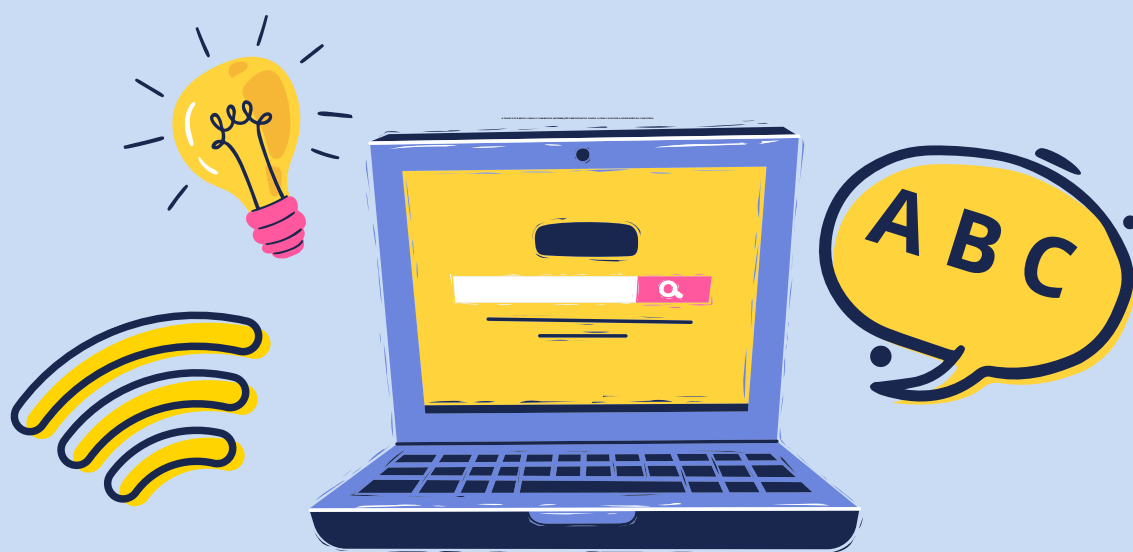


Ana Paula Pitta de Lima
Jorge Fernando Silva de Araujo
Marcia Martins de Oliveira

DIGIALFA EM AÇÃO:

Jogos digitais na alfabetização



Rio de Janeiro, 2026

DIGIALFA EM AÇÃO:

Jogos digitais na alfabetização

Ana Paula Pitta de Lima
Jorge Fernando Silva de Araujo
Marcia Martins de Oliveira

DIGIALFA EM AÇÃO:

Jogos digitais na alfabetização

1ª Edição



Rio de Janeiro, 2026

COLÉGIO PEDRO II

PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA

BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER

CATALOGAÇÃO NA FONTE

L732 Lima, Ana Paula Pitta de
Digialfa em ação : jogos digitais na alfabetização / Ana Paula Pitta de Lima ; Jorge Fernando Silva de Araújo ; Marcia Martins de Oliveira.
- 1. ed. - Rio de Janeiro: Imperial Editora, 2026.

53 p.

Bibliografia: p. 51-53.

ISBN: 978-65-5930-229-1.

1. Alfabetização – Estudo e ensino. 2. Jogos eletrônicos. 3. Jogos educativos. 4. Letramento. 5. Ludicidade. I. Araújo, Jorge Fernando Silva de. II. Oliveira, Marcia Martins de. III. Colégio Pedro II. IV. Título.

CDD 372.416

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB7: 5692.



RESUMO

Este *e-book* integra o produto educacional DIGIALFA, desenvolvido a partir de uma pesquisa aplicada, de natureza qualitativa, realizada no âmbito do Mestrado Profissional em Práticas de Educação Básica do Colégio Pedro II, que investigou as contribuições dos jogos digitais para a aprendizagem inicial da leitura e da escrita de estudantes do primeiro ano do Ensino Fundamental. O produto é composto por três jogos educacionais digitais - Jogo da Memória, Jogo Anagrama e Jogo da Forca - organizados com o objetivo de favorecer a apropriação do sistema de escrita alfabética, o desenvolvimento da consciência fonológica e a participação das crianças em práticas significativas de leitura e escrita, articulando alfabetização, letramento e ludicidade. O material compreende a alfabetização como um processo complexo, social e dialógico, que se constrói na interação e na mediação docente. O uso dos jogos digitais é discutido à luz das orientações da Base Nacional Comum Curricular e da Política Nacional de Educação Digital que tratam do uso consciente e pedagógico das tecnologias digitais na infância, compreendendo as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação como recursos que ampliam as experiências de aprendizagem quando integrados de forma intencional à prática pedagógica. O *e-book* apresenta os fundamentos teóricos da proposta, descreve os jogos que compõem o DIGIALFA, discute possibilidades de organização da prática docente e propõe estratégias de personalização das atividades.

Palavras-chave: alfabetização; letramento; jogos digitais; ludicidade; TDIC.

SUMÁRIO



CLIQUE PARA AVANÇAR
NAS PÁGINAS



07

1- APRESENTAÇÃO

10

2- REFERENCIAL TEÓRICO

- 2.1- Alfabetização e Letramento
- 2.2- A perspectiva discursiva da alfabetização
- 2.3- Ludicidade como princípio formativo
- 2.4- Jogos digitais no processo de alfabetização

17

3- O DIGIALFA

- 3.1- Apresentação do DIGIALFA
- 3.2- DIGIALFA em ação
- 3.3- Jogo da Memória
- 3.4- Jogo Anagrama
- 3.5- Jogo da Força

41

4- DESDOBRAMENTOS DO DIGIALFA NA PRÁTICA DOCENTE

- 4.1- Sugestões de outras plataformas digitais
- 4.2- Personalização dos jogos: nomes e fotos dos estudantes

51

REFERÊNCIAS

1- APRESENTAÇÃO



Este *e-book* integra o produto educacional DIGIALFA, composto por três jogos educacionais digitais - um Jogo da Memória, um Jogo Anagrama e um Jogo da Força - desenvolvidos a partir da pesquisa Jogos digitais e alfabetização: Contribuições do DIGIALFA na aprendizagem inicial da leitura e da escrita de estudantes do primeiro ano do ensino fundamental, realizada no âmbito do Mestrado Profissional em Práticas de Educação Básica, do Colégio Pedro II, vinculado à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura.

O DIGIALFA nasce de uma inquietação compartilhada por muitos professores alfabetizadores: como promover aprendizagens significativas da leitura e da escrita em um contexto marcado, ao mesmo tempo, pela complexidade do processo de alfabetização e pela presença cada vez mais intensa das tecnologias digitais na vida das crianças? Esse cenário convoca a escola e professores a buscarem estratégias pedagógicas diversas, intencionais e contextualizadas.

Partimos da compreensão de que a alfabetização envolve múltiplas dimensões: a apropriação do sistema de escrita alfabética, o desenvolvimento da consciência fonológica, a participação em práticas sociais de leitura e escrita e a construção de sentidos em interação com o outro. Nessa perspectiva, a ludicidade assume um papel central, não como elemento acessório, mas como princípio formativo capaz de mobilizar o interesse, o engajamento e a participação ativa das crianças. É nesse encontro entre alfabetização, letramento e ludicidade que os jogos digitais se configuram como recursos pedagógicos potentes.

As TDIC (Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação), quando integradas de forma crítica e mediada às práticas escolares, não substituem outras experiências de aprendizagem, mas ampliam possibilidades. Documentos orientadores da educação brasileira, como a BNCC (Base Nacional Comum Curricular) e a PNED (Política Nacional de Educação Digital) reconhecem a importância de um uso pedagógico, ético e equilibrado das tecnologias também nos Anos Iniciais.

Nesse sentido, a BNCC incorpora o uso de tecnologias digitais como parte integrante das competências gerais exigidas para todos os estudantes da Educação Básica (Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio). No conjunto das competências gerais, a quinta explicita que todo estudante da Educação Básica deve:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BRASIL, 2018, p. 9).

Já a PNED amplia esse entendimento ao instituir diretrizes para a inserção da educação digital nos ambientes escolares, com foco na equidade, na formação docente e no uso pedagógico das tecnologias ao longo da Educação Básica.

Assim, o DIGIALFA se alinha a essas orientações ao propor jogos digitais pensados para o contexto escolar, com objetivos pedagógicos claros e foco na mediação docente.

Este *e-book* foi organizado para dialogar diretamente com você, professor. Ao longo das páginas, apresentamos os fundamentos teóricos que sustentam a proposta, descrevemos os jogos digitais que compõem o DIGIALFA, compartilhamos possibilidades de organização da aula e sugerimos caminhos para a personalização das atividades, considerando os nomes, as imagens e o cotidiano das crianças. A formação do grupo, as interações entre os estudantes e as intervenções do professor são compreendidas como parte essencial do processo de aprendizagem.

Mais do que oferecer jogos prontos, este material convida à reflexão sobre o uso intencional dos recursos digitais na alfabetização. Esperamos que o DIGIALFA possa inspirar novas práticas, adaptações e criações, fortalecendo o trabalho docente e contribuindo para experiências de leitura e escrita mais significativas, colaborativas e contextualizadas.

