

JOGO “PALAVRAS E DESENHOS” COMO RECURSO DIGITAL PARA O DESENVOLVIMENTO DA LEITURA E ESCRITA NA ALFABETIZAÇÃO

Aline Benevides Câmara Brum¹

Francisca Maria Gomes Cabral Soares²

Raul Benites Paradedda³

Resumo

O avanço das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) tem transformado significativamente as práticas pedagógicas contemporâneas, abrindo novas possibilidades para o ensino e a aprendizagem. No campo da alfabetização, essas tecnologias assumem um papel relevante ao proporcionar experiências interativas, dinâmicas e contextualizadas, favorecendo a construção do conhecimento de forma lúdica e significativa.

Entre os recursos digitais voltados à alfabetização, destacam-se os jogos educativos online, que articulam elementos de diversão, desafio e feedback imediato, estimulando o raciocínio e a curiosidade dos estudantes. O jogo “Palavras e Desenhos”, disponível na plataforma Escola Games, permite associar figuras a palavras, favorecendo o desenvolvimento da consciência fonêmica, o reconhecimento de letras e sílabas e a ampliação do vocabulário.

O presente trabalho trata-se de um estudo descritivo, fundamentado em uma vivência pedagógica realizada no contexto da alfabetização. Essa vivência teve como objetivo apoiar o desenvolvimento da leitura e da escrita de alunos em processo de alfabetização, por meio do uso do jogo *Palavras e Desenhos*, mediado pelas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC). Tal experiência integra os objetivos específicos do trabalho de mestrado, que busca analisar o uso desse jogo como ferramenta pedagógica digital no fortalecimento das práticas de alfabetização.

Como objetivos específicos, pretende-se:

¹Professora da Rede Municipal de Ensino de Tibau do Sul. Mestranda em Educação Especial pelo Programa De Pós-Graduação em Educação Inclusiva – Profei /UERN. E-mail: aline20251005689@alu.uern.br

²Professora orientadora da Pós-Graduação Stricto Sensu em Educação Inclusiva pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN. E-mail: franciscacabral@uern.br

³ Professor Co-orientador da Pós-Graduação Stricto Sensu em Educação Inclusiva pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN. E-mail: raulparadedda@uern.br



Educação na Era Digital: Políticas, Formação e Práticas Educativas em Debate

26 a 28 de novembro de 2025



- a) investigar como o uso de jogos digitais pode favorecer a relação entre imagem e palavra no processo de alfabetização;
- b) compreender o papel da mediação docente e da flexibilidade curricular na aplicação do jogo;
- c) propor estratégias acessíveis, com base no Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA), para incluir todos os estudantes nesse processo.

Este estudo justifica-se pela necessidade de repensar as práticas de alfabetização na era digital, articulando tecnologias e ludicidade de modo inclusivo. Visa-se instituir intencionalidade pedagógica na utilização de jogos educativos que promovam aprendizagens significativas e inclusivas. Além disso, atende às demandas da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), ancorado em Brasil (2017), que orienta o desenvolvimento de competências digitais, comunicativas e socioemocionais desde os anos iniciais do Ensino Fundamental.

Nesse contexto, questiona-se: de que forma o jogo Palavras e Desenhos, mediado pelas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) e pelos princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA), pode contribuir para o desenvolvimento da leitura e da escrita de crianças em processo de alfabetização? A alfabetização é uma das etapas mais desafiadoras e essenciais da escolarização e o uso de recursos lúdicos e digitais tem se mostrado eficaz para despertar o interesse e a motivação dos estudantes, especialmente quando articulado a metodologias ativas e inclusivas.

O jogo Palavras e desenhos estimula a associação entre código escrito e o universo visual da criança, fortalecendo a compreensão da função social da leitura e escrita. Ao integrar esse recurso ao planejamento pedagógico sob a perspectiva do DUA, amplia-se a possibilidade de acesso ao conhecimento, atendendo à diversidade de estilos de aprendizagem.

A pesquisa é de abordagem qualitativa, de natureza exploratória e descritiva, fundamentada na observação da prática pedagógica mediada pelo uso do jogo *Palavras e Desenhos*. Segundo Gil (2022), tais pesquisas buscam proporcionar maior familiaridade com o problema e descrição de fenômeno, permitindo ao pesquisador compreender suas múltiplas dimensões.



FACULDADE DE
EDUCAÇÃO UERN





Educação na Era Digital: Políticas, Formação e Práticas Educativas em Debate

26 a 28 de novembro de 2025



O estudo foi realizado em uma Escola Municipal localizada no município de Tibau do Sul/RN, com uma turma do 1º ano do Ensino Fundamental, composta por 24 estudantes. O período de observação ocorreu entre os meses de setembro e outubro de 2025.

A observação foi conduzida pela própria pesquisadora, o que permitiu registrar as interações, estratégias pedagógicas e reações das crianças ao uso do jogo *Palavras e Desenhos*, favorecendo uma compreensão mais ampla do processo de aprendizagem mediado pela ludicidade e pela tecnologia.

Os instrumentos de obtenção de dados incluíram:

- (a) observação participante durante as aulas;
- (b) registros fotográficos e anotações em diário de campo;
- (c) produções escritas e desenhos elaborados pelas crianças após a utilização do jogo.

Os procedimentos metodológicos foram organizados em quatro etapas:

1. Apresentação do jogo e diálogo inicial sobre as imagens e palavras, estimulando a familiarização com a proposta;
2. Atividade prática em duplas, explorando o jogo *Palavras e Desenhos* de forma mediada, com foco na associação entre texto e imagem;
3. Registro das palavras e imagens em fichas individuais e produção de pequenos textos ilustrados, valorizando a autoria infantil;
4. Discussão coletiva sobre as descobertas, dificuldades e estratégias utilizadas, promovendo aprendizagem colaborativa.

