

---

**Jogo digital educativo no universo da leitura e escrita de crianças: uma experiência com o “Soletrando”**

---

**Educational digital game in the universe of children's reading and writing: an experience with “Spelling”**

---

**Juego educativo digital en el universo de la lectura y escritura infantil: una experiencia con “Soletrando”**

---

Silva, Rosângela Maria de Oliveira<sup>1</sup> (Manaus, Amazonas, Brasil)

ORCID ID: 0000-0002-0596-5931

Andrade, Alexandra Nascimento de<sup>2</sup> (Manaus, Amazonas, Brasil)

ORCID ID: 0000-0002-9525-4585

Negrão, Felipe da Costa<sup>3</sup> (Manaus, Amazonas, Brasil)

ORCID ID: 0000-0001-6840-6670

**Resumo**

Este artigo reforça que os jogos digitais podem beneficiar a ação pedagógica e propiciar subsídios teórico-práticos para o processo de leitura e escrita. Sendo assim, o artigo teve o objetivo de investigar as contribuições do aplicativo educacional “Soletrando” no processo de leitura e escrita de crianças do 5.º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública da cidade de Manaus – AM. A pesquisa qualitativa foi realizada por meio de uma intervenção pedagógica com alunos que apresentavam dificuldades na leitura e escrita. Os resultados do estudo evidenciam que o jogo digital “Soletrando” pode ampliar o interesse dos discentes, conseqüentemente, aprimorando a aprendizagem da língua materna de maneira lúdica e divertida. Diante disso, o estudo reflete na importância de o professor interagir com *softwares* no processo de ensino e aprendizagem, adotando uma concepção de mídia-protagonista, além de didática diferenciada a fim de oportunizar uma aprendizagem significativa.

**Palavras-chave:** Jogos digitais. Tecnologias Digitais. Leitura e Escrita.

**Abstract**

This article reinforces those digital games can benefit pedagogical action and provide theoretical and practical subsidies for the reading and writing process. Thus, the article aimed to investigate the contributions of the educational application "Spelling" in the reading and writing process of children in the fifth grade of elementary school in a public school in the city of Manaus - AM. Qualitative research was conducted through a pedagogical intervention with students who had difficulties in reading and writing. The study results show that the digital game “Spelling” can increase the interest of students, consequently, improving the learning of the native language in a playful and fun way. Therefore, the study reflects on the importance of the teacher interacting with software in the teaching and learning process, adopting a media-protagonist concept, in addition to differentiated didactics to provide opportunities for meaningful learning.

**Keywords:** Digital games. Digital Technologies. Reading and writing.

**Resumen**

Este artículo refuerza que los juegos digitales pueden beneficiar la acción pedagógica y proporcionar subsidios teóricos y prácticos para el proceso de lectura y escritura. Así, el artículo tuvo como objetivo investigar los aportes de la aplicación educativa “Spelling” en el proceso de lectura y escritura de niños de 5º de primaria de un colegio público de la ciudad de Manaus - AM. La investigación cualitativa se llevó a cabo mediante una intervención pedagógica con estudiantes que presentaban dificultades para leer y escribir. Los resultados del estudio muestran que el juego digital “Spelling” puede incrementar el interés de los estudiantes, en consecuencia, mejorando el aprendizaje de la lengua materna de una forma lúdica y divertida. Por tanto, el estudio reflexiona sobre la importancia de que el docente interactúe con el software en el proceso de enseñanza y aprendizaje, adoptando un concepto media-

---

<sup>1</sup> Professora da rede estadual do Estado do Amazonas (SEDUC-AM). rmodsl.tld18@uea.edu.br

<sup>2</sup> Professora da Especialização em Letramento Digital. UEA. alexandra\_deandrade@hotmail.com

<sup>3</sup> Professor do Departamento de Métodos e Técnicas da Faculdade de Educação. UFAM. felipenegrao@ufam.edu.br

protagonista, además de una didáctica diferenciada con el fin de brindar oportunidades de aprendizaje significativo.

**Palavras-Chave:** Jogos digitais. Tecnologías digitales. Leyendo y escribiendo.

## Introdução

As Tecnologias Digitais (TD) estão presentes em nosso cotidiano de maneira diversificada, ampliando as possibilidades de interação, entretenimento, produtividade e alcance de informação. No âmbito educacional, as TD assumiram o papel de protagonistas no processo de ensino e aprendizagem, concomitante ao trabalho pedagógico desenvolvido pelos professores com seus alunos, principalmente por oportunizarem alternativas inovadoras nas práticas pedagógicas (VALENTE, 2001).