Que este *e-book* seja um parceiro no seu fazer pedagógico cotidiano - um ponto de partida para jogar, observar, intervir, refletir e seguir construindo, junto com as crianças, caminhos possíveis para a alfabetização.

2- REFERENCIAL TEÓRICO



2.1- Alfabetização e Letramento

A alfabetização, no âmbito da aprendizagem inicial da leitura e da escrita, foi historicamente compreendida como um processo restrito à decifração e cifração do código alfabético, centrado na correspondência entre fonemas e grafemas. A partir da década de 1980, contudo, pesquisas desenvolvidas principalmente no campo da Psicologia e da Linguística promoveram um deslocamento teórico significativo, ampliando a compreensão da alfabetização como um processo complexo, que envolve dimensões cognitivas, linguísticas, sociais e culturais.

As contribuições de Emília Ferreiro e Ana Teberosky (1985), sistematizadas na teoria da Psicogênese da Língua Escrita, evidenciaram que a criança constrói hipóteses progressivas sobre o funcionamento do sistema de escrita, refletindo sobre os sinais gráficos, suas regularidades e seus usos.

Nessa perspectiva, escrever não se reduz à transcrição fonética da fala, mas se constitui como um processo de pensamento sobre a escrita. Os chamados “erros” passam a ser compreendidos como tentativas de acerto, reveladoras do nível de conceituação da língua escrita em que a criança se encontra.



Essa compreensão desloca o foco do ensino para a aprendizagem, atribuindo ao professor alfabetizador o papel de mediador pedagógico, responsável por identificar as hipóteses elaboradas pelas crianças e planejar intervenções que favoreçam avanços conceituais.

Paralelamente, os estudos de Magda Soares (1986, 2003, 2020) introduzem e consolidam o conceito de letramento, ampliando o debate sobre a alfabetização. Para a autora, **alfabetização e letramento são processos distintos, porém indissociáveis**, que devem ocorrer de forma articulada e simultânea.

Alfabetizar refere-se à apropriação do sistema de escrita alfabética, enquanto letrar diz respeito ao uso social da leitura e da escrita em práticas significativas e contextualizadas. Assim, aprender a ler e escrever implica tanto dominar o sistema quanto participar de práticas sociais de linguagem.

Nesse sentido, a alfabetização passa a ser compreendida como um processo constituído por diferentes camadas que se sobrepõem e se complementam, envolvendo a capacidade de interação, o letramento e a habilidade linguística. A consciência fonológica, enquanto aspecto central da habilidade linguística, possibilita à criança refletir sobre a estrutura sonora da fala e compreender sua representação gráfica. O desenvolvimento dessa consciência ocorre de forma mais significativa quando inserido em atividades contextualizadas, nas quais a leitura e a escrita cumprem funções comunicativas reais.

Figura 1 - Camadas na aprendizagem da língua escrita



Fonte: Os autores (2026), adaptado de Soares (2020).

2.2- A perspectiva discursiva da alfabetização

Para além das contribuições da Psicogênese da Língua Escrita e do conceito de letramento, a perspectiva discursiva da alfabetização amplia a compreensão do processo ao enfatizar a linguagem como prática social, histórica e dialógica. Inspirada nos estudos de Bakhtin (1988, 1992, 1998) e desenvolvida, no contexto brasileiro, por autoras como Goulart (2019, 2020), essa abordagem compreende a alfabetização como um processo discursivo, no qual as crianças produzem, interpretam e negociam sentidos em situações reais de uso da linguagem.

Nessa perspectiva, a sala de aula configura-se como um espaço de circulação de diferentes textos, vozes e discursos, em que as interações entre crianças e adultos são centrais para a construção do conhecimento.



Na perspectiva adotada, o objeto de estudo são os enunciados que se produzem em sala de aula, orais e escritos, significados e carregados pelas falas das crianças que, com o trabalho alfabetizador realizado formalmente, vão cada vez mais travando diálogos com escritas variadas, aprendendo a escrever e, no processo, modificando seus modos de olhar a realidade (GOULART, 2019, p. 61).

O papel do professor, nesse contexto, é fundamental. Cabe-lhe acompanhar as produções das crianças, propor questionamentos, favorecer a explicitação das hipóteses sobre a escrita e criar condições para que a linguagem escrita seja compreendida como prática social e cultural.

A mediação docente, portanto, não se restringe à correção ou ao ensino de regras, mas envolve a criação de situações dialógicas que promovam a construção de sentidos.

Figura 2 - Mediação docente durante a aplicação do DIGIALFA



Fonte: Os autores (2026).

2.3- Ludicidade como princípio formativo

A ludicidade constitui um princípio formativo essencial no processo de alfabetização, especialmente na infância. Derivada do termo latino *ludus*, que remete ao jogo e à brincadeira, a ludicidade não se restringe a atividades recreativas, mas refere-se a uma atitude, a uma experiência subjetiva e a uma forma de relação com o mundo permeada pelo prazer, pela imaginação e pela criatividade.

Perspectivas pedagógicas contemporâneas, como as defendidas por Luckesi (2002), compreendem a ludicidade como uma dimensão constitutiva do processo educativo. Nesse sentido, o jogo e a brincadeira assumem um papel estruturante, favorecendo aprendizagens significativas e respeitando os modos próprios de ser e aprender das crianças.

A ludicidade, enquanto experiência interna e socialmente mediada, contribui para a construção da identidade, da autonomia e da relação da criança com o conhecimento.

Assim, ao integrar a ludicidade às práticas alfabetizadoras, cria-se um ambiente em que a aprendizagem da leitura e da escrita se dá de forma mais envolvente, significativa e dialógica, articulando prazer, desafio e intencionalidade pedagógica.



2.4- Jogos digitais no processo de alfabetização

No contexto das transformações sociais e culturais contemporâneas, marcadas pela presença das tecnologias digitais, os jogos digitais emergem como recursos pedagógicos potentes no processo de alfabetização. Inseridos no âmbito das metodologias ativas e da aprendizagem baseada em jogos, esses recursos articulam o caráter lúdico do jogo a objetivos pedagógicos claros, promovendo o engajamento e a participação ativa das crianças.

A aprendizagem baseada em jogos compreende o jogo como um ambiente de resolução de problemas, no qual os sujeitos aprendem ao interagir com desafios, regras e *feedbacks*. No caso dos jogos digitais, elementos como imagens, sons, movimento e interatividade ampliam as possibilidades de experimentação e reflexão, favorecendo a mobilização de habilidades cognitivas e linguísticas relacionadas à leitura e à escrita.

Sobre a aprendizagem baseada em jogos digitais, Prensky (2012, p. 23), diz que:

- **está de acordo com as necessidades e estilos de aprendizagem da geração atual e das futuras gerações;**
- **é incrivelmente versátil, possível de ser adaptada a quase todas as disciplinas, informações ou habilidades a serem aprendidas e, quando usada de forma correta, é extremamente eficaz;**
- **motiva porque é divertida.**



Entretanto, o potencial pedagógico dos jogos digitais não se concretiza de forma automática. Sua contribuição para o processo de alfabetização está diretamente relacionada à intencionalidade pedagógica e à mediação docente. É a mediação que transforma o jogo em situação de aprendizagem, possibilitando que as crianças verbalizem estratégias, confrontem hipóteses, reflitam sobre o sistema de escrita e atribuam sentido às atividades realizadas.

Dessa forma, os jogos digitais, quando integrados a práticas alfabetizadoras fundamentadas teoricamente e mediadas de maneira consciente, não substituem outras práticas e materiais, mas se somam a um conjunto diversificado de recursos que ampliam as experiências de leitura e escrita, fortalecendo a articulação entre alfabetização, letramento e ludicidade.



3- O DIGIALFA



3.1- Apresentação do DIGIALFA

O DIGIALFA consiste em um conjunto de jogos digitais educativos, formado por um **Jogo da Memória**, um **Anagrama** e uma **Forca**. Os jogos foram selecionados e organizados de modo a contemplar diferentes aspectos do processo de alfabetização, tais como reconhecimento de letras, consciência fonológica, estrutura silábica, formação de palavras e ampliação do repertório linguístico.

Objetivos pedagógicos:

- favorecer a apropriação do sistema de escrita alfabética;
- estimular a reflexão sobre a relação entre fonemas e grafemas;
- promover o reconhecimento de padrões e regularidades da língua escrita;
- desenvolver habilidades cognitivas e linguísticas envolvidas na leitura e na escrita;
- tornar o processo de alfabetização mais significativo e motivador por meio do jogo.

Público-alvo:

Crianças em processo de alfabetização nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Por que escolhemos o tema animais?

A escolha da temática **animais** foi definida coletivamente, nos encontros de planejamento, com os professores da escola onde ocorreu a pesquisa de aplicação do DIGIALFA. Trata-se de um tema que desperta o interesse das crianças, favorece a curiosidade e o envolvimento nas atividades propostas. Além disso, o tema já integrava um projeto pedagógico da escola, o que possibilitou articular os jogos digitais às práticas realizadas em sala de aula.

