávamos habituados, precisaram de adaptações e ressignificações. Como pudemos acompanhar, as escolas foram forçadas a adaptar suas práticas de ensino, e a virtualização das aulas passou a ser a única opção viável para dar continuidade à educação de crianças, adolescentes e adultos. Foi a partir desse contexto que o uso de tecnologias digitais foi impulsionado, ganhando espaços essenciais nos planejamentos dos novos modelos de ensino em uma tentativa de suprir as necessidades emergentes nos tempos de pandemia.

A alfabetização foi igualmente impactada pela situação instaurada nos anos de 2020 e 2021, exigindo mudanças nas

práticas de ensino que dessem conta de alcançar às crianças experiências de interação com fonemas e grafemas. Para suprir as tantas dificuldades identificadas, professores iniciaram uma busca incessante por instrumentos que pudessem auxiliar os estudantes em seus processos de aprendizagem, encontrando nos meios digitais recursos para suas aulas. Entretanto, mesmo tendo havido um aumento no acesso a tecnologias digitais para a alfabetização, à época, não havia indicadores suficientes que pudessem atestar a qualidade desses recursos, principalmente quando acessados sem a intervenção pedagógica docente (CRUZ; FREITAS, 2023).

Passado o contexto pandêmico, o ensino presencial foi retomado, mas as interações com tecnologias digitais não foram completamente interrompidas, pois entende-se que o ambiente digital é atrativo para as crianças e pode proporcionar aprendizagens significativas. Por esse motivo, intencionamos explorar os jogos digitais de alfabetização de acesso livre mais utilizados, especialmente em contexto trans e pós-pandêmico, lançando um olhar a uma lacuna científica. Para tanto, escolhemos materiais digitais disponíveis de forma online e gratuita, a fim de verificar sua pertinência para a aprendizagem do princípio alfabético e viabilizar subsídios aos professores para a seleção de materiais condizentes com seus objetivos em sala de aula.

Assim, o presente estudo, vinculado à pesquisa “O ensinar da infância à idade adulta: olhares de professores e alunos”, tem como objetivo avaliar, por meio do Protocolo de Avaliação de Softwares Pedagógicos (PASP) (RIBEIRO, 2013), nove jogos online de alfabetização, a fim de verificar a sua contribuição para o desenvolvimento de habilidades de consciência fonológica em crianças em processo de alfabetização.

Apresentada a contextualização, organizamos o texto em quatro etapas: a) discussões teóricas que sustentam as análises; b) esclarecimento dos aspectos metodológicos e exposição dos objetos analisados; c) apresentação dos dados obtidos; e d) discussões finais.

JOGOS DIGITAIS PARA A ALFABETIZAÇÃO

Durante o processo de alfabetização, o sujeito deve passar por etapas e desenvolver habilidades que precedem a compreensão leitora. A aprendizagem do princípio alfabético é o primeiro estágio da alfabetização e pressupõe que a criança descubra a relação entre fonemas e grafemas (MALUF; CARDOSO, 2013; MORAIS, 2013). Assim dizendo, é necessário perceber que os símbolos que compõem o nosso alfabeto representam um valor fonológico abstrato. Isso significa superar o conhecimento do nome das letras, como, muitas vezes, é ensinado às crianças.

Para a compreensão do princípio alfabético, deve-se saber que o grafema 'b', por exemplo, possui uma correspondência fonológica e não que esse grafema possui o nome 'be'. Afinal, o nome do grafema não contribui para o processo de leitura de uma palavra (MORAIS, 2013). É esse entendimento de que os símbolos das letras correspondem a sons que permitirá à criança fazer associações e, aos poucos, decodificar as palavras que vê e a codificar as palavras que deseja escrever.

Sob o paradigma teórico da linguística cognitiva¹, a alfabetização é alcançada à medida que se desenvolve a consciência fonológica (CAPOVILLA; CAPOVILLA, 2000; SCLIAR-CABRAL, 2011; ADAMS *et al.*,

1 Este trabalho se circunscreve aos princípios epistemológicos da Psicolinguística. Ao afirmarmos essa escolha, reconhecemos a existência de outras concepções de alfabetização, as quais, entretanto, não serão consideradas, dado o espaço constricto disponível para a apresentação do material de estudo.

2012; SCHERER; WOLFF, 2021). A criança que é capaz de compreender que a língua é composta por segmentos menores, cada qual com sua função, e operá-los de forma eficiente demonstra desenvolvimento pleno das habilidades de consciência fonológica (CAPOVILLA; CAPOVILLA, 2000).

A consciência fonológica pode ser dividida em níveis de consciência, os quais são superados pela criança ao passo que ela compreende a existência de estruturas que representam a fala, identifica tais estruturas e as manipula durante o uso da língua. A consciência silábica diz respeito à percepção da divisão das palavras em unidades menores, as sílabas, as quais podem ser manipuladas pelo sujeito. A consciência intrassilábica, por sua vez, corresponde à percepção das unidades que compõem a sílaba, ainda maiores que um fonema, como o ataque e a rima. A partir desse entendimento, a criança identifica rimas e aliterações, por exemplo. Já a consciência fonêmica está relacionada à identificação das menores unidades da palavra, os fonemas. Ao desenvolver esse nível de consciência, a criança é capaz de reconhecer os sons que compõem a palavra isoladamente, possibilitando a leitura.

O trabalho com a consciência fonológica é essencial para formar leitores. No entanto, cabe pontuar que apenas o desenvolvimento da consciência fonológica não assegura a compreensão do que é lido. A compreensão leitora requer outras habilidades linguísticas, dependentes, entretanto, da consciência fonológica. Por isso, é importante reconhecer que saber identificar palavras sem compreender o que lê e, ainda, escrever enunciados sem, necessariamente, saber o que escreve se constitui uma etapa fundamental para que o desenvolvimento do princípio alfabético

se concretize (MORAIS, 2014). Só então, depois de compreender o princípio alfabético, a criança desenvolverá habilidades de compreensão leitora.

Para oportunizar diferentes experiências de interação linguística que possam desenvolver a compreensão do princípio alfabético pelas crianças, é necessário que professores alfabetizadores disponham de repertório didático. Nesse contexto, a interação com o mundo digital pode ampliar possibilidades pedagógicas.

No campo das possibilidades de uso de tecnologias digitais (TD) em sala de aula, o jogo digital como proposta educativa permite acesso a conhecimentos específicos que, muitas vezes, são abordados em sala de aula sem a exploração de outras tecnologias. Além de apresentar conteúdos escolares de forma lúdica, o jogo digital pode proporcionar a integração de diversos elementos interativos, como as cores, os sons e as imagens (PRADO, 2021), e pode imprimir aspectos lúdicos a propostas de aprendizagem, ao motivar as crianças na sua busca por conhecimento, apresentando um ângulo divertido e dinâmico de interação com o conhecimento.

No ambiente escolar, os jogos analógicos estão bastante presentes e costumam ser facilmente dominados pelas crianças. No entanto, diante da realidade hiperconectada em que vivemos hoje, não há como negar que, desde muito jovens, os sujeitos já interagem com inúmeras tecnologias digitais disponíveis.

Ao abordar essas interações digitais, não nos referimos apenas a jogos digitais, mas a todas as tecnologias que permitem essa hiperconexão que vivemos. Diante dessa perspectiva, muito tem se falado sobre as multimodalidades em sala de aula, uma vez que

a multimodalidade confere um caráter de continuidade e prolongamento dos atos conectivos no tempo e no espaço ao possibilitar que os processos de ensino e de aprendizagem se desenvolvam na tecitura das modalidades presencial e online, seja por meio de livros, app e jogos digitais em dispositivos móveis, seja por meio de gamificações pervasivas e ubíquas, que envolvam missões que podem ser jogadas em diferentes pontos geolocalizados. (SCHLEMMER; MOREIRA, 2020, p. 118)

Assim sendo, a multimodalidade pode vir a ser também uma estratégia de encantamento dos sujeitos que frequentam a escola, uma forma de aproximação da realidade em que vivem esses sujeitos e uma oportunidade para despertar interesses ao explorar tecnologias com as quais eles têm intimidade.