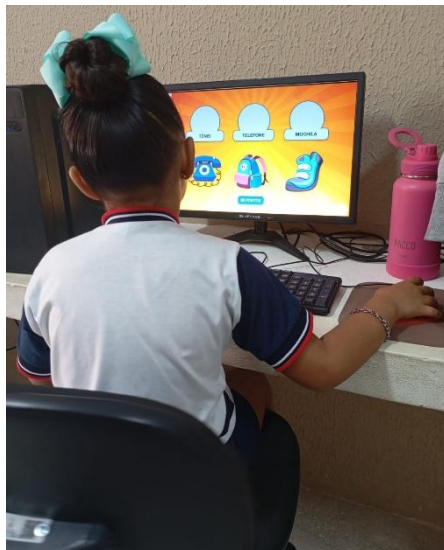


Figura 1 – Aluna interagindo com o Jogo Palavras e Desenhos

(Audiodescrição: criança de costas, sentada diante de um computador, observando a tela colorida do jogo, em ambiente escolar, O rosto não é visível, preservando a identidade do participante.) Fonte: Arquivo da Pesquisadora. Imagem autorizada pelos responsáveis, em conformidade com a Resolução nº 510/2016 do CNS.

A análise dos dados seguiu o princípio da triangulação, entendida como técnica que integra diferentes fontes de informação e perspectivas interpretativas. Segundo Triviños (1987), a triangulação busca “abranger a máxima amplitude na descrição, explicação e compreensão do foco em estudo”, partindo do pressuposto de que os fenômenos sociais não podem ser concebidos isoladamente, mas em permanente relação com construções culturais e estruturas sociais mais abrangentes. Para Morgan (2013) trata-se de uma estratégia metodológica que fortalece a credibilidade, a consistência e a profundidade interpretativa dos achados qualitativos, ao articular diferentes métodos e perspectivas teóricas.

Neste estudo, a triangulação é adotada como procedimento analítico que possibilita o entrecruzamento das observações, dos registros fotográficos e das produções das crianças, fortalecendo a interpretação dos dados e ampliando a compreensão das práticas pedagógicas mediadas por jogos gamificados.

Os registros foram analisados à luz da análise de conteúdo de Bardin (2016), seguindo as etapas de pré-análise, exploração do material e interpretação dos resultados. As categorias de



Educação na Era Digital: Políticas, Formação e Práticas Educativas em Debate

26 a 28 de novembro de 2025



análise – mediação pedagógica, uso das TDIC e aprendizagem significativa – foram definidas com base nos referenciais teóricos e ajustadas conforme os dados produzidos.

A pesquisa respeitou os princípios éticos da Resolução nº 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde (CNS), garantindo a integridade, o anonimato, o Consentimento Livre e Esclarecido e a confidencialidade das informações. Ressalta-se que o estudo foi devidamente aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa, conforme Parecer nº 7.919.102.

Os resultados evidenciaram que o uso do jogo *Palavras e Desenhos* contribuiu para o avanço das crianças no reconhecimento de letras e na formação de sílabas simples, além de aumentar o engajamento e o interesse nas atividades de leitura e escrita. O recurso digital mostrou-se eficiente ao associar imagem à palavra, fortalecer a mediação docente e ampliar as formas de engajamento e expressão dos estudantes.

Durante a mediação, observou-se que os alunos demonstraram entusiasmo e colaboração, ajudando colegas que apresentavam mais dificuldades. O feedback visual e auditivo do jogo favoreceu a autocorreção e a autonomia, aspectos essenciais no processo de alfabetização.

Os dados sugerem que o recurso digital, quando aliado à intencionalidade pedagógica e aos princípios do DUA, contribui para a redução de barreiras à aprendizagem e fortalece a inclusão educacional.

Conclui-se que o papel do professor é essencial neste processo, atuando como mediador das experiências digitais, favorecendo a autonomia dos estudantes. O jogo não substitui o ensino, mas o enriquece e diversifica, atendendo à variabilidade dos modos de aprender.

Os resultados dizem respeito a um contexto específico e não pretendem propor generalização. Recomenda-se que futuras pesquisas explorem a integração de jogos digitais com práticas de escrita colaborativa e recursos de acessibilidade (como áudio-descrição e alto relevo), ampliando as possibilidades pedagógicas e inclusivas.

PALAVRAS-CHAVE: Alfabetização. TDIC. Prática Pedagógica Inclusiva. Gamificação.



FACULDADE DE
EDUCAÇÃO **UERN**





Educação na Era Digital: Políticas, Formação e Práticas Educativas em Debate

26 a 28 de novembro de 2025



REFERÊNCIAS

BARDIN, L. *Análise de conteúdo*. São Paulo: Edições 70, 2016.

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2017.
Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 15 out. 2025.

CAST. *Universal Design for Learning Guidelines: version 2.2*. Wakefield, MA: CAST, 2018.
Disponível em: <https://udlguidelines.cast.org>. Acesso em: 15 out. 2025.

GIL, A. C. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2022.

MEYER, A.; ROSE, D. H.; GORDON, D. *Universal Design for Learning: theory and practice*. Wakefield, MA: CAST, 2014. Disponível em: <https://udltheorypractice.cast.org>.
Acesso em: 15 out. 2025.

MORAN, J. M. *A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá*. Campinas, SP: Papirus, 2015.

MORGAN, D. L. *Integrating qualitative and quantitative methods: a pragmatic approach*. Thousand Oaks: Sage Publications, 2013.

TRIVIÑOS, A. N. S. *Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação*. São Paulo: Atlas, 1987.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.



FACULDADE DE
EDUCAÇÃO **UERN**