A interação com as TD representa um marco significativo na História da Educação, posto que por muito tempo, tem se discutido o quanto às tecnologias digitais podem ser grandes contribuintes no processo de ensino e aprendizagem. Nesse texto, buscamos explorar os jogos digitais, enquanto tecnologia digital para propiciar interatividade com diversos objetos de aprendizagem, uma vez que, ao jogar, os discentes são desafiados a todo momento - tentativas que os impulsionam a possíveis soluções para à resolução de problemas resultando na aprendizagem (VIEIRA, 2011).

Os jogos digitais e a escola podem estabelecer uma parceria pedagógica em que seres-humanos (alunos e professores) e não-humanos (mídias) interajam entre si (BORBA; VILLAREAL, 2005; BORBA, 2021). Todavia, faz se necessário destacar a importância de um planejamento assertivo dos professores (COSTA *et al.*, 2021; NOVA *et al.*, 2020), pois os jogos digitais possuem características inerentes à promoção do conhecimento, de maneira lúdica, mediante o desenvolvimento de habilidades cognitivas (GUERREIRO, 2015).

Diante disso, identificamos a potencialidade das tecnologias digitais na educação, visto que, a própria literatura aponta a presença de práticas pedagógicas exitosas no âmbito escolar e acadêmico (NEGRÃO; ANDRADE, 2021). Entretanto, a interação com as TD exige um planejamento sistemático, pautado na interatividade e na consciência de uma mídia-protagonista, e não mero artefato, numa perspectiva utilitarista. Para isso, recomendamos que o docente esteja em contato com formações contínuas a fim de compreender o lugar das TD na/para educação contemporânea,

---

refletindo criticamente acerca do processo de ensino e aprendizagem com TD.

As TD têm sido objetivo de investigação a partir de diferentes perspectivas teórico-epistemológicas, dado a pluralidade de sentidos e aplicações referentes a interação com o universo digital. Em nosso estudo, as TD emergem num contexto de aprendizagem da língua materna a partir da interação com o aplicativo “Soletrando” durante o curso de Letramento Digital da Universidade do Estado do Amazonas (UEA), ofertado para professores da rede pública de educação básica do Amazonas. Sendo assim, o objetivo deste artigo foi investigar as contribuições do aplicativo educacional “Soletrando” no processo de leitura e escrita de crianças do 5.º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública da cidade de Manaus – AM.

O artigo está dividido em seções, de modo que a primeira retoma alguns conceitos relacionados ao processo de leitura e escrita articulado as Tecnologias Digitais. Posteriormente, o texto debruça-se na apresentação do “Soletrando” enquanto aplicativo educacional no domínio e compreensão da língua portuguesa. Por fim, apresentamos os principais resultados da pesquisa com estudantes do quinto ano do Ensino Fundamental, visando identificar as potencialidades do jogo digital frente aos desafios do processo de leitura e escrita.

### **Alguns apontamentos sobre leitura, escrita e tecnologias digitais**

A leitura e escrita são processos que estão imbricados e ocorrem gradativamente, a partir dos estímulos impulsionados pelo meio social e escolar. Todavia, é recorrente que muitas crianças apresentem dificuldades na compreensão e efetivação desses processos, principalmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental (OLIVEIRA, 2017).

O processo de ensino e aprendizagem, bem como as dificuldades que alguns discentes apresentam em sala de aula em relação à leitura e a escrita, não devem jamais ser julgados sem uma análise reflexiva sobre sua vida cotidiana, visto que a realidade externa e interna dos estudantes exerce influência direta na aquisição da competência leitora e escrita.

[...] o ensino e aprendizagem da leitura e da escrita são condicionados por fatores sociais, culturais, econômicos e políticos que configuram a alfabetização como um processo de grande complexidade, com pressupostos teóricos e implicações pedagógicas, traduzidas em saberes e fazeres diversos (CAMARGO, 2021, p. 9).

Sobre isso, Soares (2017) reforça que a questão metodológica presente no desenvolvimento de práticas alfabetizadoras, demanda de uma conjugação das contribuições de diversos campos do conhecimento como a linguística, a psicolinguística, a sociolinguística, a psicologia, além dos paradigmas epistemológicos que apresentam saberes e fazeres para a ação alfabetizadora.

A escola, juntamente com seus educadores e a comunidade escolar dispõe do desafio de propor trabalhos diversificados à prática da leitura, da escrita e das necessidades de cada criança, possibilitando a reflexão sobre diferentes culturas e realidades, assim como também, a valorização de suas ideias, experiências, saberes e conhecimentos prévios.

