



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO - UFMA

CENTRO DE CIÊNCIAS DE CODÓ - CCCO

CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

MARIA EDUARDA MESQUITA RODRIGUES

**CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS DIGITAIS PARA A APRENDIZAGEM DA
LEITURA E DA ESCRITA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO**

FUNDAMENTAL: tessituras construídas a partir do programa residência
pedagógica

Codó

2025

MARIA EDUARDA MESQUITA RODRIGUES

**CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS DIGITAIS PARA A APRENDIZAGEM DA
LEITURA E DA ESCRITA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL: tessituras construídas a partir do programa residência
pedagógica**

Artigo apresentado à Coordenação do Curso de
Licenciatura Plena em Pedagogia da
Universidade Federal do Maranhão, Campus VII -
Codó, como requisito para obtenção de grau em
Licenciatura em Pedagogia.

**Orientador(a): Profa. Ma. Lucinete Fernandes
Vilanova**

Codó

2025

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Mesquita Rodrigues, Maria Eduarda.

Contribuições dos Jogos Digitais para a Aprendizagem da
Leitura e da Escrita nos Anos Iniciais do Ensino
Fundamental : tessituras construídas a partir do programa
residência pedagógica / Maria Eduarda Mesquita Rodrigues.
- 2025.

32 p.

Orientador(a): Lucinete Fernandes Vilanova.

Curso de Pedagogia, Universidade Federal do Maranhão,
Codó, 2025.

1. Leitura e Escrita. 2. Letramento Digital. 3.
Jogos Digitais. 4. Relato de Experiências. I. Fernandes
Vilanova, Lucinete. II. Título.

MARIA EDUARDA MESQUITA RODRIGUES

**CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS DIGITAIS PARA A APRENDIZAGEM DA
LEITURA E DA ESCRITA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO**

FUNDAMENTAL: tessituras construídas a partir do programa residência
pedagógica

Artigo apresentado à Coordenação do Curso de
Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade
Federal do Maranhão, Campus VII - Codó, como requisito
para obtenção de grau em Licenciatura em Pedagogia.

Aprovado em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Profa. Ma. Lucinete Fernandes Vilanova - **Orientadora**
Universidade Federal do Maranhão - UFMA

Profa. Dra. Cristiane Dias Martins da Costa - **1º Avaliadora**
Universidade Federal do Maranhão - UFMA

Profa. Dra. Laiz Mara Meneses Macedo - **2º Avaliadora**
Universidade Federal do Maranhão - UFMA

AGRADECIMENTOS

Gostaria de deixar meus profundos agradecimentos a várias pessoas que estiveram comigo e as que encontrei durante a minha trajetória acadêmica.

Primeiramente agradeço a minha família, meus pais e minhas irmãs, que sempre estiveram presentes em cada momento da minha vida, aconselhando e apoiando minhas decisões. Obrigada por todo o amor e apoio dado durante cada etapa antes, durante e após minha trajetória acadêmica, amo vocês.

Quero agradecer também minha amiga de infância e *roommate* Jacyelle Santos. Amiga, dividir a casa contigo durante o tempo em que estudamos em outra cidade foi como estar com minha irmã, saudades de morarmos juntas e de todos os momentos de risadas, choros, assistindo dorama ou alguma live, obrigada pelo apoio.

Um agradecimento ao meu grupo de melhores amigos de turma, João Daniel, minha dupla nas atividades do RP e para sempre nosso presidente de C.A; Arleane Machado, minha dupla de trabalhos, de academia e de todos os momentos que passamos juntas; Livia Cecilia, minha “prima” de sobrenome; e Joane Karla, a nossa princesa do grupo. Agradeço por ter conhecido cada um de vocês durante a trajetória acadêmica, obrigada por todos os momentos juntos dentro e fora dos corredores da UFMA, foram momentos inesquecíveis, irei guardá-los no coração e sempre que possível irei visitá-los.

Por último e não menos importante, agradeço a todos os professores do Curso de Pedagogia da UFMA - CCCO, que construíram o caminho para meu conhecimento e formação, em especial, a minha querida orientadora, professora Lucinete Fernandes Vilanova, que sempre foi paciente e me instruiu em cada momento do Residência Pedagógica e da construção do Trabalho de Conclusão de Curso.

É preciso, sobretudo, e aí já vai um destes saberes indispensáveis, que o formando, desde o princípio mesmo da sua experiência formadora, assumindo-se como um sujeito também da produção do saber, se convença definitivamente de que ensinar não é *transferir conhecimentos*, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção (Freire, 1996, p.12).

RESUMO

Este estudo configurou-se em uma pesquisa sobre o uso dos jogos digitais enquanto recurso no processo de aprendizagem da leitura e escrita, realizando uma análise através do relato de experiências vivenciadas no âmbito do Programa Residência Pedagógica (PRP), proporcionado pela Coordenação De Aperfeiçoamento De Pessoal De Nível Superior (CAPES) e o Ministério da Educação (MEC), tendo como foco o com o subprojeto “letrar: letras e números” do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão – Centro de Ciências de Codó, que proporcionou uma interação com os anos iniciais do ensino fundamental da rede municipal de ensino. O objetivo central da pesquisa busca analisar as contribuições dos jogos digitais para a aprendizagem da leitura e escrita nos anos iniciais do ensino fundamental a partir das experiências vivenciadas como bolsista/residente do PRP. Para fundamentar as discussões e análises do tema de pesquisa, foram abordados alguns autores como Ferreiro e Teberosky (1984), que apontam sobre a psicogênese da língua escrita; Soares (2005), que traz o conceito da leitura e escrita na perspectiva do letramento; Dudeney *et al.* (2016), que abordam sobre os letramentos digitais, sendo um deles, o letramento em jogos; e dentre outros. Para tanto, a metodologia empregada foi a observação participante de caráter descritivo, reflexivo e analítico, conduzido pelo estilo em que o pesquisador vivenciou durante a pesquisa, registrando diários de campos, relatórios e dentre outros para a análise dos dados. Com base nos resultados alcançados com essa pesquisa foi possível constatar que muitos são os desafios enfrentados pela escola no que diz respeito à formação de um indivíduo letrado, que atenda às demandas sociais da leitura e escrita. Quanto ao uso dos jogos digitais, percebemos que desempenham um papel relevante na aprendizagem da leitura e da escrita, ao possibilitar plataformas interativas e envolventes em que as crianças aprendam de forma lúdica com o auxílio das tecnologias educacionais.

Palavras-chave: Leitura e escrita; Letramento digital; Jogos digitais; Relato de experiências.

ABSTRACT

This study is configured as research on the use of digital games as a resource in the process of learning reading and writing, conducting an analysis through the report of experiences lived within the scope of the Pedagogical Residency Program (PRP), provided by the Coordination for the Improvement of Higher Education Personnel (CAPES) and the Ministry of Education (MEC). The focus was on the subproject “lettering: letters and numbers” of the Pedagogy Course at the Federal University of Maranhão – Codó Science Center, which enabled interaction with the early years of elementary education in the municipal school network. The main objective of the research is to analyze the contributions of digital games to the learning of reading and writing in the early years of elementary education, based on the experiences lived as a PRP scholarship holder/resident. The theoretical foundation of this study includes Ferreiro and Teberosky (1984), who discuss the psychogenesis of written language; Soares (2005), who explores reading and writing from the perspective of literacy; and Dudeney et al. (2016), who address digital literacies, including gaming literacy, among other relevant authors. The methodology adopted was participant observation, with a descriptive, reflective, and analytical approach, in which the researcher directly experienced the research environment, recording observations in field diaries, reports, and other documents for data analysis. The findings indicate that schools face numerous challenges in fostering literate individuals capable of meeting the social demands of reading and writing. Regarding the use of digital games, the study reveals that they play a key role in reading and writing acquisition, offering interactive and engaging platforms that enable children to learn in a playful way, supported by educational technologies.