A plataforma adotada

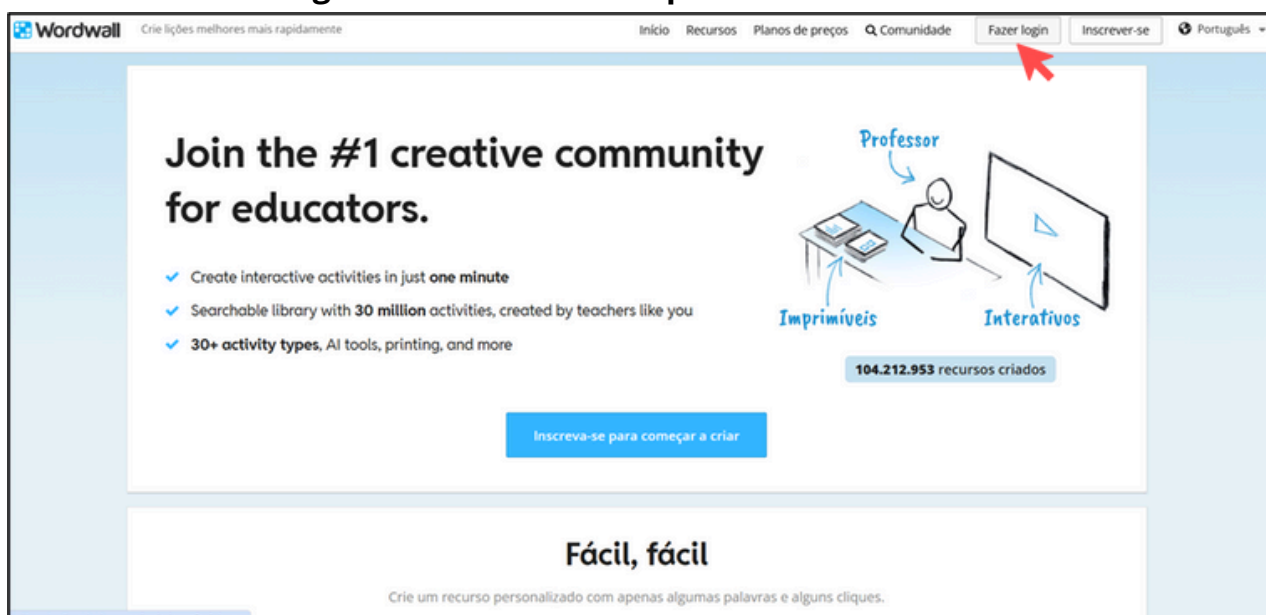
A plataforma adotada para a produção foi a **Wordwall**. A escolha se deu pelo fato da plataforma oferecer diferentes recursos de configuração, portanto, maior possibilidade de adaptação dos jogos.



CLIQUE PARA ACESSAR
A PLATAFORMA



Figura 3 - Tela inicial da plataforma **WordWall**



Fonte: Os autores (2026).

O cadastro gratuito na plataforma pode ser realizado por meio de uma conta *Google* ou um *e-mail* válido e senha.

Figura 4 - Tela de inscrição da plataforma *WordWall*



Fonte: Os autores (2026).

A plataforma *Wordwall* é uma ferramenta digital que possibilita a criação, edição e aplicação de atividades interativas a partir de modelos pré-configurados. Esses foram os três modelos selecionados:

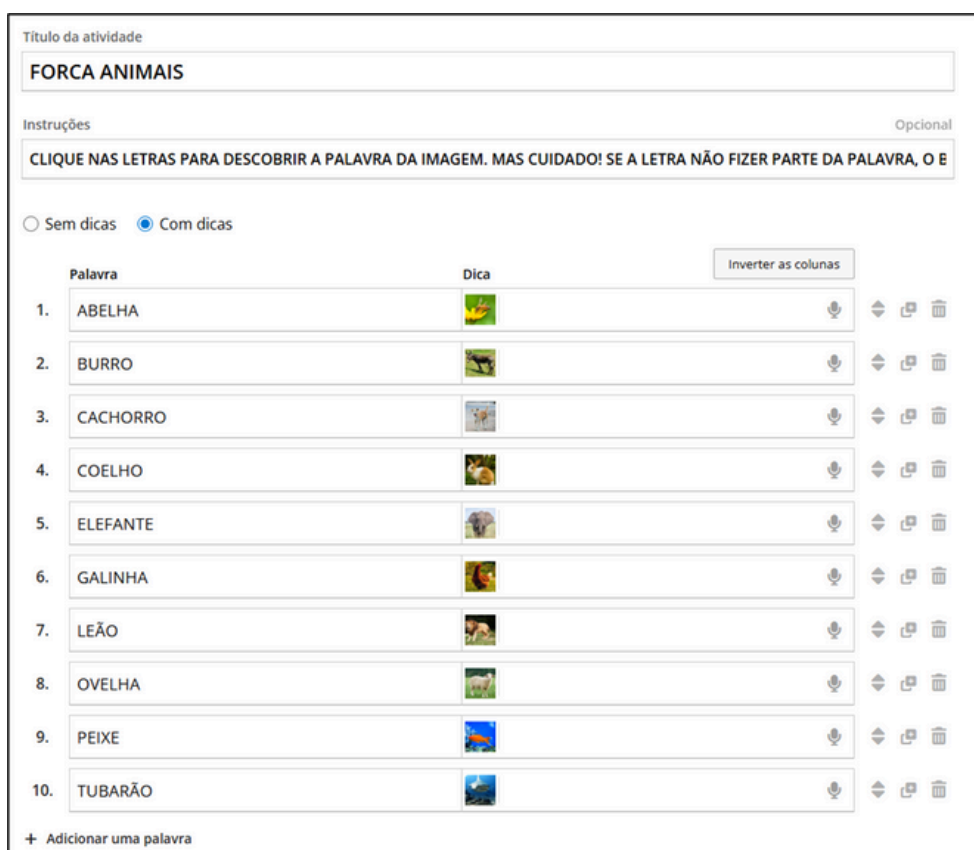
Figura 5 - Modelos da plataforma *WordWall* escolhidos para a produção dos jogos



Fonte: Os autores (2026).

Após a escolha, o usuário edita o modelo, inserindo os conteúdos (palavras, imagens, áudios ou enunciados). Essa característica permite a produção de jogos digitais sem a necessidade de conhecimentos prévios em programação.

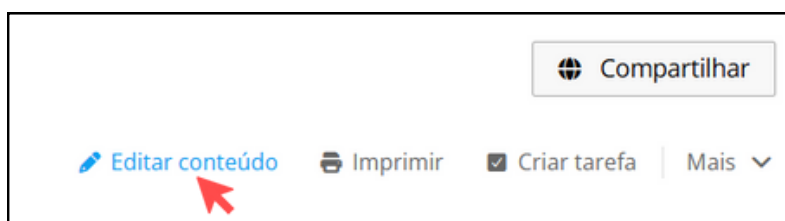
Figura 6 - Painel de edição do Jogo Forca, com as palavras e imagens selecionadas



Fonte: Os autores (2026).

A plataforma permite ainda a edição e reutilização das atividades criadas, possibilitando que um mesmo conjunto de dados seja transformado em diferentes formatos de jogo, sem a necessidade de reconstrução do material.

Figura 7 - Botão de edição do jogo



Fonte: Os autores (2026).

Após a finalização, o jogo pode ser publicado como público ou particular. Na modalidade particular, o acesso ocorre exclusivamente por meio de um *link* direto. Já na modalidade pública, o jogo pode ser categorizado tanto em categorias já existentes na plataforma quanto em categorias criadas pelo próprio desenvolvedor, sendo disponibilizado livremente na comunidade da plataforma.

DICA PARA PROFESSORES

Quando utilizar fotos dos estudantes ou imagens produzidas por eles, configure o jogo na modalidade PARTICULAR. Assim, somente pessoas que tiverem o *link* conseguirão acessar, restringindo o acesso e ampliando a segurança na rede.

Considerando que os jogos do DIGIALFA foram desenvolvidos com o uso de imagens de livre acesso, no banco de imagens do *Canva*, optou-se por configurá-los como públicos. Essa decisão teve como objetivo ampliar o alcance do produto educacional, possibilitando seu acesso e utilização por outros docentes. Para fins de organização e visibilidade na plataforma, os jogos foram categorizados como Educação Infantil, Ensino Fundamental I, 1º Ano e 2º Ano, além da inclusão da categoria Alfabetização.

Figura 8 - Painel de publicação do jogo e escolha das categorias

Compartilhar recurso

Título do recurso
ANAGRAMA ANIMAIS

Creches Pré-Escolar Educação Infantil Ensino Fundamental I Ensino Fundamental II Ensino Médio Ensino Técnico Ensino Superior 1º Ano 2º Ano 3º Ano 4º Ano 5º Ano 6º Ano
7º Ano 8º Ano 9º Ano 10º Ano 11º Ano 12º Ano Adultos + Adicionar Faixa Etária

Artes Biologia Ciências Comunicação Comunicação E Design Culinária Dados E Programação Educação E Treinamento Educação Física Engenharia English Espanhol
Estudos Dissertativos Filosofia Física Geografia Geologia Habilidades Cognitivas Habilidades Motoras Habilidades Sociais História Inglês Iniciação À Matemática Lei
Literatura Brasileira E Portuguesa Literaturas Marketing Matemática Medicina Música Portuguesa Química Saúde E Assistência Social Sociologia Veterinária + Adicionar Matéria

Alfabetização + Adicionar Assunto

Particular Publicar

Fonte: Os autores (2026).