Segundo Oliveira (2017), é no contexto escolar que as crianças iniciam o convívio com outras pessoas e têm a possibilidade de trabalhar o respeito às diferenças, como também, ampliar os seus conhecimentos através do contato com a diversidade cultural, religiosa e geográfica - uma variedade de vivências, que se bem articuladas ao planejamento do professor, certamente contribuirão no processo de desenvolvimento da leitura e da escrita.

Os contextos sociais vêm se modificando com bastante rapidez e, conseqüentemente, desafiam a escola a acompanhar as mudanças numa velocidade compatível. Essa situação vem exigindo a adoção de práticas pedagógicas diferenciadas, bem como a inserção de tecnologias digitais, nas quais dentre elas, destacamos nesta investigação, os jogos digitais.

Vale ressaltar que o Plano Nacional de Educação (2014-2024), recomenda o fomento para o desenvolvimento e implementação de TD no campo da alfabetização, visando assegurar os múltiplos métodos e práticas pedagógicas que permitam acesso à cultura escrita por parte dos estudantes (CAMARGO; OLIVEIRA, 2021). Em consonância, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) - documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico de aprendizagens essenciais as etapas e modalidades da Educação Básica - aborda o desenvolvimento de competências linguísticas a partir de ambientes digitais (BRASIL, 2018).

Por fim, destacamos que apesar da BNCC não citar o letramento digital, o documento traz discussões a respeito da adoção de uma postura crítica e responsável em rede que propicie a compreensão do desenvolvimento da cidadania em sintonia

com as necessidades político-sociais aos discentes, visto que esta compreensão implica uma atenção especial no que se refere ao processo de leitura e escrita no universo das tecnologias digitais.

### **O jogo digital “Soletrando” no processo da leitura e escrita de crianças**

De acordo com Huizinga (2001), o jogo é uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. Tal conceito amplia-se bastante com o avanço das TD, em especial com os jogos digitais que figuram como um leque de possibilidades dentro do processo de ensino e aprendizagem.

Um jogo eletrônico/digital é considerado uma atividade lúdica formada por ações e decisões que resultam numa condição final. Tais ações e decisões são limitadas por um conjunto de regras e por um universo, que no contexto dos jogos digitais, são regidos por um programa de computador (SCHUYTEMA, 2008).

Entretanto, é equivocado achar que o jogo serve apenas para brincar, pois segundo Schuytema (2008), nos diversos jogos sempre reside uma aprendizagem, devido aos diferentes modos de vida, valores e conhecimentos humanos, pois inseridos aos processos educativos, os jogos digitais têm potenciais que podem ser explorados, especialmente no processo de leitura e escrita.

Os jogos atraem a atenção pelo fato de haver uma competição, assim, quando propostos para as crianças, a reação mais comum é a de alegria e interesse pela atividade, pelo material e pelas regras, mas esse interesse não é o suficiente, é necessário que haja uma intervenção pedagógica para que o jogo contribua no processo de ensino e aprendizagem (RIZZI; HAYDT, 2001).

Ao identificarmos que os jogos digitais são aliados na aprendizagem da criança, destacamos nesta pesquisa o “Soletrando” enquanto tecnologia digital contribuinte ao processo de leitura e escrita de alunos com dificuldades de aprendizagem, principalmente na escrita de palavras simples.

O jogo “Soletrando” é baseado no concurso americano *Spelling Bee*, que consiste na competição de soletração em que os participantes devem soletrar uma ampla lista de palavras - sempre com diferentes níveis de dificuldade. Esse concurso

surgiu nos Estados Unidos e acontece anualmente em vários estados americanos (BONI, 2003). O *software* “Soletrando” foi criado com o intuito de propiciar a mesma experiência de aprendizagem amplamente conhecida no território brasileiro por meio do programa de televisão “Caldeirão do Huck<sup>4</sup>”, que possuía um quadro homônimo - sucesso nas tardes de sábado da TV Globo. Sendo assim, o “Soletrando” dispõe de potencial para o incentivo ao estudo da escrita e gramática, permitindo também que o estudante evolua seu vocabulário (BONI, 2003).

O “Soletrando” é um jogo que consiste no desafio de soletração, cujo participante deve acertar a maior quantidade de palavras possíveis. A versão digital foi criada para “rodar” em computadores pessoais, diferente da versão *Mob*, que foi criada para dispositivos móveis (SILVA, 2009). A versão utilizada do “Soletrando” neste trabalho consiste em um aplicativo educacional desenvolvido pela *Pozzi app*, disponível para todos os dispositivos e que apresenta semelhança com a versão do *Soletrando PC*.