Keywords: Reading and writing; Digital literacy; Digital games; Experience report.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	8
2. REFERENCIAL TEÓRICO.....	11
2.1. o processo de aquisição da leitura e da escrita na perspectiva do letramento.....	11
2.2. Os jogos digitais como recurso didático para a aprendizagem da leitura e escrita.....	14
3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	17
4. RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	19
4.1. O Programa Residência Pedagógica (PRP) e o Subprojeto “LETRAR: letras e números”	19
4.2. Um relato de experiências vivenciadas durante as atividades do Programa Residência Pedagógica/Projeto Letrar: letras e números.....	22
4.3. Tecendo algumas discussões e análises dos resultados.....	27
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	29
REFERÊNCIAS.....	31

1. INTRODUÇÃO

Entende-se por processo de aprendizagem da alfabetização e letramento, a aquisição e o desenvolvimento da leitura e escrita do indivíduo com a língua materna, envolvendo a compreensão e o uso efetivo da leitura e da escrita em contextos sociais, culturais e práticos. É durante a infância que a criança desenvolve o uso de sua língua materna, através das interações sociais em que se está inserido, com isso, é possível desenvolver a linguagem e, ainda durante a infância, cria-se hipóteses da língua escrita. Segundo Vygotsky (2001) a linguagem exerce um papel central durante o desenvolvimento da criança, é através das interações e trocas de experiências com os adultos e os colegas que se possibilita construir o pensamento e a aprendizagem.

Embora os conceitos de alfabetização e letramento apresentem algumas diferenças fundamentais, ambos são processos complementares durante o processo de ensino e aprendizagem da leitura e escrita. Para Soares (2005) a alfabetização é a aquisição da leitura e escrita da língua materna, desenvolvendo a habilidade de codificar e decodificar letras e palavras. Ainda que a criança não reconheça algumas letras e não saiba fazer o uso de sílabas, ao tentar imitar o adulto que é alfabetizado, ela pode produzir uma série de códigos que não represente uma palavra especificamente, mas que estimula a sua escrita e o que se entende por ela. Já o conceito de letramento se dá pelo uso social da leitura e escrita, ou seja, a habilidade de interpretar e manusear o conhecimento da leitura e escrita de forma que seja utilizada dentro de diversos contextos e práticas sociais, implica “o conjunto de conhecimentos, atitudes e capacidades envolvidos no uso da língua em práticas sociais e necessários para uma participação ativa e competente na cultura escrita” (Soares, 2005, p. 50).

Com isso é necessário que a escola, enquanto mediadora das práticas letradas entre o indivíduo e o meio social, atualize, diversifique e adote métodos em que torne a aprendizagem significativa, estabelecendo uma interação entre o conhecimento e o cotidiano da vida, trazendo inovação no ensino e promovendo a socialização da aprendizagem, desde que é na escola em que as crianças constroem suas relações sociais ao vivenciar diferentes costumes entre si, aprendendo uns com os outros.

Atualmente, podemos contar com as tecnologias digitais dentro do processo de aprendizagem da leitura e da escrita, pois está cada vez mais natural que a nova geração cresça com uma familiaridade aos recursos digitais e as informações que ela traz, como as redes sociais e jogos eletrônicos, além da demanda social em que se espera do indivíduo um conhecimento básico do uso de dispositivos móveis e a utilização dos meios de comunicação. A BNCC cita, dentro das competências específicas da linguagem no ensino fundamental, a utilização de tecnologias digitais para as práticas sociais.

Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos. (Brasil, 2018, p. 67)

Utilizar computadores ou outros meios digitais dentro da sala de aula pode despertar um maior interesse nos alunos, já que a tendência é que a tecnologia se insira cada vez mais dentro da sociedade e na forma como as pessoas se comunicam, entretanto, o uso dessas tecnologias não pode substituir o método manuscrito, a intenção é que elas estejam trabalhando simultaneamente durante a aquisição da leitura e escrita dos alunos de forma lúdica, um exemplo, seria os jogos digitais em sites de alfabetização e letramento. De acordo com Pedro Demo (2007).

Se fôssemos minimamente justos com as crianças, deveriam ser alfabetizadas com computador, porque já agora, mas principalmente no futuro, precisarão deste tipo de linguagem impreterivelmente. O texto impresso não vai desaparecer, mas não será preponderante. Os modos de comunicação e interação assumem outras urdiduras textuais que, além de mais atraentes e motivadoras, parecem - por conta da reconstrução virtual - mais reais. (Demo, 2007, p. 558)

Porém, embora a implementação das novas tecnologias digitais apresente benefícios e se mostre um aliado durante o processo de ensino nas escolas, ainda é possível encontrar-se diversos desafios para a implementação dessas tecnologias dentro do âmbito educacional. Alguns desses desafios envolvem a desigualdade de acesso, desde que nem todos os alunos possuem acesso a dispositivos ou internet de qualidade; a capacitação docente com as

tecnologias da informação e comunicação (TICS), já que alguns profissionais ainda carecem de formação adequada quanto ao uso das tecnologias; a falta de infraestrutura, pois nem todas as escolas de rede públicas possuem infraestrutura para desenvolver e atender as demandas, não possuem acesso à internet de qualidade ou *hardware* e *software* adequados.

A escolha por esse objeto de pesquisa foi motivado pelo interesse de pesquisar sobre as contribuições dos jogos digitais após ser abordado os processos de alfabetização e letramento e os diversos tipos de letramentos, sendo um deles o digital, durante a disciplina de Alfabetização e Letramento I ministrada durante o curso de Pedagogia, como ainda, minha participação como bolsista/residente no Programa Residência Pedagógica (PRP), através do Projeto Letrar: Letras e números do Curso de Pedagogia da UFMA/CCCO.

Durante o processo de implementação do PRP, foi possível aplicar os jogos digitais com os alunos do 5º ano do ensino fundamental ao desenvolver ações e atividades da leitura e da escrita. É a partir dessa experiência que surge o nosso problema de pesquisa, que questiona quais as contribuições dos jogos digitais para o aprendizado da leitura e escrita nos anos iniciais do ensino fundamental? Ademais, é possível que os jogos digitais, ainda como recurso didático, contribuem na motivação, a interação e a autonomia dos alunos durante o processo de ensino e aprendizagem da leitura e escrita?

A partir dos questionamentos postos, foram estabelecidos os objetivos da pesquisa. O Objetivo Geral consistiu em analisar as contribuições dos jogos digitais para a aprendizagem da leitura e escrita nos anos iniciais do ensino fundamental a partir de experiências vivenciadas no Programa Residência Pedagógica. A fim de possibilitar o alcance de objetivo geral, elencamos os seguintes objetivos específicos: Discorrer sobre os conceitos de aprendizagem da leitura e escrita na perspectiva do letramento; analisar o uso dos jogos digitais como recursos didáticos para a aprendizagem da leitura e da escrita.

A metodologia que utilizamos baseou-se na observação participante de caráter descritiva, reflexiva e analítica com foco na abordagem qualitativa, utilizando, para a coleta e análise de dados, diários de campo e relatórios registrados durante a participação. Nos apropriamos da pesquisa bibliográfica, que oferece fundamentação teórica, auxiliando durante a investigação e o desenvolvimento crítico, e do relato de experiências vivenciadas.