Os *links* de acesso para cada atividade, gerados automaticamente pela plataforma, viabilizam o compartilhamento dos jogos e permitem seu acesso em diferentes dispositivos conectados à Internet, como *desktops* e *notebooks*, bem como em dispositivos móveis, tais como *tablets* e celulares, facilitando o acesso.

Figura 9 - Tela de compartilhamento do *link* do jogo



Fonte: Os autores (2026).

DICA PARA PROFESSORES

Uma possibilidade interessante é compartilhar os *links* dos jogos com as famílias, ampliando o uso da proposta para além da sala de aula. Essa prática favorece a continuidade das aprendizagens, permitindo que as crianças retomem os jogos em casa, em outros momentos e contextos. Além disso, aproxima as famílias do processo de alfabetização, incentivando um uso mais intencional das tecnologias digitais e fortalecendo a parceria entre escola e família.

3.2- DIGIALFA em ação

Para iniciar a aula, você pode preparar o momento com a **contação de uma história**, como uma fábula, por exemplo. Esse tipo de texto costuma trazer muitos nomes de animais, que dialogam com as palavras do jogo e ajudam a contextualizar a atividade, despertando o interesse das crianças antes mesmo de começarem a jogar.



Possibilidades de organização da aula utilizando os jogos do DIGIALFA

Os jogos podem ser utilizados de diferentes formas, de acordo com os objetivos da aula e a organização da sua turma. Uma possibilidade é trabalhar com a **turma toda**, levando os estudantes para um laboratório de informática, caso a escola disponha desse espaço. Nesse formato, as crianças podem jogar individualmente ou em duplas, enquanto você circula entre os alunos, observa as estratégias utilizadas e realiza intervenções pontuais, chamando a atenção para as palavras e seus sons.

Outra forma de organização é utilizar o jogo com **pequenos grupos**, especialmente quando há poucos computadores ou *tablets* disponíveis. O jogo pode fazer parte de uma proposta de trabalho diversificado, com a turma dividida em grupos que realizam atividades diferentes em sistema de rodízio. Nesse contexto, as crianças exploram o jogo com mais autonomia, enquanto você circula entre os grupos, acompanhando as interações e mediando as aprendizagens.

O jogo também pode ser utilizado como uma **atividade diversificada para atendimento individualizado**. Nessa situação, a mediação pode ser mais próxima e específica, permitindo perceber com mais clareza as dúvidas e avanços de cada criança. Essa forma de uso é especialmente interessante para **crianças atípicas**.



DICA PARA PROFESSORES

Vale a pena investir na produção de jogos pensados especificamente para alunos atípicos. A ludicidade presente nos jogos digitais desperta o interesse e favorece o engajamento das crianças, além de possibilitar a criação de materiais adaptados, mais próximos das necessidades, ritmos e potencialidades de cada estudante. Produzir ou adaptar jogos é uma forma potente de promover inclusão e ampliar as oportunidades de aprendizagem.

O jogo individualizado pode ser realizado em computadores, *tablets* ou celulares, desde que estejam conectados à Internet.

Por fim, caso a sua escola não disponha de acesso à Internet no momento da aula, você pode optar pela **versão impressa** do jogo, apresentada neste *e-book*. Essa alternativa garante a realização da proposta mesmo em contextos com limitações tecnológicas, mantendo os objetivos pedagógicos da atividade.

3.3- Jogo da Memória

O Jogo da Memória é um recurso pedagógico que pode ajudar na associação entre imagens e palavras, contribuindo para o desenvolvimento da consciência fonológica. Além disso, o jogo também estimula a concentração, já que as crianças precisam se lembrar das posições das cartas ao longo da partida.

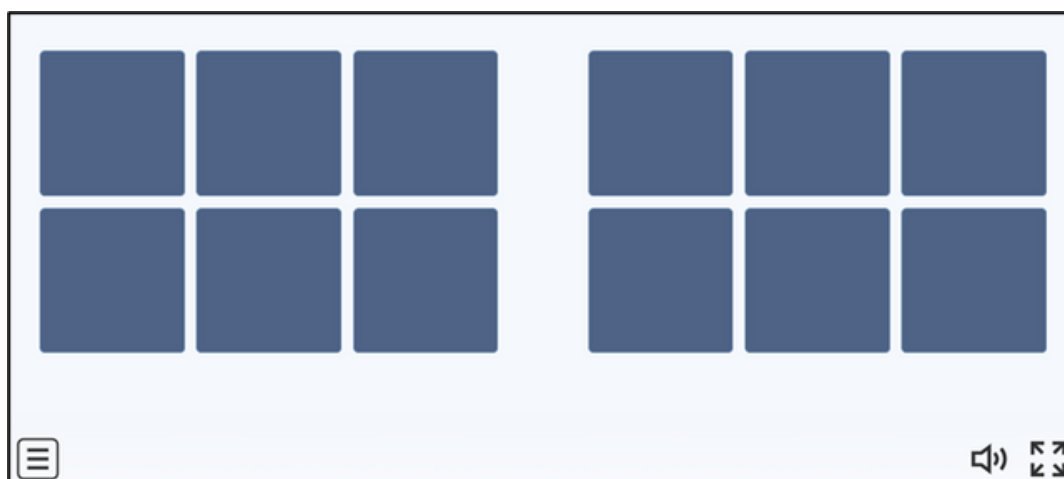
Figura 10 - Tela inicial do Jogo da Memória



Fonte: Os autores (2026).



Figura 11 - Tela do Jogo da Memória após começar



Fonte: Os autores (2026).

As palavras escolhidas para o
Jogo da Memória foram:


GATO - PATO - RATO
GALO - LOBO - SAPO

O Jogo da Memória foi organizado com palavras de duas sílabas simples. A ideia foi trabalhar com palavras diferentes, mas que apresentam repetições de sílabas, justamente para facilitar a comparação dos sons e apoiar as crianças na percepção das semelhanças e diferenças fonéticas entre elas.

Além disso, o jogo também contou com algumas palavras que formam pares mínimos, ou seja, palavras que se diferenciam apenas por um único som (fonema). Esse tipo de recurso é bastante utilizado na alfabetização, pois ajuda as crianças a perceberem a relação entre a pronúncia e o significado das palavras.

**DICA PARA
PROFESSORES**

Durante o jogo, podem ser trabalhados exemplos como PATO, GATO e RATO, que diferem apenas por um som. Nessas situações, vale intervir de forma intencional, chamando a atenção das crianças para as semelhanças sonoras entre as palavras. Perguntas como *“Lembra desse pedacinho ‘TO’ que apareceu no animal anterior?”* ajudam a favorecer a comparação entre os sons e apoiam o desenvolvimento da consciência fonológica.

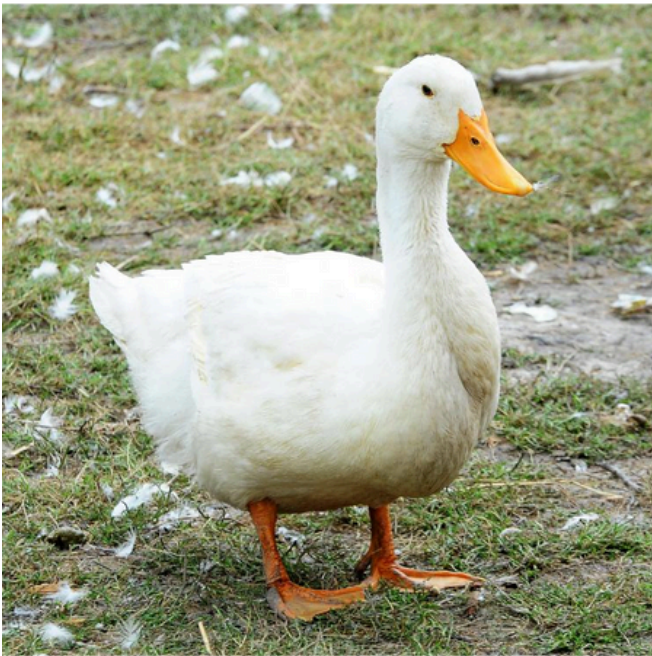


A seguir, você encontra a versão impressa do Jogo da Memória, pronta para imprimir e recortar. Se possível, vale colar as cartas em um papel de gramatura maior e plastificar. Assim, você passa a ter um material durável, sempre disponível em sala de aula para usar quando precisar.





GATO



PATO



RATO



GALO



LOBO



SAPO

3.4- Jogo Anagrama

O Jogo Anagrama é uma proposta que estimula a percepção dos sons das letras e das sílabas, auxiliando as crianças na formação de palavras. Ao reorganizar as letras para construir a palavra, o jogo favorece a reflexão sobre a estrutura da escrita, convidando os estudantes a pensarem sobre como as palavras são formadas.

Figura 12 - Tela inicial do Jogo Anagrama



Fonte: Os autores (2026).