Portanto, compreendemos e reforçamos que o jogo exerce um papel muito além do simples entretenimento, visto que desperta novas aprendizagens a partir de interações e desafios, enriquecendo o desenvolvimento cognitivo das crianças, de modo divertido e acessível (PIAGET, 1976). Convém, apenas, chamarmos atenção para o fato de que para que os jogos digitais possuam objetivos educacionais, os docentes devem articulá-los aos diferentes contextos do currículo, pautando sua aplicação a metodologias congruentes que permitam o aprendizado interativo e por descoberta (PRIETO, *et al.*, 2005).

## Metodologia

A pesquisa aconteceu mediante intervenção pedagógica, que de acordo com Rego (2011) refere-se a uma interferência no processo de ensino e aprendizagem feita por um profissional da educação. No caso deste trabalho, identificamos alguns alunos que apresentavam dificuldades na leitura e na escrita de palavras simples em uma turma do 5.º ano do Ensino Fundamental.

A partir desse cenário, organizamos uma Sequência Didática -

---

<sup>4</sup> O concurso nacional brasileiro de soletração foi veiculado no período de 2011 a 2015 com a participação de alunos da Rede Pública de Ensino de todo Brasil, escolhidos por meio de seletivas em cada estado do país (BONI, 2003).

procedimento metodológico permeado de atividades pedagógicas sistematizadas com base em um gênero textual oral ou escrito (DOLZ; NOVERRAZ; SCHNEUWLY, 2004) – por meio de atividades em sala e a aplicação do jogo digital “Soletrando”.

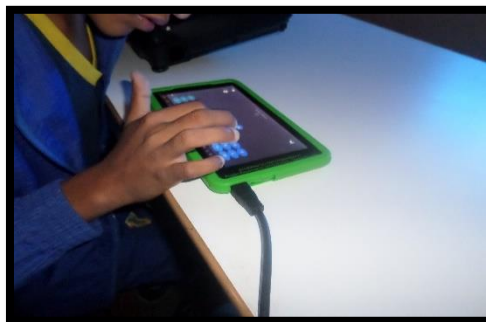
Para isso, retomamos que o objetivo desse artigo foi investigar as contribuições do aplicativo educacional “Soletrando” no processo de leitura e escrita de crianças do 5.º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública da cidade de Manaus – AM. Assim, 25 (vinte e cinco) alunos, do turno Matutino, sendo 15 meninos e 10 meninas, na faixa etária de 10 (dez) a 11 (onze) anos participaram da pesquisa.

A interação com o “Soletrando” ocorreu no período de dois meses, mediante a encontros diários de 1 hora e 30 minutos. Nesta pesquisa, destacamos apenas às observações e registros de três encontros.

No **primeiro encontro** realizamos uma atividade de sondagem com os alunos, por meio de um ditado animado de 30 palavras, entretanto sem mediação com o jogo digital, utilizando-se apenas de papéis, lápis e borracha. A prática do ditado é comumente adotada no Ensino Fundamental I, especialmente nos primeiros meses do ano com o objetivo de identificar os níveis silábicos dos estudantes.

No **segundo encontro** (Figura 1) apresentamos o jogo educativo Soletrando<sup>5</sup> disponíveis em *tabletes*. Nesse momento, buscamos apresentar as regras, bem como as formas corretas de manuseio do aplicativo.

**Figura 1** - Criança jogando o “Soletrando” no *tablet*



Fonte: Silva (2019)

As regras e orientações do jogo “Soletrando” foram as seguintes: 1) A palavra é apresentada no formato de áudio, exigindo atenção da criança; 2) O jogador deve digitar a palavra e esperar a confirmação da grafia correta, num tempo total de

---

<sup>5</sup> O jogo pode ser acessado online e *offline*.

30 segundos; 3) O jogador é eliminado, caso digite errado a palavra, em contrapartida, em caso de acertos, o jogador permanece ativo no jogo, desenvolvendo novos desafios com níveis de dificuldade que variam do fácil ao mais difícil.

No **terceiro encontro**, aplicamos um ditado com as 30 (trinta) palavras do primeiro dia com o objetivo de identificar e comparar a escrita dos participantes. Nesse mesmo encontro, realizamos uma roda de conversa com as crianças, indagando-as sobre a experiência de interação com o jogo “Soletrando”, bem como acerca da atividade do ditado e as palavras que haviam acertado e errado.

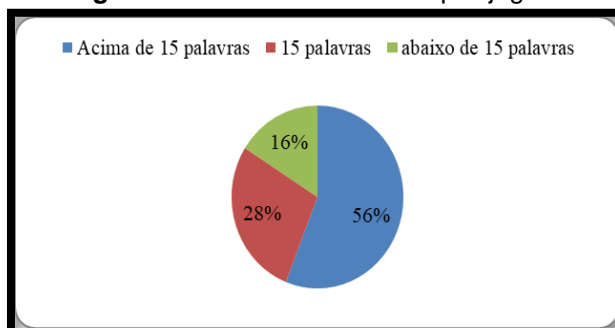
### Resultados e discussões

Os resultados serão apresentados a partir do número de erros e acertos nos ditados do primeiro e terceiro encontro. O objetivo é tecer comparações acerca da interação com o “Soletrando” no segundo encontro. Portanto, os gráficos a seguir apresentam os resultados dos acertos e erros pré-jogo e pós-jogo.

