

SOLUÇÕES DIGITAIS PARA NEGÓCIOS E EDUCAÇÃO

Rayssa Rosa do Nascimento¹; Prof. Me. Carlos André Pimentel Quintas²; Prof. Dr. Antonio Carlos de Oliveira Cruz Junior³; Prof. Me. Melquisedec Alves de Oliveira⁴; Prof. Me. Walter Junior⁵

¹ Centro Universitário UFBRA. (rayssarosadonascimento@gmail.com).

² Centro Universitário UFBRA. (carlos.quintas@aprimorar.com.br).

³ Centro Universitário UFBRA. (antonio.sjc@gmail.com).

⁴ Centro Universitário UFBRA. (melquisedec.oliveira@aprimorar.com.br).

⁵ Centro Universitário UFBRA. (walter.junior@aprimorar.com.br).

Resumo: Introdução: A alfabetização no Ensino Fundamental constitui uma etapa imprescindível do processo educativo, pois envolve o desenvolvimento das habilidades iniciais de leitura e escrita, fundamentais para a formação acadêmica, social e cultural dos estudantes. Esse processo exige práticas pedagógicas que favoreçam a relação entre grafemas e fonemas e o desenvolvimento da consciência fonológica, aspectos indispensáveis para a apropriação do sistema de escrita alfabética. Nesse contexto, a transformação digital tem impactado a educação, ampliando as possibilidades metodológicas e os recursos pedagógicos disponíveis. O uso de tecnologias digitais educacionais, os jogos digitais, destaca-se como uma estratégia capaz de tornar o processo de alfabetização mais dinâmico, interativo, colocando o estudante em uma posição ativa no processo de ensino-aprendizagem. Entre essas ferramentas, a plataforma Wordwall apresenta-se como um recurso acessível e versátil para a criação de jogos educativos voltados à alfabetização, configurando-se como um apoio pedagógico relevante nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Objetivos: O presente projeto tem como objetivo geral investigar o potencial pedagógico de jogos digitais desenvolvidos na plataforma Wordwall como recurso auxiliar no processo de alfabetização, com ênfase no trabalho com grafismos fonéticos. Como objetivos específicos, busca-se desenvolver jogos educativos voltados ao reconhecimento de letras, sons e sílabas; analisar as possibilidades de uso desses jogos no contexto da alfabetização de estudantes do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental; e avaliar as contribuições dos jogos digitais para a aprendizagem inicial da leitura e da escrita, bem como para o fortalecimento das práticas pedagógicas docentes, considerando as habilidades esperadas para essa etapa da escolarização. Metodologia: A metodologia caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa, iniciada a partir de levantamento bibliográfico realizado na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) e no Google Acadêmico, contemplando produções científicas relacionadas à alfabetização, consciência fonológica, grafismos fonéticos, jogos digitais e tecnologias educacionais, no recorte temporal de 2020 a 2025. Em seguida, foram elaborados jogos educativos na plataforma Wordwall, planejados de acordo com conteúdos relacionados ao processo de alfabetização e às habilidades esperadas para alunos do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental, com foco no trabalho com grafismos fonéticos. Para a construção desses jogos, utilizaram-se atividades em formato PDF

voltadas ao grafismo fonético, provenientes do perfil educativo Cantinho dos Recursos Digitais, as quais foram analisadas e adaptadas para o formato digital interativo. Os jogos foram disponibilizados em ambiente digital e acessados espontaneamente por internautas, sem caracterizar aplicação sistemática ou intervenção pedagógica formal em turmas escolares. Resultados: Os acessos realizados aos jogos disponibilizados evidenciam que esse tipo de recurso pode contribuir para atividades voltadas ao desenvolvimento inicial da leitura e da escrita, além de apresentar possibilidades de integração às práticas pedagógicas no Ensino Fundamental nos anos iniciais. Conclusões: Conclui-se que o uso planejado de jogos digitais apresenta potencial para enriquecer as práticas pedagógicas no Ensino Fundamental, ampliar as possibilidades didáticas do professor e contribuir para o desenvolvimento da consciência fonológica, promovendo uma alfabetização mais interativa e significativa, no 1º e 2º ano dessa etapa de ensino.

Palavras-chave: Alfabetização; Tecnologias Digitais; Ensino Fundamental; Educação.