Figura 13 - Tela do Jogo Anagrama após começar



Fonte: Os autores (2026).

As palavras escolhidas para o
Jogo Anagrama foram:

**CAVALO - MACACO - VACA
CAPIVARA - GIRAFA
PORCO - BORBOLETA - FORMIGA
CROCODILO - TIGRE - COBRA - CABRA**

Essas escolhas de palavras já envolvem sílabas mais complexas, especialmente aquelas que apresentam diferentes usos da letra “R”, ora como R brando, ora compondo encontro consonantal. Assim como no jogo anterior, a repetição de sílabas foi um critério importante, com o objetivo de apoiar a reflexão sobre a escrita.

**DICA PARA
PROFESSORES**

Durante o jogo, podem ser explorados exemplos como GIRAFA e CAPIVARA, que compartilham a sílaba “RA”. Se a palavra GIRAFA aparecer primeiro e a criança precisar de intervenção para escrever essa sílaba, esse apoio pode ser retomado quando surgir a palavra CAPIVARA. Nesses momentos, vale chamar a atenção das crianças para a repetição da sílaba, favorecendo associações mais naturais e apoiando a reflexão sobre a escrita.

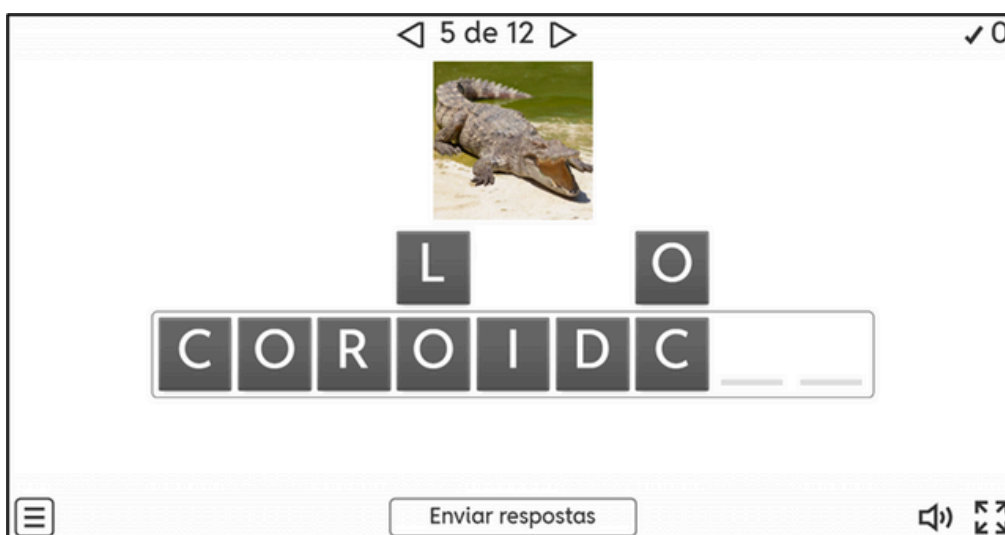
Como o foco do jogo é favorecer a reflexão sobre a escrita, optou-se por uma configuração que não corrige a palavra durante o processo de escrita, mas apenas ao final, quando o jogador clica em “enviar resposta”. O jogo realiza a correção letra por letra, sinalizando as letras corretas com um *check* e um som específico, e as incorretas com um “X” e um som diferente. Dessa forma, as crianças conseguem pensar na palavra como um todo, concluindo sua escrita antes de receber o retorno do jogo, o que amplia as possibilidades de reflexão sobre a forma de escrever.

Figura 14 - Tela do Jogo Anagrama configurado para corrigir letra a letra posicionada



Fonte: Os autores (2026).

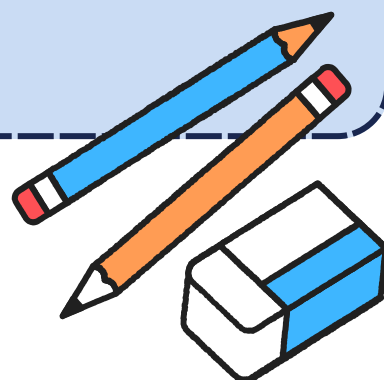
Figura 15 - Tela do Jogo Anagrama configurado para corrigir após envio da palavra formada



Fonte: Os autores (2026).



A seguir, você encontra alguns exemplos de fichas impressas, elaboradas a partir do mesmo conceito do Jogo Anagrama, que podem ser utilizadas como apoio às atividades desenvolvidas em sala de aula.




DESEMBARALHE AS LETRAS PARA ESCREVER OS NOMES DOS ANIMAIS:

1.  O R B O L E T A B

2.  A C R A B

3.  A P C A V R A I

4.  A C A V O L


5.  A C R O B

6.  R C L O D C O O I

7.  G I O A R M F

8.  A G F R A I

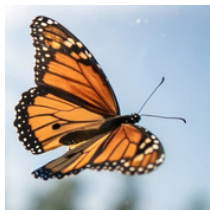
9.  A M A C O C

10.  O P C O R

11.  E T R I G

12.  A V A C

ESCREVA OS NOMES DOS ANIMAIS:



--	--	--	--	--	--	--	--	--



--	--	--	--	--



--	--	--	--	--	--	--	--



--	--	--	--	--	--



--	--	--	--	--



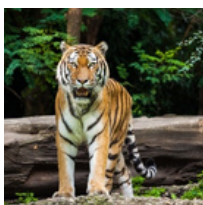
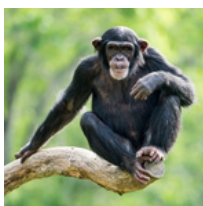
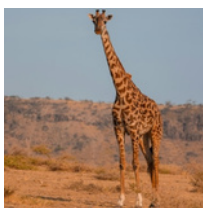
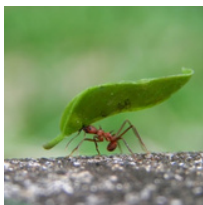
--	--	--	--	--	--	--	--	--

ANAGRAMA ANIMAIS

DATA:

NOME

ESCREVA OS NOMES DOS ANIMAIS:



3.5- Jogo da Forca

O Jogo da Forca é uma proposta que, além de contribuir para o desenvolvimento da consciência fonológica, favorece a identificação de sons e letras e estimula a reflexão sobre a estrutura das palavras. Ao escolher as letras a partir das opções disponíveis, as crianças elaboram hipóteses, testam possibilidades e desenvolvem estratégias cognitivas relacionadas à escrita, como a dedução e a análise.

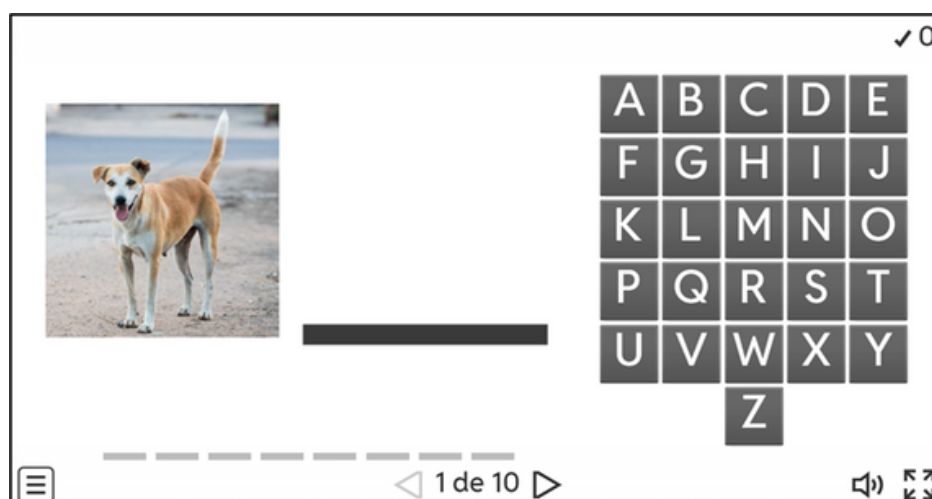
Figura 16 - Tela inicial do Jogo Forca



Fonte: Os autores (2026).



Figura 17 - Tela do Jogo Forca após começar



Fonte: Os autores (2026).