A organização dos resultados se deu da seguinte forma: a) alunos que acertaram abaixo de 15 (quinze) palavras; b) alunos que acertaram 15 (quinze) palavras; e c) alunos que acertaram mais de 15 (quinze) palavras.

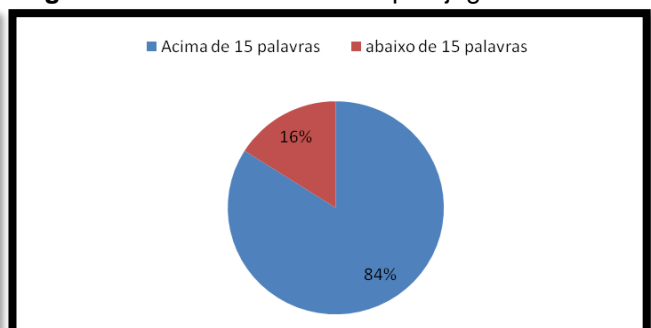
A partir dos gráficos (Figura 2 e 3) a seguir, é possível notar as diferenças no quantitativo de acertos antes e depois da interação com o aplicativo.

Figura 2 - Resultado do ditado pré-jogo



Fonte: Silva (2019)

Figura 3 - Resultado do ditado pós-jogo



Fonte: Silva (2019)

Apesar da permanência de 16% (n=4) dos estudantes com número de acerto inferior a 15 palavras, notamos que a interação com o “Soletrando” oportunizou o aumento do quantitativo de alunos com número de acertos superior a 15 palavras, conforme ilustra a Figura 2. Ou seja, a interação com TD pode contribuir no processo



e ensino e aprendizagem da língua materna, embora seja importante reiterar que tal interação deva ser incorporada no cotidiano das escolas, não sendo apenas atividades esporádicas.

Além disso, observamos que os alunos com número de acerto inferior a 15 palavras são os mesmos do primeiro encontro, os quais foi percebido que estavam em nível pré-silábico e apenas transcreviam palavras e pequenos textos escritos no quadro, mas não faziam a leitura delas. Antes da intervenção pedagógica, a professora nos disse que dos quatro alunos ela só havia identificado 1, pois 3 deles tinham uma “letra linda” e como muitas vezes, não é possível, o acompanhamento das fichas de leitura individualmente, não tinha observado esse fato com precisão.

Outro ponto importante da intervenção pedagógica, diz respeito a identificação dos problemas de aprendizagem da classe por parte do docente, visto que com o jogo digital foi possível desenvolver um trabalho diferenciado com esse grupo de estudantes a fim de oportunizar uma melhoria no processo de ensino e aprendizagem. Tal prática é outro impacto que o jogo digital traz para dentro da sala de aula, pois com interatividade, ludicidade e diversão é possível mapear o cenário de aprendizagem, de forma mais efetiva, por exemplo, que um ditado realizado apenas com papel.

Segundo Lara (2011), as práticas pedagógicas com jogos, podem ser consideradas como atividades que tem potencial para o desenvolvimento do raciocínio, auxiliando as crianças a enfrentarem situações conflitantes relacionadas com o seu cotidiano. Tais evidências corroboram com Vasconcelos, Andrade e Negrão (2020) ao destacarem que as tecnologias digitais são importantes no processo de ensino e aprendizagem do século XXI, uma vez que contribuem na dinamização da sala de aula, permitindo a integração de novos saberes, muito desses, presentes em nosso cotidiano.

Foi observado também que os participantes ao interagirem com o jogo “Soletrando” demonstraram interesse pela leitura e escrita de gêneros textuais através de desafios, curiosidades, interações e fantasia, visto que os jogos digitais para Savi e Ulbricht (2008), possuem potencial para o desenvolvimento de experiências estéticas, visuais e espaciais com/para as crianças.