Inicialmente, durante o desenvolvimento do presente trabalho, discorreremos sobre o processo de aquisição da leitura e da escrita na perspectiva do letramento. Seguimos discutindo sobre quais as contribuições dos jogos digitais enquanto recurso didático para a aprendizagem da leitura e da escrita. Por fim, relatamos e analisamos sobre as experiências vivenciadas no Programa Residência Pedagógica, tendo como referência o uso dos jogos digitais no processo de aprendizagem da leitura e escrita de uma escola pública do município de Codó/Ma.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1. O processo de aquisição da leitura e da escrita na perspectiva do letramento

O processo de aquisição da leitura e escrita dentro da perspectiva do letramento vai muito além do poder de codificar (escrever) e decodificar(ler), palavras, textos e dentre outros, como se é posto na perspectiva da alfabetização. É fazer a prática social da leitura e escrita, ou seja, conseguir interpretar e manusear diferentes tipos de textos, por exemplo, a mensagem que um jornalista quer passar em um site da internet, colunas de revistas ou jornais, ou um outro exemplo, seria ler um livro de romance ou outro gênero e conseguir captar e entender as mensagens e emoções dos personagens em cada cena descrita pelo autor.

O conceito do letramento passou a ser utilizado há não muito tempo atrás, após consequências no processo de alfabetização em questão da decodificação, em que se tinham indivíduos alfabetizados que possuíam a habilidade de escrever palavras, porém apresentavam problemas na leitura de textos que exigiam uma interpretação mais profunda da mensagem que se queria transmitir.

Mas afinal, o que diferenciaria o processo da leitura e escrita da leitura da perspectiva do letramento para a perspectiva da alfabetização?

A alfabetização é uma questão muito abordada por diversos teóricos da educação como Soares (2005); Ferreiro e Teberosky (1984). Dentro do ramo da educação, desde a educação infantil, apesar de que não seja obrigatoriamente

necessário que a criança já saia alfabetizada na educação infantil, é sempre feito esse primeiro contato dos alunos com as letras e números, além de diversos métodos que podem auxiliar a criança dentro do processo de alfabetização como a orientação da coordenação motora para se segurar e manusear um lápis, a força que se usa ao escrever e outros diversos fatores.

Soares (2005) diz que a alfabetização se dá pela habilidade de ler e escrever códigos que representam a linguagem humana, ou seja, se dá pela habilidade de codificação e decodificação da língua materna.

O termo alfabetização designa o ensino e o aprendizado de uma tecnologia de representação da linguagem humana, a escrita alfabético-ortográfica. O domínio dessa tecnologia envolve um conjunto de conhecimentos e procedimentos relacionados tanto ao funcionamento desse sistema de representação quanto às capacidades motoras e cognitivas para manipular os instrumentos e equipamentos de escrita (Soares, 2005, p.24).

De acordo com Ferreiro e Teberosky (1984), que traz um estudo sobre a psicogênese da língua escrita, a criança passa por fases antes de estar de fato alfabetizada, sendo essas etapas divididas em: *Pré-Silábico* – etapa em a criança escreve sem o reconhecimento de letras e sons, escrever é reproduzir os traços da escrita trazidos como grafismo; *Silábico* – onde entende-se que a escrita tem relação com sons, por isso a criança tenta trazer uma letra que corresponde a sílaba falada; *Silábico alfabético* – etapa em que a escrita e as habilidades variam entre nível anterior(silábico) e posterior(alfabético), podendo ser alternado entre letras e fonemas; *Alfabético* - etapa correspondente a fonemas e grafias, aqui a criança já consegue codificar e decodificar, entende que a escrita corresponde a valores sonoros e possuem sentido, fazendo uso das habilidades desenvolvidas para criar e interpretar textos, ou seja, está de fato alfabetizada.

Entretanto, alguns resultados do processo da alfabetização mostraram-se que pessoas alfabetizadas, que tinham o domínio dos códigos que representam a língua falada, expressavam a falta de habilidades na interpretação e manuseio da linguagem dentro da sociedade.

Com isso, designou-se o conceito de letramento, que trata de práticas sociais ligadas as habilidades de leitura e escrita, posto pelas demandas de um

contexto social em que se está inserido. “Em outras palavras, letramento não é pura e simplesmente um conjunto de habilidades individuais; é o conjunto de práticas sociais ligadas à leitura e à escrita em que os indivíduos se envolvem em seu contexto social.” (Soares, 1998, p. 72)

O letramento defende que um indivíduo letrado é aquele que consegue atender as demandas sociais da leitura e escrita, saber interpretar e manusear diferentes tipos de gênero. Embora, para ser letrado não significa necessariamente que o indivíduo seja alfabetizado, assim como um indivíduo alfabetizado não é necessariamente letrado.

O letramento não se preocupa com a decodificação de signos linguísticos ou sinais gráficos ou quaisquer outros elementos de normas superiores. O letramento é a realidade nua e crua de uma visão de mundo e, portanto, das coisas que cada ser humano carrega consigo independente de ter tido o acesso ou não à escola. É o letramento a beleza mais singular do conhecimento humano. É o letramento a base para o início ou a base para o processo de desconstrução. (Almeida, 2006, p. 139)

Uma pessoa que não se encontra alfabetizada ainda faz- se o uso da leitura e escrita dentro das práticas sociais durante o seu dia a dia. “É possível ser não escolarizado e analfabeto, mas participar, sobretudo nas grandes cidades, de práticas de letramento, sendo, assim, letrado de uma certa maneira.” (Rojo, 2009, p.98)

Dessa forma, distingue-se o conceito de alfabetização sendo a aquisição convencional da escrita, enquanto o conceito de letramento, de acordo com Soares (2004), se dá pelo desenvolvimento de comportamentos e habilidades de uso competente da leitura e da escrita em práticas sociais.

Mesmo tendo-se uma distinção em ambos os conceitos, é necessário que eles estejam interligados durante o processo de ensino e aprendizagem da leitura e escrita, para formar um indivíduo crítico e funcional na sociedade, e de fato ter sucesso na aquisição da leitura e da escrita, fazendo sua utilização em práticas sociais. Corroborando com Soares (2004):

[...] é necessário reconhecer que, embora distintos, alfabetização e letramento são interdependentes e indissociáveis: a alfabetização só tem sentido quando desenvolvida no contexto de práticas sociais de leitura e de escrita e por meio dessas práticas, ou seja, em um contexto de letramento e por meio de atividades de letramento; este, por sua

vez, só pode desenvolver-se na dependência da e por meio da aprendizagem do sistema de escrita. (Soares, 2004, pag.199.)

A aquisição da leitura e escrita dentro da perspectiva do letramento é um processo contínuo e duradouro, é a continuação da alfabetização e necessita do indivíduo uma constante formação onde novos textos, gêneros e recursos podem surgir de acordo com as demandas sociais que se está inserido, por exemplo, dentro da Universidade com a produção e apresentação de trabalhos acadêmicos, dentro de um ambiente profissional, ou também dentro de um ambiente cultural.

2.2. Os jogos digitais como recurso didático para a aprendizagem da leitura e escrita

O processo de letramento possui uma extensa camada, com diferentes tipos de letramentos, sendo alguns deles o letramento científico, matemático, linguístico, acadêmico e dentre outros.