Alguns estudos prévios avaliaram a pertinência de jogos digitais que se propõem a abordar saberes voltados à alfabetização. Ramos e Prado (2020), por exemplo, em um de seus trabalhos, propuseram uma revisão de estudos realizados acerca da temática de jogos digitais voltados à alfabetização. Os pesquisadores analisaram 14 artigos relacionados ao tema e concluíram que grande parte dos estudos tinha o propósito de desenvolver ou avaliar jogos digitais que favoreciam o desenvolvimento das habilidades fonológicas. Boa parte dos estudos analisados revelou a importância de uma abordagem focada na compreensão do princípio alfabético, tal como preconizam os autores do campo da Psicolinguística, base teórica adotada no presente estudo.

Já pesquisas como a de Coscarelli (2015) e Pinheiro, Cavalcante e Amorim (2018) evidenciam que os jogos podem contribuir para a alfabetização das crianças, porém, muitas vezes, a concepção de

aprendizagem desses jogos se restringe a movimentos simples, de repetição, sem ter a oportunidade de pensar sobre seu percurso de aprendizagem, porque o jogador não recebe um feedback a respeito de suas escolhas. Com isso, os autores propõem novos jogos digitais e, até mesmo, a reformulação de alguns jogos, para potencializar os processos educativos.

Ainda, a fim de constatar a eficácia dos jogos digitais para a aprendizagem, especificamente para a alfabetização, autores da área (MORAIS; CASTRO; SANTOS, 2018; SANTANA; OLIVEIRA, 2019; GONÇALVES, 2015) realizaram pesquisas com crianças em processo de alfabetização que tiveram contato com jogos digitais educativos. Constataram, cada estudo a partir de suas perspectivas, as contribuições deixadas pelos materiais digitais, como a motivação do aluno a buscar conhecimento, o que contribui significativamente no processo de aprendizagem, e a interação com colegas e professores a fim de desenvolver o trabalho colaborativo e o compartilhamento de saberes.

Como defendemos, a utilização de tecnologias digitais em formato de jogos online no processo de ensino pode ser significativa para o aluno e para o professor, desde que entendida como intervenção integrada às abordagens já desenvolvidas no fazer pedagógico. Para que isso aconteça, o docente deve ter clareza da qualidade das estratégias que propõe e estar convicto do seu papel diante das tecnologias digitais que adota em suas aulas, afinal, o jogo, por si só, não ensinará a ler ou a escrever.

Reconhecemos, portanto, o potencial lúdico de jogos digitais na mobilização de aprendizagens, de um lado, e, de outro, a importância que essa interação se dê levando em consideração as habilidades linguísticas necessárias para o desenvolvimento da consciência

fonológica, em especial na etapa da alfabetização. Diferentemente dos estudos prévios mencionados nesta seção, em nossa proposta de análise, consideramos materiais digitais disponíveis gratuitamente e que serviram de subsídios para professores e pais durante o contexto trans e pós-pandêmico.

Feita essa contextualização conceitual, em seguida, apresentamos as delimitações metodológicas estabelecidas para a realização da presente pesquisa.

ASPECTOS METODOLÓGICOS

A presente pesquisa, de abordagem qualitativa, concretiza-se como um estudo descritivo, com o objetivo principal de verificar a qualidade de materiais digitais de alfabetização e suas contribuições para o processo de aprendizagem das crianças. Para compor os objetos de análise, intencionou-se selecionar os cinco primeiros sites de jogos de alfabetização indicados pelo buscador, selecionando, de cada plataforma, os três jogos mais acessados, conforme as indicações de cada site.

Primeiramente, realizou-se uma busca, no site de busca Google, por jogos digitais relacionados à área de alfabetização, utilizando o termo de pesquisa “jogos online para alfabetização”. A equipe explorou os cinco primeiros sites da página de resultados. As plataformas resultantes foram, respectivamente: Escola Games, Coquinhos, HVirtua, EducaJogos e Poki. Entretanto, a plataforma Poki dispõe de jogos para alfabetização em língua inglesa, o que não atende aos objetivos do presente estudo. Dessa forma, selecionamos as quatro primeiras plataformas encontradas, descartando a última em razão do idioma dos jogos.

Determinados os sites, como forma de seleção dos jogos para avaliação, a equipe entrou em contato com as plataformas, solicitando a informação dos três jogos de alfabetização mais acessados, conforme o gerenciamento dos próprios organizadores dos sites. Nessa etapa, o site HVirtua foi descartado, pois não retornou o nosso contato com as informações de que precisávamos para as análises. Portanto, ao final da etapa de seleção, contamos com os três jogos digitais de alfabetização mais acessados dos três primeiros sites indicados pelo buscador Google: a) Escola Games; b) Coquinhos: jogos educativos; e c) Educajogos.

A plataforma Escola Games encaminhou os cinco jogos mais acessados, dos quais selecionamos os três primeiros: Forma Palavras, Fábrica de Palavras e Separe as Sílabas. A plataforma Coquinhos informou os oito games mais jogados, dos quais selecionamos os três primeiros, que são: Atividade de Leitura e Escrita online, Identificar Letras do Alfabeto e Digitar Letras no Teclado. Quanto à plataforma Educajogos, não foi necessário entrar em contato para solicitar o ranking de jogos, visto que o próprio site dispõe de uma página com informações sobre os jogos de matemática e linguagens mais acessados. Assim, foram selecionados os três jogos da área das linguagens mais procurados, que são: Alfabeto com Som, Memória das Vogais e Jogo da Força. Ao final dessa primeira etapa, foram definidos os nove jogos digitais a serem analisados.

Em seguida, para conferir a qualidade dos jogos digitais selecionados, foram previamente estabelecidos parâmetros para a avaliação. O Protocolo de Avaliação de Softwares Pedagógicos (PASP), de Ribeiro (2013), estabelece critérios para avaliar objetos de aprendizagem do tipo jogo (ou softwares pedagógicos) para o

ensino de língua portuguesa. O PASP apresenta critérios de análise dos elementos didático-pedagógicos e de elementos ergonômicos, conforme a Figura 1.



Fonte: RIBEIRO (2013).

Para atender aos objetivos da presente pesquisa, que é voltada à alfabetização de crianças, selecionamos cinco critérios dos 11 que compõem o PASP, três com interesse em elementos didático-pedagógicos e dois com interesse na ergonomia. Os critérios selecionados para as análises são voltados às questões pedagógicas, possibilitando, especificamente, a análise do conteúdo proposto pelo jogo, e às situações possíveis em sala de aula, como a autonomia da criança diante do jogo e o apoio ao docente. Foram excluídos os critérios que tratam das questões técnicas e de ferramentas muito específicas do jogo, pois a intenção de discussão, neste trabalho, não

é tão ampla. Portanto, os critérios selecionados foram: concepção de lingua(gem), estruturação de conteúdo, objetivo de aprendizagem, interatividade e documentação e material de apoio.

Na próxima seção, apresentamos as análises descritivas dos nove jogos selecionados, seguindo o roteiro disponibilizado para cada um dos cinco critérios do PASP. Após as descrições, organizamos as constatações em um quadro geral, indicando nossa avaliação geral dos materiais digitais analisados.

ANÁLISE DE JOGOS ONLINE PARA ALFABETIZAÇÃO

A seguir, estão organizadas as análises de nove jogos de alfabetização dispostos em três diferentes plataformas: Escola Games, Coquinhos: jogos educativos e Educajogos.