Durante a aplicação do jogo, observou-se uma animação e euforia por parte

dos participantes, o que se pode observar nas falas<sup>6</sup> das crianças com a pesquisadora, na roda de conversa:

**Criança 01:** *Gostei muito do jogo, a atividade foi muito divertida. No início eu errei bastante..., mas estudei com a minha mãe para hoje ser melhor!*

**Criança 02:** *Nesse jogo, precisa ter muita atenção para não errar a escrita da palavra. Tive que ter muita concentração e estudar as fichas que a professora dar para a leitura.*

**Criança 03:** *Fiquei muito feliz em brincar com o jogo e principalmente ter ganhado a competição em primeiro lugar. Gosto muito de escrever. Eu leio sempre gibi com a mamãe.*

Para Betz (1995), existe uma grande associação entre jogos e aprendizagem, de modo que os jogos digitais permitem a visualização e a experimentação de conceitos e possuem ambientes que podem desenvolver a criatividade dos jogadores, o que está exposto na fala da criança 02.

Podemos perceber a satisfação e o interesse nas falas das crianças 01 e 03, o que Neal (1990) aborda ao dizer que a competição e a definição de objetivos são componentes motivadores para as crianças nos jogos. Isso também se deve ao fato de que a maioria dos jogos digitais possui um design interativo, dinâmico e lúdico, permitindo que o estudo seja mais prazeroso, quando bem explorado no planejamento do professor.

Entretanto, é necessário que os jogos digitais, como qualquer outra mídia, tenham um objetivo para que o processo de ensino e aprendizagem seja norteado de maneira didática, a fim de que o aluno não fique disperso, ou não participe. De acordo com Gros (2003), os jogos precisam ter objetivos de aprendizagem bem definidos e em consonância com os objetos do conhecimento das disciplinas, com intuito de promover o desenvolvimento de habilidades importantes para ampliar a capacidade cognitiva das crianças.

A era digital possui potencialidade para a promoção ao acesso dos conhecimentos de forma lúdica e agora mais integrada, por conta de plataformas digitais. Durante as atividades com os jogos digitais na educação, o jogador-estudante torna-se participante ativo do processo de aprendizagem interagindo com uma nova protagonista (as mídias).

[...] estamos vivendo uma era tecnológica digital, o que tem proporcionado

---

<sup>6</sup> Registro de áudio do terceiro encontro feito na roda de conversa.

mudanças na maneira de nos comunicar, de realizar compras, de estudar e de nos entreter e interagir com as pessoas ao nosso redor. No âmbito educacional, as TD (Tecnologias Digitais) têm tomado grandes proporções (BRITO; ANDRADE; LOBO, 2021, p. 02).

Borba e Villarreal (2005), destacam as tecnologias digitais como atrizes do processo de ensino e aprendizagem, interagindo com professores e alunos, em um construto de seres humanos com mídias na/para produção de conhecimento. Souto (2013); Souto e Borba (2015a, 2015b, 2018); Souto e Araújo (2013) indicam que uma dada tecnologia digital pode desempenhar vários papéis nas atividades pedagógicas - artefato, objeto, sujeito, comunidade, regras, organização do trabalho e proposta de estudo - para que os professores possam organizar/planejar uma proposta não “domesticando-as”, mas “com” - inseridas em suas práticas.

Em uma sociedade cada vez mais virtualizadas, é possível observar o avanço e a presença das TDs em nosso dia a dia e no de nossos alunos, fazendo com que sua inserção nas escolas seja um processo que exige estudo, reflexões e planejamento pedagógicos, políticos e sociais (BARROS *et al.*, 2021, p. 4).

Tais reflexões aduzem a importância de tecituras investigativas que desvelem questões que com a pandemia da COVID-19 foram escancaradas, por exemplo, quanto ao acesso às tecnologias digitais, o que não deixa de ser destacado nesta pesquisa, apesar de não ser a ênfase do estudo, entretanto, é importante destacar que não são todas as escolas públicas que dispõem de equipamentos necessários para interação com os estudantes. Por isso, é emergente que novas políticas públicas que visem a democratização do acesso à internet para alunos nos mais diversos territórios e classes sociais sejam efetivadas pelo Poder Público, visto que o acesso digital a todos, ainda é um desafio, especialmente nas escolas públicas do Amazonas (SOUZA *et al.*, 2021).

### Considerações finais

Com os constantes avanços tecnológicos, a influência das mídias vem sendo cada vez mais presente, não só dentro da sociedade, mas em todos os campos que a perpassam, inclusive na educação. Vive-se em uma era tecnológica onde tudo se vê, tudo se aprende, tudo se transforma em tempo real. Sendo assim, é extremamente necessário que a escola e seus professores estejam atentos para um ensino com TD no processo de aprendizagem, especialmente no que envolve a leitura

---

e escrita de crianças, cujo debate está sempre em evidência.

De acordo com Almeida (2010), as TD precisam estar integradas ao currículo escolar, pois num mundo cada vez mais globalizado, se elas integradas a um projeto pedagógico, podem trazer potenciais para aproximação da atual geração com a escola e seu cotidiano contemporâneo.