O letramento busca redescobrir os usos e práticas sociais de linguagem que envolvem a escrita de uma ou de outra maneira, sejam eles valorizados ou não valorizados, locais ou globais, recobrando contextos sociais diversos (família, igreja, trabalho, mídias, escola etc.), numa perspectiva sociológica, antropológica e sociocultural. (Rojó, 2009, p. 98)

O letramento digital conceitua-se a partir do uso social da leitura e escrita dentro do ambiente da cibercultura, que envolve aspectos sociais, culturais, políticos e econômicos com interações mediadas por redes e computadores nas mídias sociais, ou seja, se no letramento preparamos o aluno para atender as demandas sociais da leitura e escrita dentro do mundo real/físico, no letramento digital o aluno será preparado para as demandas sociais dentro do mundo virtual, aprendendo assim a acessar, interpretar, criar e manusear a partir de ferramentas e recursos digitais.

Na era em que se encontra um grande avanço na evolução e consumo das tecnologias digitais, é possível observar como as redes sociais, sites, jogos e outros meios de comunicação digitais estão sendo consumidos pelos indivíduos, ainda cedo, dentro da sociedade, por isso, é necessário que os

alunos sejam preparados para se tornarem pessoas letradas dentro dessa sociedade.

O letramento digital, então, é ainda mais poderoso e empoderador do que o letramento analógico. Precisamos incrementar nosso ensino e a aprendizagem de nossos estudantes de acordo com essas novas circunstâncias. Para nosso ensino de língua permanecer relevante, nossas aulas têm de abarcar ampla gama de letramentos, que vão bastante além do *letramento impresso* tradicional. Ensinar língua exclusivamente através do *letramento impresso* é, nos dias atuais, fraudar nossos estudantes no seu presente e em suas necessidades futuras. (Dudeney *et al.* 2016, p.19)

Ademais, Dudeney *et al.* (2016), traz em seus estudos que os letramentos digitais se encontram em 4 principais focos, sendo eles: a) Linguagem, onde encontra-se o letramento impresso, letramento em SMS, letramento em hipertexto, letramento em multimídia, *letramento em jogos*, letramento móvel, e letramento em codificação; b) Informação, que está ligado ao letramento classificatório, letramento em pesquisa, letramento em informação e letramento em filtragem; c) Conexões, que se trata do letramento pessoal, letramento em rede, letramento participativo e letramento intercultural e d) (re)desenho, onde se tem o letramento remix.

O letramento em jogos aproveita-se dos jogos como espaços e recursos ideais para aprendizagem, sendo assim, um ambiente em que o aluno irá adquirir o letramento digital interligado as práticas de linguagens do letramento tradicional, por exemplo, em jogos online populares é comum se encontrar os chats globais na tela principal do jogo ou chats em grupos durante uma partida, ao interagir dentro do chat do grupo dentro a partida é necessário que se escreva ou leia uma mensagem do time trocando informações.

Tal interação nos chats dos jogos virtuais, caso orientadas e supervisionados, podem se mostrar aliados pedagógicos no desenvolvimento de algumas habilidades já que os jogos exigem que os jogadores resolvam problemas de maneira rápida e eficiente, com isso, a interação é usada para discutir estratégias, analisar as consequências de diferentes ações e tomar decisões em conjunto, desenvolvendo habilidades de raciocínio lógico. Para Dudeney *et al.* (2016), o letramento em jogos é a habilidade de navegar e interagir nos ambientes de jogos e de alcançar objetivos no interior deles.

Os jogos digitais podem se tornarem recursos relevantes dentro do processo de aprendizagem da leitura e escrita, sites com jogos que possuem finalidades educativas estão cada vez mais sendo criados, apesar de que no ambiente escolar é ainda muito comum e forte a prática da aquisição da leitura e escrita apenas de maneiras tradicionais impressas, descartando assim a utilização de dispositivos móveis dentro do processo, seja pela falta de inovação que apliquem métodos através de ferramentas digitais, pois, em alguns casos, os próprios educadores carecem de formação para a incorporação dos jogos digitais, ou as limitações estruturais das escolas públicas.

Para Gee (2012), os videogames/jogos digitais são criados baseados na resolução de problemas e que os livros são utilizados da mesma maneira dentro do ambiente escolar. Jogos com foco narrativos ou que exigem resolução de problemas, promovem práticas significativas de linguagem e pensamento crítico, desenvolvendo habilidades cognitivas relacionadas a processos como atenção, memória, percepção e a linguagem, além disso, ao jogarem, os alunos precisam revisar suas estratégias, identificar erros e reformular ações, o que promove a habilidade metacognitiva.

Entretanto a implementação dos jogos como meio de aprendizagem dentro do contexto escolar apresenta desafios quando se considera a realidade das instituições de ensino básico. Tais desafios envolvem tanto os aspectos técnicos, como o acesso desigual às tecnologias com a falta de computadores e internet instável, como também questões pedagógicas que implicam a falta de formação docente para utilizar estes recursos de forma pedagógica.

De acordo com Buckingham (2007), apesar dos jovens se encontrarem imersos na cultura digital fora da escola, não significa que todos tenham acesso igualitário, nem as competências para lidar criticamente com essas mídias. Portanto, a escola não pode presumir a familiaridade tecnológica como algo dado, mas sim atuar como mediador para a formação crítica e inclusão digital.

Com isso, utilizar os jogos digitais dentro do processo de leitura e escrita pode desenvolver suas habilidades dentro do letramento digital, além de permitir que o aluno desenvolva novas formas de comunicação e expressão, tornando a aprendizagem em um momento mais prazeroso, entretanto, essa utilização ainda enfrenta desafios e problemas que devem ser considerados no momento e na maneira de se implementar tais recursos.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia que utilizamos baseou-se em uma abordagem qualitativa com ênfase na observação participante, de forma a compreender como jogos digitais podem contribuir para a aprendizagem da leitura e escrita nos anos iniciais do ensino fundamental.

A pesquisa qualitativa (...) está relacionada aos significados que as pessoas atribuem às suas experiências do mundo social e a como as pessoas compreendem esse mundo. Tenta, portanto, interpretar os fenômenos sociais (interações, comportamentos, etc.) em termos de sentidos que as pessoas lhes dão; em função disso, é comumente referida como pesquisa interpretativa (Pope; Mays, 2005, p.13).

Dentro da educação, os relatos podem ser utilizados para examinar práticas pedagógicas, métodos de ensino e o uso de tecnologias na educação. Para Minayo (2010), os relatos representam a possibilidade de construção do conhecimento baseada na prática vivida, com isso, proporciona reflexões que contribuem no desenvolvimento para a formação acadêmica e profissional.

Compreendemos que a observação participante no processo de pesquisa envolve um relato do modo como o pesquisador viveu durante o tempo de realização do estudo, registrando observações diárias com a frequência de dois dias na semana durante todo o ano letivo de 2023 na escola campo, através de documentos como relatórios, diário de campos e caderno do residente, para a leitura, organização e análise dos dados. Tal relato ajuda na explicação da análise de dados e o com o trabalho de campo e a convivência com os sujeitos pesquisados são processos decisivos para o desenvolvimento das ideias a respeito da realidade social estudada (Marques, 2016 apud Whyte, 2005).

Fez-se uso da pesquisa bibliográfica com revisão literária através de artigos, revistas, monografias e livros que abordam a temática. A pesquisa bibliográfica é essencial para a fundamentar a construção da base teórica, fazendo com que o pesquisador compreenda os conceitos e teorias já existentes sobre o tema a ser investigado, fazendo-se uma verificação e seleção.

O papel dos elementos a serem recolhidos será fundamentalmente o de reforçar, apoiar e justificar as ideias

peçoais formuladas pelo autor do trabalho. Estes elementos retirados das várias fontes dão às várias afirmações do autor, além do material sobre o qual trabalha, a garantia de maior objetividade fundada no testemunho e na verificação de outros pensadores (Severino, 1984, p.116).