As palavras escolhidas para o Jogo da Forca foram:

CACHORRO - BURRO - COELHO
ABELHA - OVELHA - GALINHA
LEÃO - TUBARÃO
PEIXE - ELEFANTE

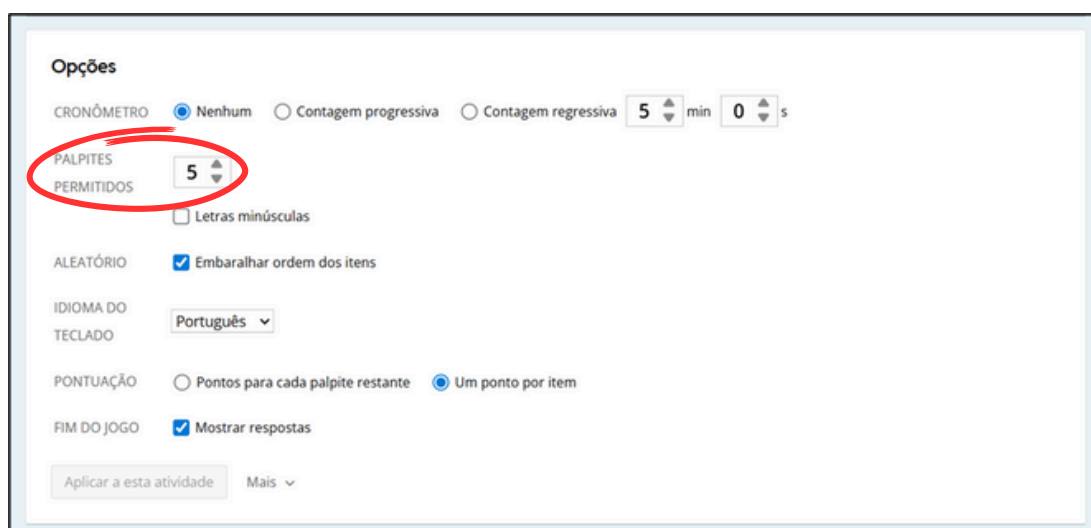
No Jogo da Forca, a escolha das palavras também foi pensada para favorecer comparações e reflexões sobre a escrita. Foram selecionadas palavras que compartilham dígrafos e estruturas semelhantes, como o dígrafo “RR” em BURRO e CACHORRO, ou o dígrafo “LH” em palavras como COELHO e ABELHA. Esse tipo de organização permite que as crianças retomem conhecimentos já trabalhados, estabeleçam relações entre as palavras e avancem na compreensão de regularidades da língua escrita.

DICA PARA PROFESSORES

Durante o jogo, vale explorar comparações entre palavras que compartilham estruturas semelhantes. Por exemplo, ao surgirem palavras como COELHO, ABELHA e OVELHA, você pode chamar a atenção das crianças para o dígrafo “LH”, incentivando a percepção desse som em diferentes posições da palavra. Outra possibilidade é trabalhar palavras como LEÃO e TUBARÃO, retomando a terminação “ÃO” e favorecendo a reflexão sobre como esse som é representado na escrita. Perguntas como “*Você já viu esse pedacinho em outra palavra do jogo?*” ajudam a apoiar a reflexão sobre a escrita e a consolidação dessas regularidades.

No Jogo da Forca, uma das configurações que merece atenção é o número de palpites permitidos. A plataforma costuma apresentar, como configuração padrão, sete palpites, até que o boneco seja completamente formado e uma nova palavra seja iniciada. Ao longo do uso do jogo, optou-se por reduzir esse número para cinco palpites, permitindo que as crianças acompanhem a formação gradual do boneco, sem que isso impeça a possibilidade de completar a palavra antes do fim. Essa escolha ajuda a manter o desafio do jogo e favorece o engajamento das crianças durante a atividade.

Figura 18 - Ajuste do número de palpites no painel de configuração do jogo forca

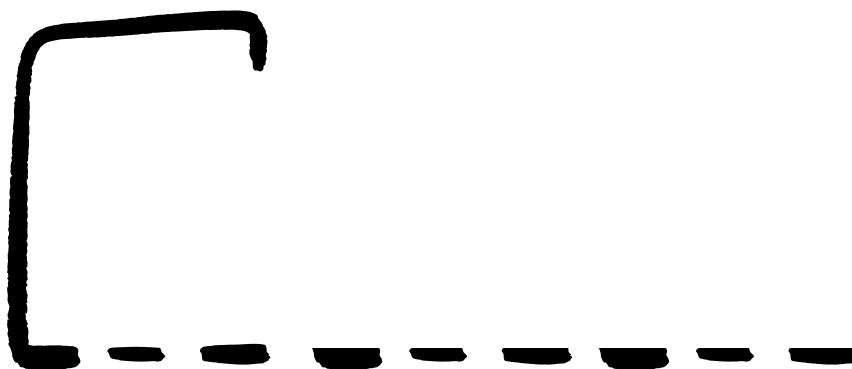


Fonte: Os autores (2026).



O Jogo da Forca é uma proposta que dispensa, necessariamente, uma versão impressa. Mesmo sem recursos digitais, ele pode ser explorado de forma coletiva, com toda a turma. Você pode pensar em uma palavra, desenhar no quadro - ou até mesmo no chão, com um giz - um traço para cada letra e convidar as crianças a participarem, levantando hipóteses, sugerindo letras e refletindo sobre a escrita.

Estimular os alunos a brincarem de forca entre eles também é uma possibilidade potente. Pensar em uma palavra e desenhar um traço para cada letra demanda atenção à quantidade de letras, à ordem em que aparecem e às regularidades da escrita, favorecendo a reflexão sobre como as palavras se organizam. De forma simples e lúdica, o jogo cria um espaço de troca, argumentação e aprendizagem compartilhada.



4- DESDOBRAMENTOS DO DIGIALFA NA PRÁTICA DOCENTE

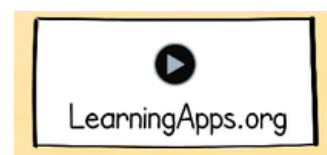


4.1- Sugestões de outras plataformas digitais

Ao longo da prática docente, é possível explorar diferentes ferramentas digitais que permitem criar, adaptar e personalizar jogos de acordo com os objetivos pedagógicos e as necessidades dos estudantes. A seguir, apresentamos outras possibilidades de plataformas para a produção de jogos digitais, destacando a personalização como um caminho potente para a alfabetização. Inserir nomes, imagens e referências do cotidiano das crianças nos jogos amplia o engajamento, fortalece o sentimento de pertencimento e aproxima ainda mais a aprendizagem das experiências vividas pelos estudantes.

LearningApps

O que é: O *LearningApps* é uma plataforma que funciona como um repositório e criador de atividades interativas, oferecendo diferentes modelos de jogos e propostas, como associações, *quizzes*, caça-palavras, jogos da memória e atividades de ordenar elementos. É uma ferramenta bastante acessível para quem deseja produzir jogos digitais de forma simples e rápida.



Gratuidade: A plataforma é totalmente gratuita, sem limite para criação de atividades, o que a torna uma opção interessante para o uso contínuo na escola.

Possibilidades de personalização: Todos os modelos disponíveis podem ser adaptados livremente, permitindo inserir palavras, imagens e conteúdos de acordo com os objetivos da aula. Além disso, é possível reutilizar e modificar atividades criadas por outros professores, o que amplia as possibilidades de personalização e troca entre docentes.

Genially

O que é: O *Genially* é uma plataforma multimídia que permite a criação de jogos, apresentações, *quizzes*, infográficos e outros conteúdos interativos, com um forte apelo visual e *design* mais elaborado.



Gratuidade: A plataforma oferece uma versão gratuita, que dá acesso a diversos modelos prontos. No entanto, algumas funcionalidades mais avançadas, como *downloads offline* e opções de personalização *premium*, estão disponíveis apenas nos planos pagos.

Possibilidades de personalização: No *Genially*, os modelos podem ser editados e personalizados, com a inclusão de textos, imagens, *links*, botões interativos e animações. Essas possibilidades permitem a criação de jogos digitais mais visuais e interativos, que podem ser adaptados ao conteúdo trabalhado em sala e ao perfil dos estudantes.

4.2- Personalização dos jogos: nomes e fotos dos estudantes

Você já observou o que acontece quando a criança se reconhece no jogo? Quando ela encontra seu nome, sua foto e percebe que ali também estão os nomes e as imagens dos amigos da turma? A personalização dos jogos digitais cria exatamente esse efeito: o jogo passa a falar de si e do grupo ao qual a criança pertence.

O uso do **nome próprio** é um recurso potente no processo de alfabetização. Mas o que muda quando, além do próprio nome, a criança passa a lidar com os nomes dos colegas? Ao comparar seu nome com o dos amigos da turma, a criança observa letras iguais e diferentes, percebe a ordem das letras, levanta hipóteses sobre a escrita e constrói sentidos em interação. O jogo, nesse contexto, deixa de ser uma atividade individual e passa a favorecer a formação do grupo.

E quando as fotos dos estudantes entram em cena? Ao reconhecer sua imagem e a dos colegas, a criança identifica o jogo como um espaço que representa sua turma. Isso fortalece vínculos afetivos, aumenta o interesse pela atividade e estimula a participação. Vale perguntar: como as crianças reagem ao encontrar a própria foto? Elas comentam entre si? Ajudam os colegas a se localizar no jogo? Essas interações dizem muito sobre o modo como o grupo se constitui.

Durante as atividades, observe: as crianças conversam sobre os nomes dos amigos? Apontam semelhanças entre eles? Trocam ideias para resolver os desafios? Essas situações revelam que a aprendizagem da leitura e da escrita acontece também na relação com o outro. A formação do grupo se constrói no diálogo, na cooperação e nas descobertas compartilhadas.



DICA PARA PROFESSORES

Que perguntas você pode fazer para ampliar a reflexão das crianças? *“Quem mais tem a mesma letra inicial que você?”* *“Qual nome da turma é maior? Qual é menor?”* *“Quem pode ajudar o colega a encontrar seu nome?”* Pequenas intervenções como essas transformam o jogo em um espaço rico de aprendizagem coletiva.