Com esta pesquisa, refletimos acerca da relevância de se fazer práticas pedagógicas com as tecnologias digitais, em especial com os jogos digitais, no processo de leitura e escrita de crianças do 5.º ano do Ensino Fundamental - algo que já é presente no cotidiano deles, pois os jogos digitais são de grande aceitação dos estudantes, principalmente pela possibilidade de aprender brincando.

Mediante esta intervenção pedagógica, evidenciamos que a partir das atividades desenvolvidas com o jogo digital “Soletrando” foi possível identificar as crianças que apresentavam dificuldade na leitura e escrita, sendo possível também perceber o avanço ortográfico na escrita dos participantes. Tal resultado reforça que o “Soletrando” têm potencial para auxiliar na aprendizagem da língua materna, interagindo como um subsídio pedagógico, junto com outros *softwares* e atividades práticas convencionais.

Diante disso, percebemos que o professor mais do que nunca é o elo para mediar uma relação de muitas possibilidades de humanos e não humanos interagindo entre si, destacando a importância da conscientização do docente dentro desse processo e o quanto ele pode contribuir eficazmente para o aprendizado do educando. Todavia, não podemos deixar de destacar o necessário investimento em formação contínua para docentes, implantação de tecnologias digitais e conectividade para todas as escolas do Brasil, o que ainda é utopia, principalmente na periferia da capital amazonense e nos interiores do estado.

## Referências

ALMEIDA, M. E. **Informática e formação de professores**. Brasília: Ministério da Educação/Seed, 2010. (Série de Estudos – Proinfo - Vol. 1).

BARROS, J.; ANDRADE, A.; NEGRÃO, F.; GONÇALVES, C. Geometria plana com GeoGebra: intervenção pedagógica com alunos do Ensino Fundamental II. **Revista de Ensino de Ciências e Matemática**, v. 12, n. 4, p. 1-19, 10 set. 2021.

BETZ, J. A. Computer games: Increase Learning in a interactive Multidisciplinary Environment. **Journal of Educational Technology Systems**. v. 24, n. 2, p.195-205, 1995.

BONI, V. F. C. V. **Aprendizagem / aquisição de vocabulário em língua estrangeira: um estudo de caso sobre estratégias de aprendizagem**. 2003. 164 p. Dissertação (Mestrado em Língua Estrangeira) - Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2003.

BORBA, M. de C.; VILLARREAL, M. E. **Humans-with-Media and the Reorganization of Mathematical Thinking: Information and Communication Technologies, Modelling, Experimentation and Visualization**. Estados Unidos: Springer, 2005.

BORBA, M. C. The future of mathematics education since COVID-19: humans-with-media or humans-with-non-living-things. **Educational Studies in Mathematics**, v. 107, p. 1-16, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s10649-021-10043-2>. Acesso em: 21 jul. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF, 2018.

BRITO, D. W. S.; ANDRADE, A. N. de.; LOBO, H. B. A criança e a tecnologia digital: brincando e aprendendo ciências na Educação Infantil. **REAMEC - Rede Amazônica de Educação em Ciências e Matemática**, [S. l.], v. 9, n. 2, p. e21049, 2021.

CAMARGO, R. M. P.; OLIVEIRA, S. S. B. Vozes de Professores: Política Municipal de Alfabetização de Manaus em Debate. **Educação (Santa Maria. Online)**, v. 46, p. 2-25, 2021.

COSTA, J. S. da.; ANDRADE, A. N. da.; DANTAS XIMENES, M.; GONÇALVES, C. B. O uso de jogos eletrônicos digitais nas aulas de educação física. **Revista Labor**, v. 1, n. 25, p. 261-273, 2021.

DOLZ, J.; NOVERRAZ, M.; SCHNEUWLY, B. Sequência didática para o oral e escrita: apresentação de um procedimento. In: SCHNEUWLY, B; DOLZ, J. **Gêneros orais e escritos na escola**. São Paulo: Mercado das Letras, 2004.

GROS, B. The impact of digital games in education. **First Monday**, v. 8, n. 7, 2003.

GUERREIRO, M. A. S. **Os efeitos do Game Design no processo de criação de Jogos Digitais utilizados no Ensino de Química e Ciências: O que devemos considerar?** Dissertação (Mestrado em Educação para a Ciência) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru, 2015.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O jogo como elemento de cultura**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001.

LARA, I. C. M. **Jogando com a matemática na educação infantil e Séries Iniciais**. Catanduva, SP: Editora Rêspel, 2011.

NEAL, L. Implications of computer games for system design. *In: Anais da INTERACT*, North Holl, 1990.