Jogo 1: Forma Palavras

Plataforma: Escola Games

Link de acesso: <https://www.escolagames.com.br/jogos/formaPalavras/>.

Figura 2 — Jogo Forma Palavras



Fonte: Site do Jogo.

O jogo propõe o trabalho com as letras do alfabeto e a formação de palavras. Para isso, a criança pode acessar dois espaços diferentes, um em que ela poderá realizar a montagem das palavras e outro em que são apresentadas ao jogador as letras do alfabeto, seus respectivos nomes e um exemplo de palavra que inicia com cada letra (A – AMIGO). A atividade de formação de palavras requer que a criança organize determinadas letras a fim de formar a palavra correspondente à imagem exibida na tela. A Figura 2 ilustra a tela de montagem das palavras.

Tabela 1 — Análise do jogo *Forma Palavras*

Concepção de linguagem	Expressão de pensamento ²
Estruturação de conteúdo	Parcial
Objetivos de aprendizagem	Produção escrita
Interatividade	Baixa
Documentação e material de apoio	Sim

Fonte: Das autoras (2024).

A tarefa de formar palavras estimula a criança a pensar na composição da palavra e no uso dos grafemas disponíveis. No entanto, para cada palavra solicitada são disponibilizadas as letras necessárias para a escrita, restringindo a possibilidade do jogador de formular suas próprias hipóteses em relação aos grafemas necessários para escrever. Na parte em que são apresentadas apenas as letras do alfabeto, não

2 Em Koch (2003), há uma sistematização de diferentes concepções de língua, sujeito, texto e sentido. Para a autora, é possível conceber a língua(gem) como representação do pensamento, como estrutura e como lugar de interação. De cada uma dessas concepções, decorre uma compreensão diferente de ensino. No estudo desenvolvido por Ribeiro (2013), há uma explicação acerca da escolha dessas concepções como abordagem avaliativa de materiais digitais. Assumimos, portanto, convergindo com ambas as autoras, que uma concepção de língua(gem) pautada da representação do pensamento desconsidera o papel da interação e, portanto, do sujeito aprendiz nos processos de ensino e de aprendizagens de línguas.

há um trabalho focado na relação fonema x grafema, porque são apresentados apenas os nomes das letras e não os fones que elas representam. Portanto, não há o desenvolvimento de habilidades de consciência fonológica, afinal, a criança não é estimulada a conhecer os fones que os grafemas concretizam em cada palavra, como defendem pesquisadores de abordagem psicolinguística (MORAIS, 2013; MALUF, 2013, SCHERER; PEREIRA, 2019).

O jogo Forma Palavras assume a habilidade de escrita como foco principal do jogo. Assim, as ferramentas disponíveis no game, “alfabeto” e “palavras”, auxiliam o jogador a cumprir o objetivo proposto: montar palavras a partir da ordenação de letras. Está em evidência a habilidade linguística que se pretende desenvolver, considerando também a faixa etária para qual se projetou o jogo (1º e 2º ano do ensino fundamental) e que se encontra descrita nas informações complementares. A leitura, nesse caso, não é significativamente estimulada, a não ser pela associação entre a imagem disponibilizada e a palavra escrita pela criança ao final da fase do jogo.

O jogo é bastante intuitivo e possui apenas dois ambientes que podem ser acessados, facilitando a navegação da criança. Entretanto, o tópico “alfabeto”, em que a criança pode ler e ouvir o nome das letras, tem uma dinâmica de funcionamento não intuitiva. Para ver a letra seguinte ou anterior é preciso arrastar a letra do alfabeto para o lado. Não basta clicar ou usar as flechas do teclado. Esse formato é um pouco desafiador, pois não há nenhuma informação guiando a interação com esse recurso. Entretanto, todo o restante do jogo é acessível e organizado. Não há um tempo determinado para o usuário realizar as atividades do jogo

e, inclusive, não há pontuação ao acertar ou errar uma resposta. Ainda assim, o usuário não tem autonomia para manipular o jogo, como selecionar níveis de dificuldade, estabelecer tempo ou objetivos a serem alcançados. O usuário apenas cumpre a tarefa do jogo, sem outras opções de interação.

Jogo 2: Fábrica de Palavras

Plataforma: Escola Games

Link de acesso: <https://www.escolagames.com.br/jogos/fabricaPalavras/>.

Figura 3 — Nível 1



Figura 4 — Nível 2



Fonte: Site do jogo.

O jogo é composto por duas diferentes atividades. Primeiramente, a criança deve completar dez acertos na atividade 1 para que o outro ambiente do jogo seja disponibilizado. A atividade 1 apresenta palavras, acompanhadas de sua respectiva figura, com alguma letra ou dígrafo faltante. O objetivo é que a criança perceba qual o grafema ou grafemas, no caso dos dígrafos, como na Figura 3, entre as opções disponibilizadas pelo jogo, que completa o espaço em branco. Após dez acertos, a criança pode acessar a outra atividade, que consiste na tarefa de guiar um robô a fim de coletar as letras espalhadas no campo, que compõem a palavra solicitada pelo jogo, como ilustra a Figura 4.

Tabela 2 — Análise do jogo Fábrica de Palavras

Concepção de linguagem	Expressão de pensamento
Estruturação de conteúdo	Parcial
Objetivos de aprendizagem	Produção escrita
Interatividade	Baixa
Documentação e material de apoio	Sim

Fonte: Das autoras (2024).

O jogo tem atividades que promovem o desenvolvimento da escrita para crianças de 1º e 2º ano do ensino fundamental. Nas duas fases do jogo, porém, não há indicação dos fonemas ou da palavra completa. Espera-se, portanto, que a criança já tenha alguma noção acerca das relações entre fonemas e grafemas para que ela, por conta própria, faça as associações dos sons e formule a palavra que precisa completar.

Mesmo tratando-se de atividades que propõem a escrita de palavras, não há um aumento de dificuldade ao passar de nível. Inclusive, entende-se que a segunda fase do jogo é menos desafiadora, uma vez que a criança precisa, apenas, reconhecer as letras que compõem a palavra designada e encontrá-las no labirinto. Nesse caso, não há o desafio da leitura e da associação entre fonemas e grafemas, como há no nível inicial, ainda que sutilmente. Portanto, percebe-se que o jogo contribui mais com a memorização da escrita convencional de palavras, a identificação das letras do alfabeto e a percepção da utilização do alfabeto na constituição de palavras, do que com a escrita autônoma da criança.

Jogo 3: Separe as sílabas

Plataforma: Escola Games

Link de acesso: <https://www.escolagames.com.br/jogos/separeSilabas/>.

Figura 5 — Nível 1

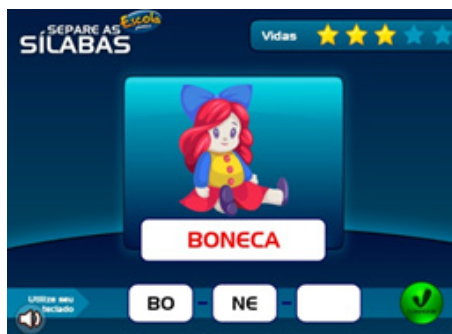


Figura 6 — Nível 2



Fonte: Site do Jogo.

O jogo é composto por dois ambientes diferentes: o primeiro apresenta palavras, acompanhadas de suas respectivas imagens, que devem ser separadas em sílabas; o segundo apresenta um labirinto com obstáculos em que estão espalhadas as sílabas das palavras utilizadas na primeira fase do jogo para que a criança colete as sílabas que formam as palavras indicadas. O professor ou o responsável pode auxiliar a criança, caso necessário, a escolher a categoria semântica das palavras que serão dispostas ao jogador. As opções possíveis são: alimentos, animais, frutas, insetos, instrumentos musicais, mamíferos, materiais escolares, objetos, meios de transporte, vestuários ou, então, todas as categorias misturadas.