Ao personalizar os jogos digitais, o professor cria oportunidades para que a criança se reconheça como sujeito e, ao mesmo tempo, como parte de uma turma. Assim, a ludicidade se articula à formação do grupo e à aprendizagem da leitura e da escrita, promovendo experiências mais significativas, colaborativas e contextualizadas.

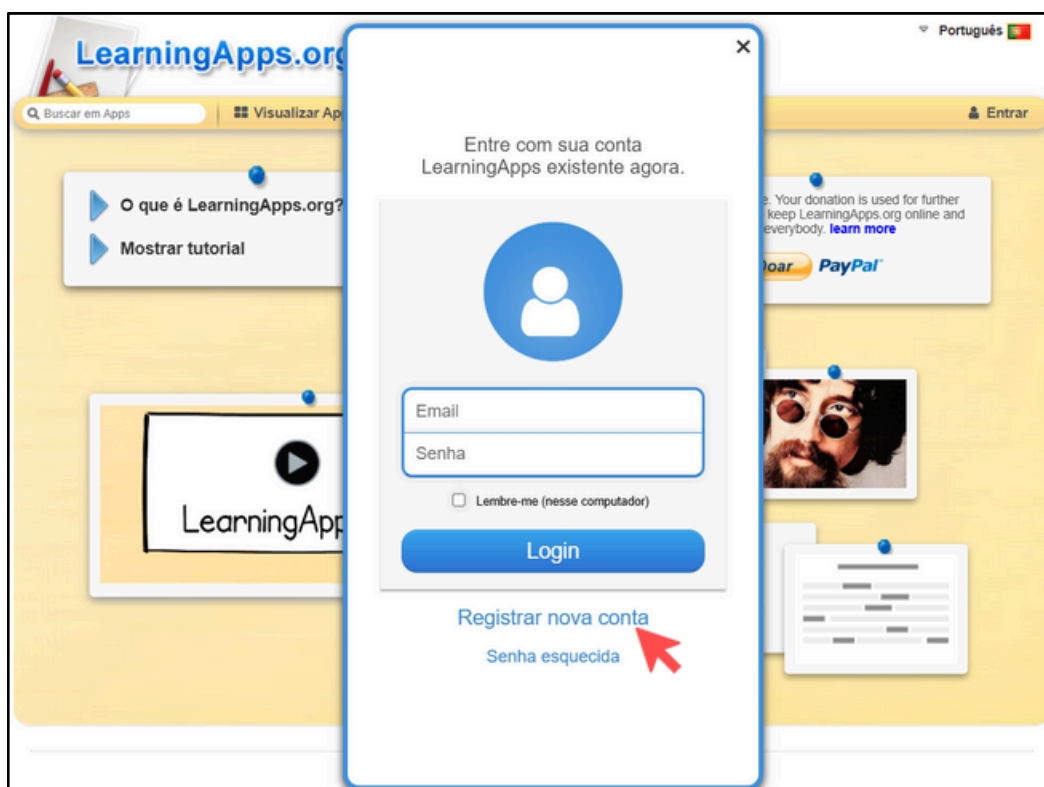
Exemplo de criação: Jogo da Forca no *LearningApps*

Vamos criar juntos um exemplo de jogo da forca em uma proposta diferente: aqui, a flor vai perdendo as pétalas a cada tentativa incorreta, e o desafio é descobrir a palavra antes que ela fique sem nenhuma pétala.

Primeiramente, faça fotos de rosto de todas as crianças. Tenha, também, a lista com todos os nomes já digitada. Isso facilita na hora de montar o jogo. Depois, acesse a plataforma *LearningApps*. A seguir, apresentamos um passo a passo para a criação do jogo, com imagens capturadas da plataforma.

1- Acesse a plataforma:

Entre no site do **LearningApps** e faça *login* com sua conta. Caso ainda não tenha cadastro, é possível criar uma conta gratuitamente em poucos minutos.



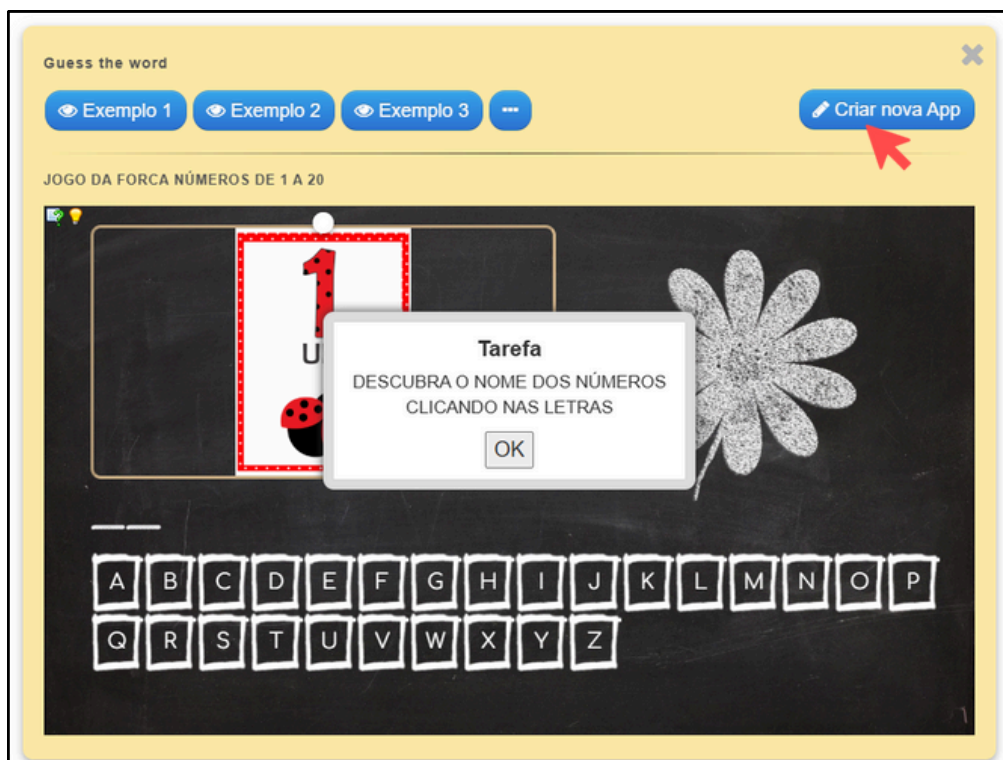
2- Escolha o modelo de atividade:

Clique em **Criar Apps** no menu, selecione o modelo de atividade **Guess the Word** correspondente ao jogo da forca.



3- Crie um novo App:

Após visualizar os modelos da plataforma, clique em **Criar novo App**.



4- Inicie as configurações do jogo:

Crie um título e uma descrição para o jogo.

LearningApps.org

Português

Buscar em Apps Visualizar Apps Criar Apps Criar coleção Entrar

Título do App

FORÇA DA TURMA

Mostrar idioma

Descrição da tarefa

Forneça uma descrição de tarefa para este App. Ela será mostrada na inicialização do App. Caso não seja necessário, deixe em branco.

CLIQUE NAS LETRAS PARA FORMAR OS NOMES DOS AMIGOS DA TURMA. MAS CUIDADO! PARA CADA LETRA ERRADA QUE VOCÊ CLICAR, A FLOR PERDERÁ UMA PÉTALA!

Which keyboard should be used?

PT

5- Adicione outros elementos:

Adicione o número de elementos igual ao número de alunos da turma ou use a quantidade de nomes que preferir inserir no jogo.

dica:

dica:

dica:

dica:

dica:

dica:

6- Insira as fotos das crianças:

Clique em **Selecionar imagem**. Depois, vá arrastando as imagens uma a uma, ou selecionando do seu dispositivo.

de pesquisa 1:

Escolher Imagem ...

7- Insira os nomes das crianças:

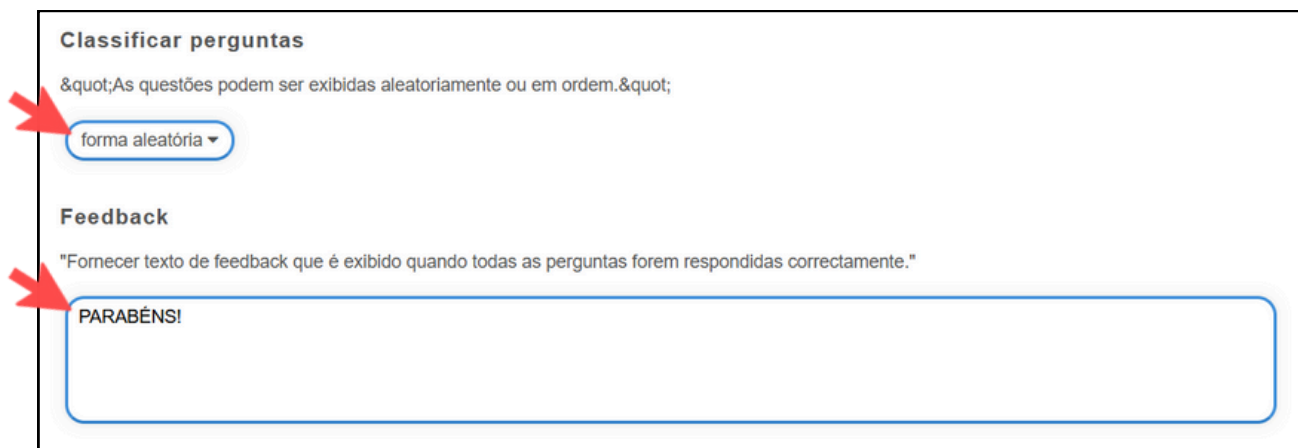
Em cada um dos termos de pesquisa, digite ou copie e cole o nome da criança correspondente à fotografia dela.