NEGRÃO, F. C.; ANDRADE, A. N. Práticas pedagógicas com tecnologias digitais: desafios e possibilidades. *In: VIII Simpósio Lasera Manaus, 2021, Manaus. Anais... Manaus: Grupo de Pesquisa Alternativas Inovadoras para o Ensino de Ciências Naturais na Amazônia - AIECAM, 2021. v. 8. p. 253-256.*

NOVA, J. B. S. V.; ANDRADE, A. N. de.; MORHY, P. E. D.; GONÇALVES, C. B. O uso do facebook nas aulas de química. **Revista Labor**, v. 2, n. 24, p. 604-616, 2020.

OLIVEIRA, R. M. Dificuldade no desenvolvimento da leitura e da escrita nos anos iniciais do Ensino Fundamental. **Revista Científica Multidisciplinar**, v. 15, p. 163-188, 2017.

PIAGET, J. **Psicologia e Pedagogia**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

PRIETO, L. M.; TREVISAN, M. do. C. B.; DANEZI, M. S.; FALKEMBACH, G. M. Uso das tecnologias digitais em atividades. **RENOTE - Revista Novas tecnologias na educação**, Porto Alegre, v.3, n.1, p.1-11, 2005.

REGO, C. T. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 22 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

RIZZI, L.; HAYDT, R. C. C. **Atividade na educação da criança**. São Paulo: Editora Ática, 2001.

SAVI, R.; ULBRICHT, V. R. Jogos Digitais Educacionais: Benefícios e Desafios. **RENOTE – Revista Novas Tecnologias na Educação**, v.6, p. 1-10, 2008.

SCHUYTEMA, P. **Design de Games: uma abordagem prática**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

SILVA, F. A. P. **Spacequiz: um jogo educacional para**. Instituto Federal do Piauí. Teresina, 2009.

SOARES, M. **Alfabetização: a questão dos métodos**. São Paulo: Contexto, 2017.

SOUTO, D. L. P. **Transformações expansivas em um curso de Educação Matemática a Distância Online**. 2013. 279f. Tese (Doutorado em Educação Matemática) – Instituto de Geociências e Ciências Exatas, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2013.

SOUTO, D.L.P.; ARAÚJO, J. L. Possibilidades expansivas do sistema Seres-humanos-com-mídias: um encontro com a Teoria da Atividade. *In: BORBA, M. C., CHIARI, A. (Eds.) Tecnologias Digitais e Educação Matemática*. São Paulo: Editora Livraria da Física, 2013.

SOUTO, D. L. P.; BORBA, M. de C. Seres humanos-com-internet ou internet-com-seres humanos: uma troca de papéis? **Relime [online]**, v.19, n.2, pp.217-242, 2016.  
SOUTO, D. L. P.; BORBA M. C. Movimentos, estagnações, tensões e transformações na aprendizagem da matemática online. *In: VI Seminário Internacional de Pesquisa em Educação Matemática SIPEM. Anais...* Pirenópolis, 2015a.

SOUTO, D. L. P.;BORBA, M. C. Transformações expansivas em Sistemas de Atividade: o caso da produção matemática com a Internet. *Revista Perspectivas em Educação Matemática*, v. 6, n. 1, p. 14-57, 2013. *In: Anais do VI Sipem - VI Seminário Internacional de Pesquisa em Educação Matemática SIPEM. Pirenópolis, 2015b.*

SOUZA, I. P.; ANDRADE, A. N.; SOUZA, C. D.; SOUZA, D. P.; GONCALVES, C. B. O WhatsApp no processo de ensino-aprendizagem de alunos do ensino médio tecnológico. **Brazilian Journal of Development**. v.7, p. 3762-3774, 2021.

VALENTE. J. A. **Aprendendo para a vida: os computadores na sala de aula.** São Paulo: Cortez, 2001.

VASCONCELOS, I. da C. de.; ANDRADE, A. N. de.; NEGRÃO, F. C. Tecendo conhecimentos de multiplicação com o uso da plataforma Khan Academy com alunos do 5º ano do Ensino Fundamental. **REAMEC - Rede Amazônica de Educação em Ciências e Matemática**, v. 8, n. 3, p. 435-448, 2020.

VIEIRA, R. S. O papel das tecnologias de informação e comunicação na educação: um estudo sobre a percepção professor/tutor. **Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância (RBAAD)**, v.10, p. 66-72, 2011.

Recebimento: 26/09/2022

Aprovação: 20/12/2022



## Q.Code

### Editores-Responsáveis

[Dr. Enéas de Araújo Arrais Neto](#), Universidade Federal do Ceará, UFC, Ceará, Brasil

[Dr. Sebastien Pesce](#), Universidade de Orléans, França