O presente estudo trata de um relato de experiência relacionado às vivências construídas como bolsista residente do Programa Residência Pedagógica (PRP) do Curso de Pedagogia, do Centro de Ciências de Codó (CCCCO) da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), através do Subprojeto “LETRAR: letras e números”, no período de 2022 a 2024.

As atividades foram realizadas com 4 alunos do 5º ano do ensino fundamental de uma escola da rede pública municipal da cidade de Codó – MA, todos estudantes da mesma escola e frequentando a mesma classe de aula durante o horário vespertino, que possuíam dificuldades na leitura e escrita, como exemplo os problemas na identificação e escrita de sílabas simples e/ou mais complexas. Os critérios para a seleção dos alunos deram-se pela quantidade de alunos por turma e residente, sendo selecionados 4 alunos de um determinado ano/série para cada residente, além dos níveis de dificuldades na leitura e escrita apresentado pelos alunos de acordo com a avaliação diagnóstica para as hipóteses da leitura e escrita, definidos por nível pré-silábico, silábico, silábico alfabético e alfabético de acordo com o conceito da psicogênese da língua escrita apresentado por Ferreiro e Teberosky (1984).

A análise dos dados coletados, a partir da produção e releitura de documentos registrados ao longo das observações da escola campo, com as experiências vivenciadas e analisadas durante o Programa Residência Pedagógica, através do subprojeto Letrar: letras e números, possibilitou identificar como acontece o processo de leitura e escrita nos anos iniciais do ensino fundamental, como ainda, analisar como os jogos digitais podem se tornar recursos didáticos para o processo de aquisição da linguagem oral e escrita infantil.

Tais dados foram levantados através da observação direta da rotina de sala de aula com os alunos, do contato com professores alfabetizadores e da equipe escolar em geral, realizando registros em diários de campo e relatórios parciais e finais, que facilitou a organização dos dados para a sua interpretação e análise.

Apresentamos a seguir, algumas das aprendizagens construídas, dos desafios enfrentados e das análises elaboradas tendo como base uma abordagem crítica alinhada à literatura que trata desse objeto de investigação.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A presente seção, busca apresentar os relatos de experiências vivenciadas pela pesquisadora, enquanto residente, durante o exercício do Programa Residência Pedagógica, perante o edital 24/2022 da CAPES, com o subprojeto Letrar: Letras e Números, desenvolvido pelo Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão – CCCO.

Para isso, dividiu-se a seção em 3 subtópicos: o 1º subtópico apresenta o Programa Residência Pedagógica e os objetivos do Programa para a formação do aluno licenciando, assim como também apresenta o subprojeto trabalho dentro do Curso de Pedagogia da UFMA – Centro de Ciências de Codó e seus objetivos; O 2º subtópico traz os relatos de vivências das atribuições desenvolvidas durante os anos de 2022 a 2024, dentro do Programa Residência Pedagógica com as atividades do Subprojeto Letrar; O 3º analisa e discute os resultados das vivências encontradas durante os relatos.

4.1. O Programa Residência Pedagógica (PRP) e o Subprojeto “LETRAR: letras e números”

O Programa Residência Pedagógica (PRP) da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), foi lançado no ano de 2018 pelo Ministério da Educação (MEC). Com objetivo de selecionar Instituições do Ensino Superior (IES) públicas, privadas sem fins lucrativos ou privadas com fins lucrativos, que possuem cursos de Licenciatura participantes do Programa Universidade para Todos, para “implementação de projetos inovadores que estimulem articulação entre teoria e prática nos cursos de licenciatura, conduzidos em parceria com as redes públicas de educação básica” (Brasil, 2018). O PRP foi criado como parte das ações do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), embora apresentassem enfoques diferentes.

O PIBID foi criado em 2007 pelo Ministério da Educação, por meio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), com o objetivo de incentivar a formação de professores e aproximar os estudantes de licenciatura da realidade escolar (Brasil, 2014). E a princípio concentrava-se em proporcionar um contato direto do discente de licenciatura com a realidade do ensino em escolas, antes de concluírem a graduação, incentivando a formação de futuros docentes.

Entretanto, em 2018, com o desenvolvimento do PRP, ocorreu uma reformulação que passou a estabelecer e desenvolver os dois programas de forma distinta. Sendo assim, o PIBID passou a atender os discentes que se encontravam nos primeiros anos da licenciatura até os que se encontravam em 50% do progresso de formação, concentrando-se na iniciação à docência. Já o Programa Residência Pedagógica, passou a atender os licenciandos que se encontravam em fase final do curso, proporcionando um aprofundamento da prática docente, funcionando de forma similar a uma residência médica, e preparando os futuros docentes para sua inserção no mercado de trabalho.

Contudo, o Programa Residência Pedagógica encerra suas atividades durante o ano de 2024, se integralizando ao PIBID, voltando a ser desenvolvido apenas um só programa. Com isso, o PIBID desenvolve suas atividades de incentivo a formação docente, atendendo a alunos de todas os níveis de formação, contribuindo assim para a formação do licenciando e possibilitando que o discente, enquanto construtor de seu perfil docente, aplique métodos inovadores durante sua prática.

Durante o exercício ativo do Programa Residência Pedagógica nos anos de 2022 a 2024, através do Edital 24/2022 da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), os cursos de licenciatura ofertados pela Universidade Federal do Maranhão do Centro de Ciências de Codó foram contemplados para exercer as atividades de seus projetos desenvolvidos pelas coordenações específicas dos cursos. No caso do curso de licenciatura em Pedagogia, as atividades foram desenvolvidas com o subprojeto “Letrar: Letras e Números”, que ainda segue ativo, agora dentro do PIBID, com a abertura de um novo edital da CAPES.

O subprojeto “LETRAR: Letras e Números” tem como objetivo geral desenvolver as competências de leitura/escrita e da matemática das crianças do 4º e 5º ano na perspectiva da alfabetização e do letramento.

O planejamento das atividades do subprojeto e a metodologia de implementação de suas ações apoiam-se nas seguintes etapas:

a) *Diagnóstico e preparação* - ambientação dos estudantes residentes na escola-campo; elaboração dos planos de trabalho; formações continuadas; observação semiestruturada da ação docente da escola-campo; diagnósticos das competências de leitura/escrita e resolução de problemas dos alunos escopo do projeto.

b) *Intervenção educativa* - produções de trabalhos científicos oriundas dos dados coletados e das experiências observadas e vivenciadas a partir do plano de trabalho do residente; participação em atividades docentes e ações desenvolvidas pela escola-campo; elaboração de sequências didáticas e regências em sala de aula; encontros de planejamento e avaliação das ações e resultados.

c) *Avaliação e socialização dos resultados* - eventos para socialização de saberes, experiências e resultados alcançados na escola-campo e na IES; avaliação final do projeto e autoavaliação dos sujeitos envolvidos acerca das experiências vivenciadas; elaboração de relatórios parciais e final.

O objeto do subprojeto se volta para a construção de competências de leitura/escrita e da matemática das crianças do 4º e 5º ano e busca integrar as concepções de formação docente enquanto processo de profissionalização à concepção de alfabetização na perspectiva do letramento, onde o papel do professor deve estar voltado para ampliar os conhecimentos da criança de maneira que a aprendizagem tenha significado social para ela.

O projeto pretende realizar suas atividades na perspectiva da escola como um espaço sociocultural que precisa estar preparado para as demandas sociais, se propõe possibilitar aos licenciandos/residentes o contato com a realidade das escolas públicas de Codó durante a sua formação docente.