Tabela 3 — Análise do jogo Separe as Sílabas

Concepção de linguagem	Expressão de pensamento
Estruturação de conteúdo	Parcial
Objetivos de aprendizagem	Separação silábica
Interatividade	Média
Documentação e material de apoio	Sim

Fonte: Das autoras (2024).

O jogo adota como concepção de linguagem, habilidades linguísticas de consciência fonológica, especificamente a sistematização e complementação de saberes já abordados em aula. A criança é desafiada a separar as palavras nas partes correspondentes — as sílabas. Entretanto, não são concebidos exercícios que desenvolvem a consciência silábica, apenas que reforçam conhecimentos relacionados à separação de sílabas. Além da divisão silábica, a criança trabalha com a leitura de palavras que podem fazer parte do mesmo campo semântico e com a associação entre imagem e palavra, caso o jogador ainda esteja desenvolvendo a leitura.

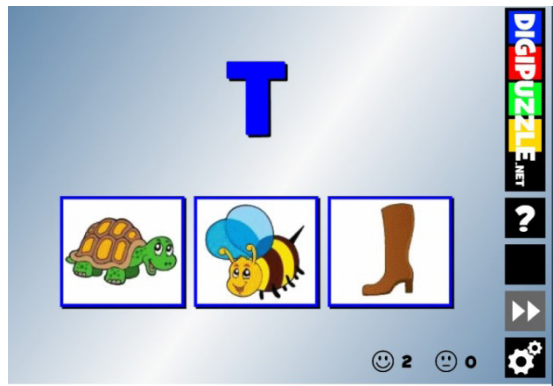
Ambos os níveis do jogo não têm tempo determinado para a realização das tarefas. Entretanto, o primeiro nível encerra-se quando o jogador separar corretamente as sílabas de cinco palavras. Da mesma forma, o segundo nível termina quando forem coletadas todas as sílabas das mesmas cinco palavras. Para continuar jogando, a criança deve optar por jogar novamente após essas duas etapas. A facilidade e a clareza da estrutura do jogo permite que o jogador passe por todos os processos sem dificuldades e sem a necessidade de auxílio de um adulto. Na primeira etapa, o jogo fornece um curto feedback com o recado de que o jogador acertou a resposta ou cometeu algum engano na realização da atividade. Entretanto, não há um número limitado de vidas ou chances que são perdidas a cada erro, apenas uma recompensa para cada acerto, que é dada na forma de estrelas brilhantes. Diferentemente dos outros jogos até então citados, é oportunizada ao jogador certa autonomia na escolha do campo semântico que será trabalhado, como as categorias das palavras (alimento, animais, objetos, meios de transporte etc.). Essa característica permite maior interatividade entre usuário e máquina.

Jogo 4: Atividade de Leitura e Escrita Online

Plataforma: Coquinhos: Jogos educativos

Link de acesso: <https://www.coquinhos.com/atividade-de-leitura-e-escrita/>

Figura 7 — Jogo Atividade de Escuta e Leitura Online



Fonte: Site do jogo.

O jogo disponibiliza uma letra e três diferentes figuras. Cabe ao jogador observar a letra e selecionar entre as três figuras, aquela que possui o nome com a letra inicial igual à letra apresentada.

Tabela 4 — Análise do jogo Atividade de Escuta e Leitura Online

Concepção de linguagem	Expressão de pensamento
Estruturação de conteúdo	Parcial
Objetivos de aprendizagem	Reconhecimento de letras e fonemas iniciais de palavras
Interatividade	Baixa
Documentação e material de apoio	Não

Fonte: Das autoras (2024).

A atividade proposta pelo jogo desenvolve a habilidade de reconhecimento do grafema inicial das palavras. A escrita não é

desenvolvida em nenhuma etapa do jogo e a leitura só é possível quando a criança clica na figura e a palavra aparece; nesse momento, também, o jogo apresenta o áudio da leitura da palavra correspondente. Portanto, a criança não é instigada a ler ou escrever, apenas a reconhecer a imagem e associar a figura a uma palavra específica, não cumprindo com o objetivo de aprendizagem (escrita e leitura) exposto já no título do jogo.

Há uma única habilidade que é desenvolvida na atividade proposta. Não há uma continuação que possibilite o uso daquela habilidade específica para trabalhar em outros níveis da linguagem. Ainda, a faixa etária do jogo não é especificada, mas pensando nas crianças que estão iniciando seu processo de alfabetização, o recurso de áudio que compõe o jogo é bastante útil, porque auxilia a criança a relacionar a imagem ao seu nome e, também, ao selecionar a figura correta, perceber o som que a letra em destaque tem quando a palavra é pronunciada. O foco principal consiste no reconhecimento de letras e na associação de letras e palavras. Ao analisar o jogo como ferramenta de desenvolvimento pedagógico, concluímos que seus objetivos são limitados.

A interatividade do jogo é baixa, pois não há diferentes espaços para a criança explorar. Há a atividade de conexão entre letra e figura correspondente apenas. O jogador não recebe feedbacks ou recompensas para avançar o nível ou repensar sua resposta. Para cada acerto, é contabilizado um ponto, colocado ao lado de um emoji feliz. Para cada equívoco na escolha das figuras, um ponto é colocado ao lado de um emoji triste. Não há outras propostas ou funções no jogo. Para retornar ao *menu*, é preciso reiniciar a página, pois não há uma ferramenta específica para isso. Portanto, considerando que o

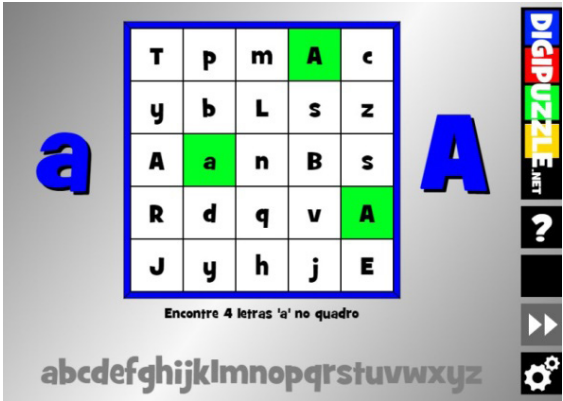
público alvo é crianças, percebemos pouca ludicidade para cativar e manter a atenção do jogador e, também, baixa autonomia do usuário em relação a sua interação com o jogo.

Jogo 5: Identificar Letras do Alfabeto

Plataforma: Coquinhos: Jogos educativos

Link de acesso: <https://www.coquinhos.com/identificar-letras-do-alfabeto/>.

Figura 8 — Jogo Identificar Letras do Alfabeto



Fonte: Site do jogo.

O jogo Identificar Letras do Alfabeto tem como única atividade encontrar, em meio às letras espalhadas no quadro, a letra solicitada.

Tabela 5 — Análise do jogo Identificar Letras do Alfabeto

Concepção de linguagem	Expressão de pensamento
Estruturação de conteúdo	Não
Objetivos de aprendizagem	Discriminação visual de letras
Interatividade	Média
Documentação e material de apoio	Não

Fonte: Das autoras (2024).