The screenshot shows a form with three rows, each for a student. Each row contains a trash icon, a profile picture icon, a 'Selecionar imagem' button, a 'Tamanho: 2000 x 2667' label, and an 'Editar imagem' button. Below each row is a search term input field. The first row has 'NOME DO ALUNO 1', the second 'NOME DO ALUNO 2', and the third 'NOME DO ALUNO 3'.

7- Escolha opções de exibição do jogo:

Escolha se os nomes devem aparecer em ordem aleatória ou na sequência inserida. Insira um *feedback* para as crianças lerem ao final do jogo.



The screenshot shows two sections. The first is 'Classificar perguntas' with a subtext: '"As questões podem ser exibidas aleatoriamente ou em ordem."'. Below this is a dropdown menu with 'forma aleatória' selected. The second section is 'Feedback' with a subtext: '"Fornecer texto de feedback que é exibido quando todas as perguntas forem respondidas correctamente."' Below this is a text input field containing 'PARABÉNS!'.

8- Salve o jogo nas suas atividades:

Clique em **Salvar App**.



9- Compartilhe o jogo:

Escolha entre as possibilidades de compartilhamento oferecidas pela plataforma.

The screenshot shows the 'Usar App' section of the LearningApps.org interface. It includes a 'Criar App semelhante' button, a toggle for 'App privado' (off) and 'App público' (on), and an 'Editar App' button. Below these are three input fields: 'Link' with the URL <https://learningapps.org/watch?v=png9f4smn24>, 'inserir' with an iframe code snippet, and 'Compartilhar' with the URL <https://learningapps.org/display?v=png9f4smn24>. A QR code is also visible on the right. Annotations in yellow boxes point to these elements: 'Link para jogar em modo de tela cheia' points to the Link field; 'Opção de manter o App privado ou público na galeria da plataforma' points to the App privado/público toggle; 'Editar App' points to the Editar App button; 'Compartilhamento com possibilidade de edição do jogo' points to the Compartilhar field; 'Código para inserir em outras plataformas' points to the inserir field; and 'Compartilhamento por QR Code' points to the QR code.

DICA PARA PROFESSORES

Que tal compartilhar o Jogo da Força da turma com as famílias logo no início do ano letivo? Ao enviar o *link* do jogo, você cria uma oportunidade de integração entre escola e família, permitindo que as crianças joguem em casa e que as famílias conheçam os colegas de turma, seus nomes e imagens. Além de fortalecer vínculos, essa proposta amplia o uso pedagógico do jogo para além da sala de aula, valorizando a participação das famílias no processo de aprendizagem.

REFERÊNCIAS



BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 20 dez. 2025.

CARVALHO, Carlos Vaz de. **Aprendizagem baseada em jogos**. II World Congress on Systems Engineering and Information Technology. Vigo, SPAIN, 2015, p. 176-181.

COMPTO, Gabriel Pinheiro. Aprendizagem baseada em jogos digitais. In: BERNHARD, Rafael; OLIVEIRA, Raimundo Correa de; FREITAS, Silvia Regina Sampaio. (org.). **Serious Games - do lúdico à educação**. Ponta Grossa, PR: Atena, 2023.

FERREIRO, Emilia; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.

FORTUNA, Tânia Ramos. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.) **Planejamento em destaque: análises menos convencionais**. Porto Alegre: Mediação, 2000. (Cadernos de Educação Básica, 6) p. 147-164.

GALVÃO, Érica Raiane de Santana; PINHEIRO, Viviane Caline de Souza; SANTOS, Adriana Cavalcanti dos. Consciência fonológica e aprendizagem da língua escrita: interface teórico-prática. **Revista Brasileira de Alfabetização**, [S. l.], n. 17, 2022. DOI: 10.47249/rba2022543. Disponível em: <https://revistaabalf.com.br/index.html/index.php/rabalf/article/view/543>. Acesso em: 22 maio. 2025.

GOULART, Cecilia Maria Aldigueri. Alfabetização em perspectiva discursiva. A realidade discursiva da sala de aula como eixo do processo de ensino-aprendizagem da escrita. **Revista Brasileira de Alfabetização**, [S. l.], v. 1, n. 9, 2019. DOI: 10.47249/rba.2019.v1.334. Disponível em: <https://revistaabalf.com.br/index.html/index.php/rabalf/article/view/334> . Acesso em: 3 dez. 2025.

GOULART, Cecilia Maria Aldigueri; CORAIS, Maria Cristina. Alfabetização, discurso e produção de sentidos sociais: dimensões e balizas para a pesquisa e para o ensino da escrita. **Bakhtiniana**, São Paulo, v. 15, p. 76-97, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/bak/a/m7pfppSqS88BRWwfXsmmbxc/?format=pdf&lang=pt> Acesso em: 3 dez. 2025.

GOULART, Cecília Maria Aldigueri. Discurso e ensino: diretrizes para conceber novos significados para a escola na contemporaneidade. **Estudos Linguísticos** (São Paulo, 1978), [S. l.], v. 49, n. 1, p. 48–71, 2020. DOI: 10.21165/el.v49i1.2784. Disponível em: <https://revistas.gel.org.br/estudos-linguisticos/article/view/2784> . Acesso em: 3 dez. 2025.

LEAL, Luiz Antonio Batista; D'ÁVILA, Cristina Maria. A ludicidade como princípio formativo. **Interfaces Científicas – Educação**, Aracaju, v. 1, n. 2, p. 41–52, fev. 2013.

LEONE, Fernanda Regis; PINTO, Clever Gustavo de Carvalho; ROCHA, Francisco Rosa da; BARROS, Martinho Correia. Evolução dos jogos na educação. In: BERNHARD, Rafael; OLIVEIRA, Raimundo Correa de; FREITAS, Silvia Regina Sampaio. (org.). **Serious Games - do lúdico à educação**. Ponta Grossa, PR: Atena, 2023.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. In: EDUCAÇÃO E LUDICIDADE. Ensaios 02: **Ludicidade, o que é mesmo isso?** Salvador: GEPEL, FAGED/UFBA, 2002. p. 22–60.

MACIEL, Francisca Izabel Pereira; CASTANHEIRA, Maria Lúcia; MARTINS, Raquel Márcia Fontes. **Alfabetização e letramento na sala de aula**. 1. ed. São Paulo: Autêntica, 2008. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 20 maio 2025.

MORAN, José Manuel. Metodologias ativas para uma aprendizagem profunda. In: **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Bacich, L.; Moran, J. (orgs.) – Porto Alegre: Penso, 2018.

NASCIMENTO, Caio Cesar Silva; GOMES, Hellen da Silva. PSICOGÊNESE DA LÍNGUA ESCRITA: uma reflexão crítica. **Revista Pedagógica**, [S. l.], v. 26, n. 1, p. e7983, 2024. DOI: 10.22196/rp.v26i1.7983. Disponível em: <https://bell.unochapeco.edu.br/revistas/index.php/pedagogica/article/view/7983>. Acesso em: 21 maio. 2025.

PALHA, Guilherme da Silva; FILHO, Paulo Sérgio de Camargo; LABURÚ, Carlos Eduardo. Aprendizagem Baseada em Jogos e Serious Games – uma multiplicidade de fenômenos educacionais no verbo jogar. **Caminhos da educação matemática em revista** (online)/IFS | v. 11, n. 4, 2021. Disponível em: https://periodicos.ifs.edu.br/periodicos/caminhos_da_educacao_matematica/article/view/1153

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Senac São Paulo, 2012.

QUADROS, Bruna Eduarda Wessendorf de; FERREIRA, Nathalya Martins; MACIEL, Maria Elganei. Ludicidade: uma ferramenta coadjuvante no processo de aprendizagem da criança dos anos iniciais do ensino fundamental. **Faculdade Sant'Ana em Revista**, [S. l.], v. 6, n. 2, p. p. 275 – 300, 2022. Disponível em: <https://www.iessa.edu.br/revista/index.php/fsr/article/view/2305>. Acesso em: 14 maio. 2025.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. 1. ed. Curitiba: Intersaberes, 2012. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 29 abr. 2025.

SILVA, Marcos Ruiz da. **Ludicidade**. São Paulo, SP: Contentus, 2020. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 24 abr. 2025.

SOARES, Magda. **Linguagem e escola: uma perspectiva social**. São Paulo: Ática, 1986.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento**. São Paulo: Contexto, 2003.

SOARES, Magda. **Alfabetizar: toda criança pode aprender a ler e a escrever**. São Paulo: Contexto, 2020.