4.2. Um relato das experiências vivenciadas durante as atividades do Programa Residência Pedagógica/Projeto Letrar: letras e números

O presente relato apresenta minhas vivências como residente bolsista entre os anos de 2022 e 2024 no subprojeto “LETRAR: letras e números”, contemplado pelo Curso de Pedagogia do Centro de Ciências de Codó da Universidade Federal do MA.

As atividades deram início entre os meses de novembro/dezembro de 2022, de forma a contemplar as vagas definidas pelo Edital 24/2022 da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

As primeiras ações consistiram em momentos formativos entre coordenador de área (coordenador do subprojeto da IES), preceptores (profissional da escola-campo responsável pelo acompanhamento dos residentes) e residentes (alunos do curso de licenciaturas da IES) sobre o Programa, o subprojeto e os planos de trabalho.

Entre os meses de dezembro e março de 2023, definiu-se a divisão dos residentes por escola e seus horários de atuação. Era um total de 15 residentes divididos em três escolas da rede municipal de Codó. Minha experiência aconteceu em uma dessas escolas campo, com quatro crianças do 5º ano do ensino fundamental.

Iniciamos as atividades na escola campo em meados do mês de abril de 2023 com uma ação diagnóstica sobre documentos normativos da escola (livro de ponto, boletim de matrícula, Projeto Político Pedagógico-PPP), infraestrutura, composição e funções da equipe gestora, organização pedagógica e curricular (planos de aula, projetos de intervenção), dentre outros.

Foram realizados encontros de planejamento com a equipe do programa e da escola campo, o corpo docente da escola acolheu a equipe de residentes na escola de maneira positiva, procurando sempre criar inicialmente, e manter, uma comunicação entre residentes, equipe escolar, alunos que foram contemplados a participarem do projeto e os seus familiares para demais informações. Ainda na pauta entre a relação da equipe escolar e residentes, os professores, ao longo da realização das atividades do projeto, buscavam sempre observar as atividades realizadas com seus alunos, dando feedback dos progressos desenvolvidos nos alunos ao realizar atividades na sala de aula,

dando dicas e conselhos sobre as dificuldades dos alunos, mas deixando o residente bem à vontade para analisar e aplicar seus métodos e práticas de forma autônoma. Entretanto, em alguns momentos, tiveram-se a falta de resposta da parte da equipe administrativa escolar em relação a cedência de alguns materiais para a equipe de residentes, a exemplo de materiais escolares para a criação de recursos lúdicos e, em casos mais básicos, a falta de auxílio para reproduzir atividades xerocopiadas, mas essas questões implicam na infraestrutura da escola, desde que, os professores que compunham o corpo docente da escola, apontavam a falta de recursos para a realização das atividades em sala de aula.

Ademais, foi realizado uma ação inicial e bem estratégica para alinhamento das futuras intervenções, que consistiu em um diagnóstico para identificação do nível de leitura e escrita das crianças. Os aspectos a serem considerados no diagnóstico buscaram aferir as hipóteses de escrita e leitura dos alunos, partindo e se apoiando na categorização de Ferreiro e Teberosky (1984), com a psicogênese a língua escrita e os níveis em que as crianças constroem o conhecimento da língua escrita, sendo estruturados por nível pré-silábico, silábico, silábico alfabético e alfabético.

Optamos pelo desenvolvimento de atividades de intervenção com uso de práticas lúdicas, em especial, a utilização de jogos digitais auxiliados por dispositivos móveis. A elaboração das atividades e dos recursos pedagógicos trabalhados com os alunos do 5º ano do ensino fundamental levaram em consideração os resultados da avaliação diagnóstica citada anteriormente, que indicou que as quatro crianças se encontravam no nível silábico-alfabético (dentro das hipóteses de escrita, relacionavam sílabas e letras e realizavam leituras e escritas menos complexas). Dentro das hipóteses de leitura, os alunos eram leitores de frases curtas, com dificuldade na leitura e identificação de sílabas complexas. Com isso foi pensado em atividades que pudessem auxiliar no salto do desenvolvimento durante o processo de leitura e escrita dos alunos, bem como torná-los indivíduos letrados para vivências sociais.

Ao desenvolver as atividades contamos com a utilização e produção de recursos de caráter lúdico, dentre eles: cotação de histórias; interpretação de textos; ditados ilustrados e de palavras; leitura de silabários simples e complexos; repetição da leitura e escrita de palavras para a familiarização da

escrita e fonética; bingo das letras e palavras; relógio das sílabas; costura de sílabas. Já que, para Piaget (1974) o processo de aprendizagem é construtivo e ativo, e o lúdico pode efetivar a assimilação e a acomodação no desenvolvimento mental.

Ademais, foram desenvolvidas atividades utilizando de dispositivos eletrônicos, como o celular e o notebook, através dos jogos digitais. Levando em consideração a preparação e familiarização dos alunos para demanda social em relação ao manuseio de tecnologias digitais ao se tornarem adultos.

Quanto mais nova a criança, mais seu futuro será condicionado pela alfabetização digital. A escola precisa respeitar este direito de aprender da criança, para que esta possa preparar-se para o mundo real no qual vai viver quando adulta. (Demos, 2007, p. 554)

Os jogos digitais utilizados durante o processo de aprendizagem da leitura e escrita dos alunos do 5º ano do Ensino Fundamental, contemplados pelo subprojeto, eram fontes de sites específicos de jogos educativos. A tabela a seguir traz consigo informações de 3 sites, com o nome dos jogos e objetivos dos jogos, que foram trabalhados com maior frequência e relevância durante o processo.

Tabela 1 – Jogos digitais utilizados durante as atividades do PRP

Sites	Jogos	Objetivo
Digipuzzle Alfabeto e Palavras	PacMan - Palavras	Pegar as letras, na ordem correta, das palavras apresentadas
	Conexão - Rimas	Ligar as palavras de uma coluna com as de outra coluna ao encontrar as rimas que possuem entre elas.
	Quebra Cabeça – Palavras Simples	Organizar as letras da palavra de uma imagem apresentada para suas posições corretas.
	Jogo dos 7 erros (PB; FV; MN)	Encontrar os erros nas palavras apresentadas conforme as suas consoantes.
Escola Games	Sopa de letrinhas	Ler e seguir as dicas para descobrir qual palavra está presente na sopa de letrinhas e formar a palavras encontrada selecionando as letras disponíveis.
	Jogo do Plural	Ler e responder a pergunta do plural das palavras apresentadas durante o jogo.
	Bruxa dos Acentos	Reconhecer e associar os acentos e o til das palavras apresentadas e selecioná-los na posição correta.
Espaço da Leitura (Laboratório da Educação – Itaú Social)	História: A Receita de Mandrágora	Estimular a leitura através das histórias infantis e relacionar as imagens apresentadas nas perguntas pós contação, através dos fatos e acontecimentos ocorridos na história escolhida.
	História: O álbum de Irina	

Fonte: Criada pelo próprio autor (2025)

Dos jogos listados na tabela, alguns revelaram conter maior eficácia durante a aplicação e desenvolvimento, sendo eles: Conexão – Rimas, Jogo do Plural e as Histórias site do Espaço da Leitura do Itaú Social. Os critérios utilizados para decidir os respectivos jogos como os que contém maior eficácia, se deu pelo desenvolvimento do pensamento e leitura, ao conseguir interpretar as perguntas e dicas para a resolução das atividades; a forma em que os alunos interagiram com os jogos, exibindo uma maior adaptação com os sites e as configurações do jogo; e por fim, o resultado das resoluções das atividades desses jogos que se mostraram concluídas durante o processo.