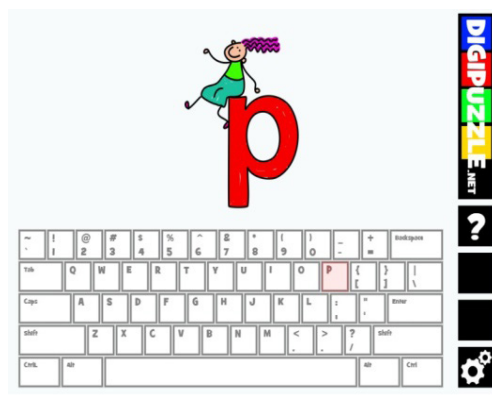
A criança irá desenvolver a competência de discriminação visual, ao identificar letras e associá-las à sua forma escrita, na letra maiúscula e minúscula. Não há trabalho com nenhum tipo de palavra ou texto e não há a proposição de produção do jogador. Então, apesar de não estar explicitado, deduzimos que o jogo é pensado para crianças bem pequenas, que ainda estão no início do reconhecimento das letras, quando, por exemplo, misturam letras, números e outros traços. Não há um material de áudio que acompanhe as atividades de reconhecimento do traçado das letras. Nas configurações do jogo, o jogador pode alterar o nível de dificuldade, escolhendo entre apenas letras minúsculas, apenas maiúsculas e ainda as duas formas misturadas. Também, o jogador pode optar por receber a solicitação de letras em ordem alfabética ou em ordem aleatória. Entretanto, além dessa opção, não há outro espaço em que a criança possa acessar ajuda no jogo ou retornar para o início.

Jogo 6: Digitar Rápido Letras no Teclado

Plataforma: Coquinhos: jogos educativos

Link de acesso: <https://www.coquinhos.com/digitar-letras-no-teclado/>.

Figura 9 — Jogo Digitar Letras no Teclado



Fonte: Site do jogo.

O jogo tem como objetivo desenvolver habilidade de digitação das letras do alfabeto no teclado do computador. A criança deve identificar a letra indicada pelo jogo e clicar na tecla correspondente em um desenho que representa o teclado de um computador.

Tabela 6 — Análise do jogo Digitar Letras no Teclado

Concepção de linguagem	Expressão de pensamento
Estruturação de conteúdo	Não
Objetivos de aprendizagem	Discriminação visual de letras
Interatividade	Baixa
Documentação e material de apoio	Não

Fonte: Das autoras (2024).

O jogo é voltado para o desenvolvimento de habilidades no nível da letra. Entretanto, a atividade proposta tem relação com a digitação no computador. A atividade não apresenta textos escritos ou orais, assim como não incentiva a produção por parte da criança. O jogo oportuniza, sutilmente, o reconhecimento das letras em sua forma maiúscula e minúscula, mas isso não é suficiente para atingir o objetivo: digitar no teclado do computador. Certamente, esse objetivo não é cumprido, pois o usuário sequer tem a possibilidade de digitar uma palavra completa para desenvolver habilidade de combinação das letras e agilidade na busca pelas teclas corretas.

Não há diferentes níveis e atividades que podem ser jogadas, então o jogador permanece na mesma etapa por quanto tempo decidir. A faixa etária não é especificada, mas levando em consideração o baixo nível de dificuldade da atividade e a delimitação do exercício, que não faz referência a nenhuma outra habilidade, deduz-se que o jogo foi pensado para crianças bem pequenas que estão em fase

de reconhecimento de símbolos das letras, mas em um nível mais avançado, pois o jogador deve reconhecer a forma maiúscula para a letra minúscula apresentada.

Ao acertar a letra, ou seja, clicar na tecla correspondente à letra solicitada, o jogo, imediatamente, solicita uma nova letra. Caso a criança erre a tecla, nada acontece. Ainda assim, quando há certa demora para clicar na letra certa, acende-se uma luz vermelha no desenho do teclado para auxiliar a criança a encontrar a letra. Não há nenhuma outra possibilidade de interação entre usuário e máquina.

Jogo 7: Alfabeto com som

Plataforma: EducaJogos

Link de acesso: <https://www.educajogos.com.br/jogos-educativos/alfabetizacao/alfabeto-som/>.

Figura 10 — Jogo Alfabeto com Som



Fonte: Site do jogo.

O jogo disponibiliza um alfabeto acompanhado de material de áudio. A criança pode clicar nas letras disponíveis e ouvir seus respectivos nomes.

Tabela 7 – Análise do jogo Alfabeto com Som

Concepção de linguagem	Expressão de pensamento
Estruturação de conteúdo	Não
Objetivos de aprendizagem	Associação entre grafema e fonema
Interatividade	Baixa
Documentação e material de apoio	Não

Fonte: Das autoras (2024).

O jogo trata especificamente das letras do alfabeto e seus nomes. Não há nas atividades propostas o entendimento de que é possível usar esse conhecimento para constituir novos elementos, como, por exemplo, usar as letras do alfabeto para formar sílabas ou palavras. A criança, neste caso, apenas conhece o nome de cada letra do alfabeto, o que se mostra como um problema para o desenvolvimento da consciência fonológica e vai de encontro ao que está explicitado na descrição do jogo. Para aprender a ler e a escrever, é preciso, de fato, conhecer os sons das letras, concretizando a relação entre fonemas e grafemas. O reforço ao nome da letra pode, inclusive, dificultar o processo de desenvolvimento da consciência fonêmica.

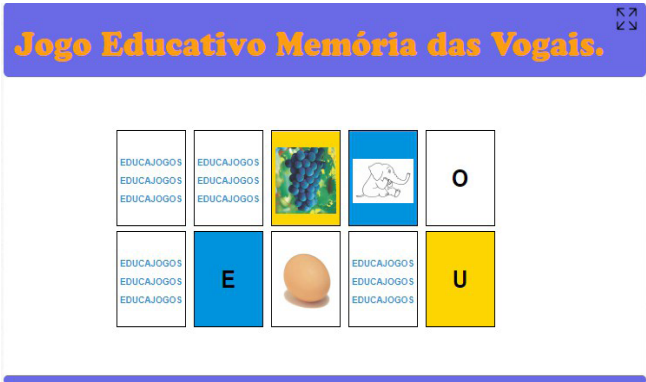
Além disso, o jogo não possui outras atividades, níveis de dificuldade ou quaisquer tipos de interação entre usuário e máquina. Conforme nossas concepções acerca do que buscamos com a presente pesquisa, o jogo Alfabeto com som não contribui com o processo de alfabetização ou com o trabalho realizado em sala de aula.

Jogo 8: Memória das Vogais

Plataforma: EducaJogos

Link de acesso: <https://www.educajogos.com.br/jogos-educativos/alfabetizacao/memoria-vogais/>.

Figura 11 — Jogo Memória das Vogais



Fonte: Site do jogo.

O jogo é composto por cinco cartas com letras, cada uma contendo uma das cinco vogais e outras cinco cartas contendo uma das imagens: abelha, elefante, ilha, ovo e uva. A criança deve selecionar duas cartas por vez a fim de formar o par com a vogal e a imagem correspondente.

Tabela 8 – Análise do jogo *Memória das Vogais*

Concepção de linguagem	Expressão de pensamento
Estruturação de conteúdo	Parcial
Objetivos de aprendizagem	Identificação de vogais
Interatividade	Baixa
Documentação e material de apoio	Não

Fonte: Das autoras (2024).

Assim como outros já analisados, este jogo é voltado para o exercício de reconhecer as letras no início de palavras, nesse caso somente vogais. No entanto, a atividade não é suficiente para o desenvolvimento dessa habilidade, pois são explorados apenas cinco diferentes exemplos, um para cada vogal. Não são exploradas palavras ou textos, apenas as imagens de uma abelha, de um elefante, de uma

ilha, de um ovo e de uma uva e outras cinco cartas com cada uma das vogais. Não são, novamente, desenvolvidas habilidades de consciência fonológica, mas sim atividades que reforçam conhecimentos já adquiridos pela criança.

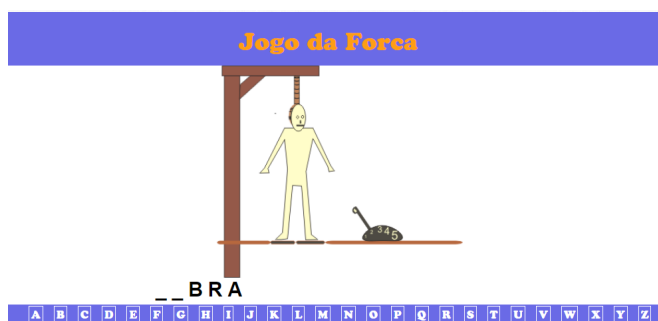
O jogo não trabalha as habilidades de leitura e escrita, apenas o reconhecimento de vogais. Portanto, seu objetivo de aprendizagem é que a criança conheça as vogais e saiba associar cada vogal a uma imagem que a tenha como primeira letra em seu nome. Inclusive, a criança não tem acesso à palavra correspondente a cada imagem para poder realizar a associação entre a vogal e a primeira letra da palavra escrita, apenas interage com as imagens.

Jogo 9: Jogo da Forca

Plataforma: EducaJogos

Link de acesso: <https://www.educajogos.com.br/jogos-educativos/alfabetizacao/jogo-da-forca/>.

Figura 12 — Jogo da Forca



Fonte: Site do jogo.

O jogo da forca exige que a palavra seja descoberta por meio de tentativas com as letras ou por meio da dica sobre a palavra secreta. O papel do jogador é realizar a leitura da mensagem (dica), refletir

sobre esse enigma a fim de descobrir a palavra e, por fim, escrever a palavra com as letras do teclado do jogo.

Tabela 9 — Análise do Jogo da Forca

Concepção de linguagem	Expressão de pensamento
Estruturação de conteúdo	Parcial
Objetivos de aprendizagem	Produção escrita
Interatividade	Média
Documentação e material de apoio	Não

Fonte: Das autoras (2024).

Como não há material de áudio acompanhando o jogo, a criança que ainda não desenvolveu a leitura terá mais dificuldade para concluir a proposta, pois não conseguirá ler a pista; mas não será impedida de jogar por conta disso. Para crianças em fase de alfabetização, esse jogo pode ser um desafio interessante, pois exige que a criança utilize as letras dispostas para formar uma palavra. Os traços que representam a quantidade de letras no jogo da forca são elementos que podem auxiliar a criança na percepção de tamanho da palavra e quantidade de letras.

O jogo possibilita o desenvolvimento de habilidades de leitura e de escrita. Os textos disponibilizados são bastante curtos e possuem vocabulário simples e adequado às crianças. Já para a produção, o Jogo da Forca disponibiliza as letras do alfabeto e preenche automaticamente o espaço ao qual a letra escolhida pelo jogador pertence. Então, a escrita da criança não é autônoma, pois sua tarefa principal é a escolha de letras. O lugar que vão ocupar na palavra é responsabilidade do jogo, não do aprendiz.

O Jogo da Forca não possui diferentes níveis, assim como não possui manual informativo ou acesso à ajuda. Ao cometer um

equivoco, o jogo não informa o erro e não fornece uma instrução para a criança compreender o que está errado e corrigir. Ao totalizar cinco tentativas erradas o jogo encerra. O jogador pode acessar novamente a atividade, clicando em “jogar novamente”.

Feita a análise específica para cada jogo, apresentamos um quadro com as informações atribuídas a cada um dos critérios.

Tabela 10 — Análise geral dos jogos

JOGO/ CRITÉRIO	Concepção de lingua(gem)	Estruturação do ensino	Objetivos de aprendizagem	Interatividade	Documentação e material de apoio
Forma Palavras	Expressão de pensamento	Parcial	Produção escrita	Baixa	Sim
Fábrica de Palavras	Expressão de pensamento	Parcial	Produção escrita	Baixa	Sim
Separe as sílabas	Expressão de pensamento	Parcial	Separação silábica	Média	Sim
Atividade de Leitura e Escrita online	Expressão de pensamento	Parcial	Reconhecimento de letras e fonemas iniciais de palavras	Baixa	Não
Identificar Letras do Alfabeto	Expressão de pensamento	Não	Identificação de letras	Média	Não
Digitar Letras no Teclado	Expressão de pensamento	Não	Digitação de letras no teclado	Baixa	Não
Alfabeto com Som	Expressão de pensamento	Não	Associação entre fonema e grafema	Baixa	Não
Memória das Vogais	Expressão de pensamento	Parcial	Identificação de vogais	Baixa	Não
Jogo da Força	Expressão de pensamento	Parcial	Produção escrita	Média	Não

Fonte: Das autoras (2024).

Diversos estudos de abordagem psicolinguística apontam a importância do desenvolvimento da consciência fonológica para a alfabetização (MORAIS, 2014; 2020; SCHERER; WOLFF, 2021; PRADO, 2021). Esse conceito é entendido como a habilidade metalinguística de reconhecer e refletir sobre a língua. Por meio dessa capacidade, a criança passa a segmentar as palavras em estruturas menores, ou seja, passa a entender o que é uma palavra, o que vem a ser uma sílaba, como se organizam as unidades intrassilábicas e como se relacionam fonemas e grafemas (CAPOVILLA; CAPOVILLA, 2000; ADAMS; FOORMAN; LUNDBERG; BEELER, 2006; SCHERER; PEREIRA, 2019).

O jogo Separe as Sílabas, da plataforma Escola Games, teve melhor desempenho, em nossa concepção, pois permite, por exemplo, a interação da criança com as segmentações das palavras, ao propor a separação silábica. No entanto, vale ressaltar que o material digital, por si só, não ensina à criança a concepção de sílaba e nem a manipulação desses elementos. Esse material oportuniza, por meio de atividades lúdicas que são compostas por figuras, cores e outros elementos cativantes à criança, o exercício de conhecimentos com os quais já interagiu previamente.

Os outros dois jogos da mesma plataforma, o Forma Palavras e o Fábrica de Palavras, apresentaram bom desempenho na avaliação. Isso se deve à estrutura em que os elementos se organizam, pois em ambos os jogos a criança pode praticar a leitura, uma vez que entra em contato com palavras escritas e, ainda, suas respectivas imagens, o que confere certa facilidade ao processo de decodificação.

Além dessa prática, a criança é instigada à escrita de palavras ou, como no jogo Fábrica de Palavras, ao preenchimento de lacunas. Essa brincadeira com os elementos da língua podem auxiliar no reforço

das noções de palavra, por exemplo. Inclusive, Adams, Foorman, Lundberg e Beeler (2006) evidenciam que após o entendimento de que os enunciados que falamos são formados por unidades menores — as palavras — as crianças poderão também entender que elas são compostas por unidades ainda menores de fala — as sílabas. Esse entendimento reforça a pertinência de jogos citados acima para o processo de alfabetização.

No entanto, é preciso esclarecer que nenhum dos nove jogos analisados, inclusive os três bem classificados da plataforma Escola Games, apesar de abordar concepções linguísticas adequadas, pode ser utilizado como exclusiva forma de ensino de alguma habilidade. Os jogos que tratam de competências linguísticas adequadas à alfabetização propiciam a prática e o exercício de conhecimentos que devem ser previamente adquiridos pela criança na escola. Os jogos não dão conta de ensinar ao jogador as habilidades de consciência fonológica, pois não evidenciam a relação fonema x grafema. Essa é uma tarefa do alfabetizador, que deverá procurar auxílio nas Tecnologias Digitais para reforçar com seus estudantes aquilo que já aprenderam.

Portanto, constata-se que, conforme as análises do Protocolo de Avaliação de Softwares Pedagógicos (RIBEIRO, 2013), os materiais analisados da plataforma Escola Games são eficazes para exercitar e fixar conhecimentos adquiridos em sala de aula, especificamente relacionados a habilidades de consciência linguística para crianças em processos de alfabetização, mas não para o ensino dessas competências.