Contraposto a isso, tivemos também alguns jogos da lista em que os alunos apresentaram maior complexidade ao interpretar as dicas e objetivos dos jogos, sendo eles: Sopa de letrinhas e o Jogo dos 7 erros, pois, nesse último, os alunos ainda possuíam conflito em diferenciar a gramática das palavras. Além disso, tiveram jogos em que os alunos revelaram dificuldades na utilização das ferramentas digitais durante a jogabilidade, e que as vezes tentavam desistir de completar as atividades, já que encontravam dificuldades, a exemplo do PacMan - Palavras, que era necessário o manuseio de teclas específicas para a movimentação do personagem, além de selecionar as letras de uma palavra em sua ordem, evitando assim, a seleção de outra letra.

Além dos jogos listados na tabela, outros jogos dos sites citados e de outros sites como o site “Coquinhos” e “Wordwall” foram utilizados, jogos de alfabetização como “Jogo da força” que, apesar de também utilizados em quadros ou nos cadernos, eram feitos através do site Wordwall, fazendo com que os alunos desenvolvessem a leitura e escrita e aprendessem a manusear os recursos digitais.

Os jogos matemáticos, como quiz de matemática, com questões de adição, subtração também foram trabalhados com os jogos digitais dentro do site Coquinhos. No site Escola Games foi possível utilizar dos jogos “Algarismos Romanos” e “Dividindo a Pizza” para trabalhar os conhecimentos dos números romanos e aprenderem o conceito da divisão através de jogos com ilustrações, além de desenvolver a leitura na perspectiva do letramento com a leitura e interpretação das questões para resolver os problemas matemáticos.

De forma geral, os maiores desafios durante a aplicação dos jogos se deu pela falta de alguns elementos na infraestrutura escolar, a escola não possuía a oferta de ferramentas digitais, com isso, era oferecido a disponibilização de apenas um dispositivo digital, sendo ele o aparelho celular ou notebook de uso do Residente, o que dificultou para que os alunos passassem mais tempo interagindo e se familiarizando das configurações dos dispositivos, já que era utilizado apenas 1hr e 30 min para aplicação dos jogos digitais durante as atividades do projeto, e esse tempo deveria ser dividir no tempo de uso entre os 4 alunos. Além disso, a qualidade da rede de internet da escola dificultou na implementação das atividades de forma digital, em alguns dias a rede Wi-fi não estava em funcionamento, assim, atrasando ou adiando a aplicação das atividades de forma digital.

Nos ademais, em relação as desempenho dos alunos, foi possível evidenciar um desenvolvimento nos conhecimentos dos alunos, na questão do manuseio das configurações dos dispositivos digitais eles obtiveram um maior conhecimento, já que, antes de aplicar os jogos, era realizado uma introdução dos conhecimentos das funcionalidades do dispositivo.

Já em relação ao desenvolvimento da aprendizagem da leitura e escrita dos alunos, além do uso dos jogos digitais, as atividades no projeto eram desenvolvidas em conjunto com atividades impressas e lúdicas, essa articulação de métodos fez com que, ao final da aplicação das atividades com os alunos, alguns dos alunos evoluíssem em suas dificuldades. Dentro das habilidades de leitura, 2 dos 4 alunos passaram de leitores de frase curta para leitores de texto com uma certa fluência, entretanto outros 2 alunos ainda se encontram como leitores de texto sem fluência, ainda encontrando dificuldades na interpretação da leitura. Nas hipóteses de escrita, 2 dos alunos se encontraram no nível alfabético, porém com dificuldades relacionadas a gramática e ortografia de algumas palavras, enquanto os outros 2 alunos continuavam no nível silábico alfabético.

As ações do Programa Residência Pedagógica finalizaram em 2024 com a entrega e socialização dos relatórios do tipo, relato de experiências. Em maio deste mesmo ano, ocorreu o VI Seminário de Iniciação à Docência: Pesquisas, intervenções e produção de conhecimento no Centro Pedagógico Paulo Freire, no Campus de São Luís da Universidade Federal do Maranhão, esse foi um

momento fundamental para a publicização dos nossos relatos de experiências em produções científicas, durante o evento foram apresentados os relatos de experiências dos residentes.

4.3. Tecendo algumas discussões e análises dos resultados

Dentro do processo de desenvolvimento da leitura e da escrita com os alunos, os jogos digitais trouxeram muitas contribuições, desde que, os aparelhos móveis são grandes atrativos para as crianças e adolescentes. Na sociedade em que se tem um grande avanço nas tecnologias digitais, os indivíduos, independente da faixa etária, tendem a fazer uso de redes sociais, aplicativos, sites e jogos. Trazer esses recursos de uma forma educativa para as práticas de ensino ajudam na motivação e interação com os alunos, além de ensiná-los uma outra maneira mais criativa e lúdica de aprender.

Frente a isso, corroboramos com Dudeney *et al.* (2016), para o ensino de língua permanecer relevante, as aulas têm de abarcar ampla gama de letramentos, que vão bastante além do letramento impresso tradicional. Ensinar língua exclusivamente através do letramento impresso é fraudar os estudantes no seu presente e em suas necessidades futuras, já que ao se tornarem adultos, a sociedade demanda que o indivíduo saiba fazer o uso e manuseio das novas mídias para se adentrar em práticas sociais no contexto virtual.

O jogo digital é uma atividade lúdica que consiste em uma série de ações e decisões guiadas por objetivos claros e desafios compatíveis que se combinam para criar experiências interativas em mídia digital, que podem ser previstas em programas e atividades dos professores para atender a uma gama de possibilidades de ensino, e aproveitar o lúdico em um momento de aprendizado.

Foi possível constatar a participação mais ativa das crianças, às vezes elas chegam à escola desmotivadas, sem muito interesse nas atividades de leitura e escrita. Ao utilizar os jogos digitais na perspectiva do letramento, elas apresentam maior interesse e apresentam resultados de aprendizagens mais significativas.

Como analisado por Almeida (2006), o letramento é um processo que envolve a leitura e a escrita, e que vai além do ensino das técnicas de codificação e decodificação. É a prática de diversas atividades em um contexto social,

relacionando-as com as necessidades, valores e intenções do indivíduo. Os jogos digitais exigem do jogador, uma leitura para entender a histórias, instruções, dicas e regras para se alcançar o objetivo de vencer certo desafio/fase, tal leitura desperta um maior engajamento na participação do jogador/aluno. Além disso, nas novas mídias e sites específicos para a educação, são disponíveis a leitura de livros ou histórias infantis ou infanto/juvenil, como a exemplo, o site do Espaço da Leitura, laboratório da Educação do Itaú Social, através desse site foi possível notar uma mudança entre a interação dos alunos com os textos fora do âmbito escolar, já que, na escola tinha-se livros disponíveis para a leitura dos alunos, entretanto o acesso e empréstimos desses livros geralmente eram restritos e autorizados pela gestora da escola, o que dificultava uma maior interação do aluno com a leitura dos textos.

A partir das utilizações dos jogos, percebemos maior interação social, estes foram aplicados em duplas ou em grupos maiores, observamos o interesse de uma criança querer ajudar a outra, dando dicas e auxiliando na resolução de questões problemas.

Sobre essa questão, Soares (2004) analisa que é necessário que haja práticas de alfabetização e de letramento nas salas de aula, em que as crianças se interajam na cultura escrita, na participação em experiências variadas com a leitura e a escrita, conhecimento de diferentes tipos e gêneros de material escrito para assim compreenderem a função social que a leitura e a escrita trazem.