Em contrapartida, outros jogos avaliados não atendem às concepções psicolinguísticas de alfabetização, como o jogo Alfabeto com Som e Memória das Vogais. O material Alfabeto

com Som propõe, em sua descrição, a relação entre fonemas e grafemas. No entanto, ao clicar nas letras do alfabeto dispostas no jogo, a criança ouve o nome de cada letra (B = BE) e não o seu fonema correspondente. Dessa forma, o jogo não ensina e nem exercita nenhuma habilidade fonêmica, inclusive, gera conflitos no desenvolvimento da consciência fonológica.

Por sua vez, o jogo Memória das Vogais é bastante restrito, pois não trabalha com habilidades de leitura ou escrita e, ainda, é composto por apenas um exemplo de figura correspondente a cada uma das vogais. O jogo Atividade de Escuta e Leitura Online tem um diferencial em sua proposta, pois fornece material de áudio que permite à criança o contato com a leitura das palavras correspondentes a cada figura e sua forma escrita. Conforme Moraes (2019), o que deve ser feito para promover a reflexão fonológica é propiciar situações em que as crianças possam analisar a oralidade das palavras e, ao mesmo tempo, comparar com suas formas escritas.

Ainda, outra problemática percebida nos jogos analisados é a falta de auxílio ao jogador diante de seus erros. As plataformas não fornecem um feedback com correções e dicas para que o jogador perceba seus erros e avalie suas ações na atividade. Tal conclusão vai ao encontro das constatações dos estudos de Coscarelli (2015) e Pinheiro, Cavalcante e Amorim (2018), que evidenciaram a falta de feedbacks construtivos para que os jogadores possam refletir sobre suas atividades linguísticas.

Como evidenciamos, os jogos digitais de alfabetização selecionados não desenvolveram plenamente habilidades fonológicas, uma vez que nenhum material aproxima-se sistematicamente à relação fonema x grafema. Essa evidência

acrescenta novas tintas ao estudo de Ramos e Prado (2020) que se debruçaram sobre estudos voltados à alfabetização mediada por jogos digitais e ao desenvolvimento de habilidades de consciência fonológica em geral e de consciência fonêmica em particular: as autoras evidenciaram que os estudos desenvolvidos a partir do desenho e avaliação de jogos digitais de alfabetização que se sustentam nessas concepções reiteram a contribuição positiva da interação digital no percurso de aprendizagem da leitura e escrita. Em nossos achados, entretanto, os jogos digitais mais comumente acessados livremente na internet — e que são diferentes daqueles mencionados no estudo de Ramos e Prado (2020) — não concretizam de modo claro e efetivo essas concepções.

Portanto, a partir das análises é possível evidenciar que os jogos digitais voltados à alfabetização mais acessados de cada plataforma analisada nesta pesquisa não abordam plenamente habilidades de consciência fonológica e, além disso, arriscamos dizer que alguns dos jogos sequer contribuem para o processo de alfabetização. Entretanto, importante mencionar, alguns jogos oferecem atividades que contribuem, ao menos em parte, ao processo de aprendizagem da criança, desde que tomados como complementares às abordagens desenvolvidas em sala de aula.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o objetivo de verificar a pertinência dos nove jogos online de alfabetização mais acessados de três diferentes plataformas, adaptamos o Protocolo de Avaliação de Softwares Pedagógicos (PASP) (RIBEIRO, 2013), considerando adequados para este estudo cinco dos onze critérios avaliativos, que são: concepção de lingua(gem);

estruturação de ensino; objetivos de aprendizagem; interatividade; documentação e material de apoio.

A partir das análises realizadas, constatamos que os jogos de alfabetização mais acessados podem propiciar a sistematização de certas habilidades linguísticas, mas não podem dar conta da alfabetização por si só, uma vez que apresentam lacunas em sua abordagem. Essa afirmação pauta-se na concepção de que é preciso conhecer e reconhecer os fonemas, assim como associar fonemas e grafemas para o desenvolvimento da leitura e escrita. Boa parte dos jogos analisados apresenta limitações na interação com esse conhecimento, pois não se fundamenta na noção de que é pelo desenvolvimento da consciência fonológica que se dá a aprendizagem do princípio alfabético (CAPOVILLA, CAPOVILLA, 2000).

A plataforma Escola Games destacou-se devido à qualidade do design gráfico dos jogos que são de fácil interação para a criança. Ainda, não apenas os três jogos analisados, mas todos os softwares da plataforma são acompanhados de um material de apoio ao professor organizado, o que auxilia profissionais da área. Os jogos analisados também contam com apoio de áudio que permitem à criança ouvir os sons das letras ou das palavras selecionadas, elementos animados, cores, trilha sonora.

Portanto, constata-se com as análises realizadas que os jogos de alfabetização mais acessados das plataformas digitais selecionadas diferem muito entre si e, em sua maioria, apresentam limitações para o desenvolvimento pleno de habilidades linguísticas de consciência fonológica. Com este estudo, fica evidente, portanto, que o papel do professor é imprescindível no ensino da consciência fonológica, enquanto o jogo serve como estratégia de sistematização de uma

aprendizagem já iniciada na interação com o professor e com outras crianças. Ou seja, os instrumentos tecnológicos não substituem o papel educativo da escola. Tal afirmação pauta-se, principalmente, nas lacunas percebidas em todos os nove jogos em relação à abordagem do conteúdo fonológico. Os materiais não concebem de modo pleno atividades que desenvolvem habilidades fonológicas, apresentando ao jogador as concepções de fonema x grafema. Os jogos apenas oportunizam dinâmicas que assumem o papel de exercício de fixação de conhecimentos já adquiridos, provavelmente na escola, com o professor.

Afinal, para alfabetizar, não é válido atribuir nomes aos símbolos do alfabeto. Inclusive, não basta associar figuras a palavras ou relacionar as diferentes formas de escrita das letras em troca de pontuações nos jogos. Para que sejam efetivas nos processos de ensino e de aprendizagem, as tecnologias digitais (TD) devem estar inteiramente integradas aos trabalhos realizados em sala de aula.

A depender da abordagem, as TD podem não promover inovação das práticas educativas, já que podem ser usadas somente “como novidade, para transpor e reproduzir práticas, metodologias, currículos e cursos” (SCHLEMMER; DI FELICE; SERRA, 2020, p. 12). Desse modo, reiteramos o que já havia sido pautado por Kenski (2015), para quem a falta de uma percepção mais ampla do papel das TD nas aulas resulta na reprodução de práticas engessadas já presentes nos contextos não virtuais.

É preciso que as TD sejam educativas e que disponibilizem materiais potentes que possam contribuir efetivamente para o desenvolvimento das crianças. Por esse motivo, justifica-se a importância da presente investigação, uma vez que as análises

realizadas indicam a pertinência de jogos online para a alfabetização, desde que integrados a processos previamente conduzidos na interação com professores e desde que se sustentem de modo claro e preciso no desenvolvimento da consciência fonológica. Sabemos, por estudos prévios³, que há materiais digitais de qualidade disponíveis a professores alfabetizadores, mas o acesso a eles ainda não é tão efetivo. Enquanto isso, reiteramos a necessidade de oferecer a professores e pais – em especial considerando o acesso livre na internet – materiais adequados que contribuam para a aprendizagem das crianças.

REFERÊNCIAS

ADAMS, Marilyn Jager *et al.* *Consciência fonológica em crianças pequenas.*

Tradução de Roberto Cataldo Costa. Porto Alegre: Artmed, 2012.