Identificamos que os jogos digitais podem se tornar recursos didáticos relevantes para a aprendizagem infantil, vivemos um contexto de imersão das ferramentas tecnológicas da informação e da comunicação e a escola precisa estar a serviço do uso didático e consciente desses recursos.

Nessa perspectiva, compreendemos que os jogos eletrônicos atingem a maior parte dos usuários, pois, são prazerosos e dinâmicos, desperta curiosidade, interesse e estimulam a aprendizagem cognitiva, afetiva e social de um modo divertido, tanto o jogo em si como os jogos eletrônicos. O computador, os aparelhos móveis, aparecem, então, como ferramentas importantes que podem servir inclusive para melhorar o aprendizado dos alunos para além das limitações da sala de aula (Gee, 2012).

Com isso, podemos notar resultados e contribuições no uso dos jogos digitais como recurso no processo de leitura e escrita, ao fazer um estudo e pesquisa de quais jogos se utilizar e, principalmente, de que maneira esse recurso vai ser apresentado e manuseado durante o processo. Para que os jogos eletrônicos possam contribuir significativamente para o aprendizado, torna-se importante considerar o seu uso de forma saudável, seja dentro do contexto escolar, quanto nas relações cotidianas vivenciadas pelas crianças. A tecnologia hoje traz a integração de todos os espaços e tempos. O ensinar e aprender acontece numa interligação simbiótica, profunda e constante entre o que chamamos de mundo físico e mundo digital (Morán, 2017).

Embora tenha-se contribuições no uso dos jogos digitais dentro das práticas desenvolvidas obtiveram-se também implicações na disponibilização dos dispositivos de tecnologias digitais na escola, já que ela não os tinha. Esta ainda é uma realidade de muitas escolas de rede de ensino público das diversas etapas da educação básica, o que impossibilita o acesso dos alunos mediante as tecnologias digitais.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a trajetória das atividades vivenciadas dentro do Programa Residência Pedagógica, foi possível pensar e elaborar maneiras práticas dentro da realidade de cada aluno, analisando seus perfis, dificuldades e qualidades para seu desenvolvimento e aprendizagem, através dos conhecimentos teóricos e práticos que se constrói durante o curso de licenciatura, fazendo, assim, com que se possa desenvolver uma didática para a futura prática profissional como docente.

A educação é uma via de mão dupla, ensinamos os nossos alunos a construir e desenvolverem sua independência intelectual, formando-os indivíduos capacitados para adentrarem na sociedade e atender as demandas sociais, assim como aprendemos com eles a sermos profissionais que se encontram em constante formação.

Com isso, o projeto traz consigo a oportunidade de se construir uma identidade como docente, ao inserir o licenciando dentro da realidade das escolas, possibilitando o desenvolvimento de métodos e práticas para sua

docência, além de criar possibilidades para a construção e desenvolvimento da aprendizagem dos seus alunos, desenvolvendo seu processo de leitura e escrita, a fim de torná-los indivíduos alfabetizados e desenvolver o processo de letramento, bem como construir uma prática social do uso da leitura e escrita dentro do âmbito da cibercultura, com o letramento digital, utilizando os jogos.

Contatamos que os jogos podem se tornar valiosas possibilidades para o ensino e a aprendizagem da leitura e da escrita, visto que, quando bem utilizados, podem desenvolver no aluno habilidades multifuncionais e interdisciplinares necessárias ao contexto social. Entretanto, vale ressaltar que ainda se encontram grandes desafios para a implementação dos jogos, como o acesso desigual das tecnologias digitais; a falta de infraestrutura nas redes de educação básica que não possuem equipamentos digitais adequados, ou em alguns casos possuem equipamento digital nenhum; a falta de formação dos professores capacitados com conhecimento sobre os jogos e as tecnologias digitais; e a escolha e adequação dos jogos, já que, por mais que alguns jogos sejam de caráter educativo, ainda não atendem as demandas do conteúdo curricular.

Torna-se imprescindível que os professores estejam engajados em processos formativos que contemplem o uso de jogos eletrônicos, em especial, pela necessidade de uma orientação consciente dos jogos. É importante ressaltar que, podemos sim aproveitar os jogos para a aprendizagem, bem como aliar metodologia com tecnologia para desenvolver práticas de leitura e escritas letradas, contudo, nada substituirá a abordagem metodológica do professor, os objetivos pedagógicos de formação e de construção do conhecimento.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Geraldo Peçanha. **A Produção de Textos nas séries iniciais: Desenvolvendo as competências de escrita**. 2. ed. Rio de Janeiro: Wak, 2006.

BRASIL. Ministério da Educação. CAPES. **PIBID - Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência**. Brasília, 2014. Disponível em: <https://www.gov.br/capes/pt-br/acao-a-informacao/acoes-e-programas/educacao-basica/pibid/pibid> Acesso em: 03 abr., 2025.

BRASIL, Ministério da Educação. CAPES. **Programa Residência Pedagógica**. Brasília. Ministério da Educação, 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/capes/pt-br/acao-a-informacao/acoes-e-programas/educacao-basica/programa-residenciapedagogica>. Acesso em: 13 ago., 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. Governo Federal. **Base Nacional Curricular Comum (BNCC)**. Educação é a base. Brasília, MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf> Acesso em: 18 de dez, 2023.

BUCKINGHAM, D. **Educação e cultura do consumo**: a formação do cidadão infantil. São Paulo: Cortez, 2007.

DEMO, Pedro. Alfabetizações: desafios da nova mídia. **Ensaio: avaliação e políticas públicas em Educação**, v. 15, p. 543-564, 2007.

DUDENEY, Gavin; HOCKLY, Nicky; PEGRUM, Mark. **Letramentos digitais**. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1984.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 25ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GEE, James Paul. **The old and the new in the new digital literacies**. In: The Educational Forum. Taylor & Francis Group, 2012. p. 418-420.

MARQUES, Janote Pires. A observação participante na pesquisa de campo em Educação. **Educação em Foco**, ano 19 - n. 28 – mai./ago. 2016 p. 263-284. Disponível em: <https://revista.uemg.br/index.php/educacaoemfoco/article/view/1221/985>. Acesso em: 12 de fevereiro de 2025.

MINAYO, M. C. **O desafio do conhecimento**: pesquisa qualitativa em saúde. São Paulo: Hucitec, 2010.

MORÁN, José et al. **Mudando a educação com metodologias ativas**. Coleção mídias contemporâneas. Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens, v. 2, n. 1, p. 15-33, 2015.

PIAGET, Jean. **O Nascimento da Inteligência na Criança**. Tradução de Álvaro Cabral. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1974.

POPE, Catherine; MAYS, Nicholas. **Pesquisa qualitativa na atenção à saúde**. 2ª edição. Porto Alegre: Artmed, 2005. 118 p.

ROJO, Roxane. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**: diretrizes para o trabalho didático científico na Universidade. 11ª ed. São Paulo: Cortez Editora, 1984. 195 p.

SOARES, Magda; BATISTA, Antônio Augusto Gomes. **Alfabetização e letramento**: caderno do professor. Belo Horizonte: Ceale/FaE/UFMG, p. 64, 2005.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento**: caminhos e descaminhos. Porto Alegre, 2004.

Soares, Magda. **Letramento**: Um tema em três gêneros. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.

In: WHYTE, William Foote. **Sociedade de esquina**: a estrutura social de uma área urbana pobre e degradada. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.

WHYTE, W. F. **Sociedade de esquina**: a estrutura social de uma área urbana pobre e degradada. Trad. Maria Lúcia de Oliveira. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

VYGOTSKY, L. S. **A Construção do Pensamento e da Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.