BEZERRA, Jéssica Tayrine Gomes de Melo; LEITÃO, Márcio Martins; CAVALCANTE, Marianne Carvalho Bezerra. Análise de objetos de aprendizagem para o ensino de língua portuguesa. In: CAIADO, Roberta; LEFFA, Vilson (Orgs.). *Linguagem: tecnologia e ensino*. Campinas: Pontes Editores, p. 83-110, 2021.

CAPOVILLA, Alessandra G. S.; CAPOVILLA, Fernando C. Efeitos do treino de consciência fonológica em crianças com baixo nível sócio-econômico. In: *Psicologia: Reflexão e Crítica*. Porto Alegre, 2000. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0102-79722000000100003>. Acesso em: 24 jan. 2024.

COSCARELLI, Carla. Viana. Projeto Aladim: jogos digitais e novas interfaces para a alfabetização. In: *Revista Triângulo*. Uberaba, v. 6, n. 2, 2015. Disponível em: <https://seer.uftm.edu.br/revistaeletronica/index.php/revistatriangulo/article/view/271>. Acesso em: 24 jan. 2024.

CRUZ, Flaviane Vieira da; FREITAS, Neliane Alves de. O papel dos Jogos Digitais no processo de Alfabetização da criança no contexto pandêmico da COVID-19: Revisão Sistemática de Literatura. In: SOUZA, Éfren Lopes de; PAXIÚBA, Carla

3 Não mencionamos previamente, mas indicamos algumas sugestões complementares: GraphoGame (RICHARDSON; LYYTINEN, 2014), Gamealfa (SANTOS; OLIVEIRA; RIVERA, 2020) e Projeto ALADIM (COSCARELLI, 2015).

Marina; ALVES, Socorro Vânia L.; ALVES, Enoque Calvino Melo; RÊGO, Liviane Pontes; OLIVEIRA, Claudir (Orgs.). *Anais do VIII Congresso sobre Tecnologias na Educação (CTRL+E)*. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, p. 124-132, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.5753/ctrl.2023.232035>. Acesso em: 24 jan. 2024.

GONÇALVES, Ghisene Santos Alecrim. *Alfabetização em tempos tecnológicos: influência dos jogos digitais e não digitais e das atividades digitais na rotina da sala de aula*. 2015. 125f. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos na área de Linguística aplicada) — Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2015.

KENSKI, Vani Moreira. *Tecnologias e ensino presencial e a distância*. Campinas: Editora Papirus, 2015.

KOCH, Ingedore Grünfeld Villaça. *Desvendando os segredos do texto*. 2.ed. São Paulo: Cortez, 2003.

MALUF, Maria Regina; CARDOSO-MARTINS, Cláudia. *Alfabetização no século XXI: como se aprende a ler e escrever*. Porto Alegre: Penso, 2013.

MALUF, Maria Regina; BARRERA, Sylvia Domingos. Consciência fonológica e linguagem escrita em pré-escolares. In: *Psicologia: Reflexão e Crítica*, n. 1, v. 10, 1997.

MORAIS, José. Criar leitores para uma sociedade democrática. In: *Signo*. Santa Cruz do Sul: UNISC, v. 38, p. 2-28, 2013. Disponível em: <https://online.unisc.br/seer/index.php/signo/article/view/4539>. Acesso em: 24 jan. 2024.

MORAIS, José. *Alfabetizar para a democracia*. Porto Alegre: Penso, 2014.

MORAIS, Artur Gomes de. *Consciência fonológica na educação infantil e no ciclo de alfabetização*. Belo Horizonte: Autêntica, 2019.

MORAIS, Emanuela Vitória Dias; CASTRO, Marciane Pacheco de; SANTOS, Ubirajara Nogueira dos. Jogos digitais como ferramenta de auxílio à alfabetização: um relato de experiência. In: *Revista Tecnologias na Educação*. Belo Horizonte, v. 25, jul., 2018. Disponível em: <https://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2018/07/Rel3-vol25-Julho2018.pdf>. Acesso em: 24 jan. 2024.

PINHEIRO, Regina Cláudia; CAVALCANTE, Graça Rosane Mendes; AMORIM, Nícolas Oliveira. Jogos digitais para alfabetização: avaliando e reconfigurando o jogo “Batalha Naval”. In: *Domínios de Lingu@gem*. Uberlândia, n. 1, v. 12,

p. 653–680, jan./mar., 2018. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/dominiosdelinguagem/article/view/38614>. Acesso em: 24 jan. 2024.

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. 192f. Dissertação (Mestrado em Educação) — Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 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. In: *Revista Educação e Linguagens*. Campo Mourão, n. 17, v. 9, ago., 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.33871/22386084.2020.9.17.433-452>. Acesso em: 24 jan. 2024.

RIBEIRO, Fernanda Rodrigues. *Jogos educacionais digitais para ensino de língua portuguesa: uma proposta de avaliação didático-pedagógica e ergonômica*. 2013. 135f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) — Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2013.

RICHARDSON, Ulla; LYYTINEN, Heikki. The GraphoGame Method: The Theoretical and Methodological Background of the Technology-Enhanced Learning Environment for Learning to Read. In: *Human Technology*. Estetino, n. 1, v. 10, p. 39-60, 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.17011/ht/urn.201405281859>. Acesso em: 24 jan. 2024.

SANTANA, Sivaldo Joaquim de; OLIVEIRA, Wilk. Jogos Educacionais como Ferramenta de Auxílio ao Processo de Alfabetização. In: TEIXEIRA, Adriano Canabarro; RISSOLI, Roberto Vilardi; ARAÚJO, Rafael Dias (Orgs.). In: *XXV Workshop De Informática Na Escola*. Brasília. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, p. 148-157, nov. 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.5753/cbie.wie.2019.148>. Acesso em: 24 jan. 2024.

SANTOS, Austonio Queiroz dos; OLIVEIRA, Alexandre Nicolette Sodré; RIVERA, José Anglada. GAMEALFA: recurso tecnológico para alunos em processo de alfabetização. In: *Educitec – Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico*. Manaus, v. 6, jun., 2020.

SANTOS, Ana Leocádia Pereira dos; MOITA, Filomena M^a Gonçalves da Silva Cordeiro. Os jogos como contextos curriculares: um estudo das construções de gênero no THE SIMS. In: SOUSA, Robson P. de; MOITA, Filomena M. C. da S. C.;

CARVALHO, Ana Beatriz G (Orgs.). In: *Tecnologias Digitais na Educação*. Campina Grande: EDUEPB, p. 105-129, 2011.

SCHERER, Ana Paula Rigatti; PEREIRA, Vera Wannmacher. *Alfabetização: estudos e metodologias de ensino em perspectiva cognitiva*. Porto Alegre: EdIPUCRS, 2019.

SCHERER, Ana Paula Rigatti; WOLFF, Clarice Lehnen. *Consciência linguística na escola: experiências e vivências na sala de aula e na formação de professores*. Curitiba: Appris, 2021.

SCHLEMMER, Eliane; DI FELICE, Massimo; SERRA, Ilka Márcia Ribeiro de Souza. Educação OnLIFE: a dimensão ecológica das arquiteturas digitais de aprendizagem. In: *Educar em Revista*. Curitiba, v. 36, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/0104-4060.76120>. Acesso em: 24 jan. 2024.

SCHLEMMER, Eliane; MOREIRA, José Antônio. Ampliando conceitos para o paradigma de educação digital onlife. In: *Revista Interações*. Santarém, n. 55, v. 16, p. 103-122, dez., 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.25755/int.21039>. Acesso em: 24 jan. 2024.

SCLIAR-CABRAL, Leonor. Repensando as relações entre alfabetização e cognição. In: TREVISAN, Albino; MOSQUERA, Juan José Mouriño; PEREIRA, Vera Wannmacher. (Orgs.). In: *Alfabetização e cognição*. Porto Alegre: EdIPUCRS, 2011.