

FORMAÇÃO DO HÁBITO DA LEITURA NA INFÂNCIA MEDIADA POR TECNOLOGIAS DIGITAIS

FORMATION OF THE READING HABIT IN CHILDHOOD MEDIATED BY
DIGITAL TECHNOLOGIES

Ciências Humanas, Linguística & Letras e Artes • 18/08/2026

REGISTRO DOI: [10.70773/revistatopicos/787021937](https://doi.org/10.70773/revistatopicos/787021937)

Jeová Braga dos Santos¹

Fernanda Maria Teodoro Pimenta²

Tatiane Martins dos Santos³

Breno Guerreiro Brito⁴

Thamiris Andrade de Moraes Guimarães⁵

Rafael Moreira de Souza⁶

Hermínia Luísa Calado Galindo⁷

Seneval José de Santana Filho⁸

RESUMO

Longe de constituírem mero acréscimo instrumental ao cotidiano escolar, os recursos digitais passaram a incidir sobre modos de ensinar, aprender, ler e escrever, especialmente nos anos iniciais da Educação Básica, fase em que a alfabetização se articula à construção de sentidos, ao uso social da linguagem e à mediação pedagógica. Ancorado nas contribuições de Soares et al. (2025), Brum, Cabral e Paradedá (2026), Cazeli et al. (2024), Santana e Oliveira (2019), Paulucci, Mól e Siqueira (2022) e Gonçalves (2024), o estudo voltou-se à análise de como jogos educacionais, aplicativos, plataformas, recursos multimídia e sequências didáticas podem favorecer o desenvolvimento da leitura e da escrita sem deslocar a centralidade do professor. Para tanto, adotou-se pesquisa bibliográfica, de abordagem qualitativa e leitura interpretativa, com base em produções acadêmicas referentes à alfabetização, ao letramento e às tecnologias digitais. O material examinado permitiu perceber que tais recursos ampliaram motivação, atenção, participação, interação e oportunidades de contato com palavras, textos e práticas de escrita, sobretudo quando integrados ao planejamento pedagógico e às necessidades da turma. Ao mesmo tempo, ganharam visibilidade entraves ligados à infraestrutura, à formação docente, à acessibilidade e ao uso fragmentado de ferramentas. Em síntese, a análise sustentou que a contribuição pedagógica das tecnologias digitais depende menos do recurso em si do que da forma como ele é selecionado, articulado ao currículo e convertido em experiência alfabetizadora por uma mediação docente intencional, crítica e contextualizada.

Palavras-chave: Alfabetização; Educação Básica; Leitura e Escrita; Mediação Docente; Recursos Digitais.

ABSTRACT

Far from being a merely instrumental addition to school routines, digital resources have begun to affect ways of teaching, learning, reading and writing, especially in the early years of Basic Education, a stage in which literacy is linked to meaning-making, the social use of language and pedagogical mediation. Based on the contributions of Soares et al. (2025), Brum, Cabral and Paradedá (2026), Cazeli et al. (2024), Santana and Oliveira (2019), Paulucci, Mól and Siqueira (2022), and Gonçalves (2024), this study analyzed how educational games, applications, platforms, multimedia resources and didactic sequences can support the development of reading and writing without displacing the central role of the teacher. To this end, bibliographic research was adopted, with a qualitative approach and interpretative reading, based on academic productions related to literacy, multiliteracy and digital technologies. The material examined showed that these resources expanded motivation, attention, participation, interaction and opportunities for contact with words, texts and writing practices, especially when integrated into pedagogical planning and the needs of the class. At the same time, obstacles related to infrastructure, teacher training, accessibility and the fragmented use of tools became visible. In summary, the analysis sustained that the pedagogical contribution of digital technologies depends less on the resource itself than on how it is selected, articulated with the curriculum and converted into a literacy experience through intentional, critical and contextualized teacher mediation.

Keywords: Basic Education; Digital Resources; Literacy; Reading and Writing; Teacher Mediation.

1. INTRODUÇÃO

Sons de vídeos, imagens em movimento, botões de escolha, jogos com missões e mensagens curtas atravessam a infância antes que a escola organize formalmente o ensino da leitura e da escrita. Nesse contato cotidiano com linguagens digitais, muitas crianças reconhecem sinais, associam imagens a palavras, acompanham narrativas, escutam comandos e produzem respostas em ambientes interativos. Esse repertório não alfabetiza sozinho, mas pode ser mobilizado pela escola como ponto de partida para experiências que aproximem tecnologia, linguagem e aprendizagem.

Ler e escrever, nos anos iniciais da Educação Básica, envolve dominar relações entre letras e sons, formar palavras, compreender textos, produzir enunciados e participar de práticas sociais mediadas pela escrita. Por isso, recursos digitais precisam ser pensados dentro do trabalho alfabetizador, e não como atividades paralelas destinadas apenas a tornar a aula mais atrativa. Jogos educacionais, aplicativos, vídeos, plataformas e recursos multimídia podem ampliar situações de leitura, escrita, escuta, oralidade e produção de sentidos quando vinculados a objetivos pedagógicos definidos.

Práticas alfabetizadoras apoiadas por tecnologias digitais também permitem diversificar caminhos de aprendizagem. Uma mesma habilidade pode ser explorada por meio de narrativas interativas, desafios com palavras, associação entre som e grafia, leitura compartilhada, produção textual em tela, reescrita coletiva e exploração de gêneros multimodais. Nesses casos, o recurso digital funciona como mediação complementar, capaz de favorecer participação, atenção e envolvimento, sem deslocar a centralidade do professor.

A presença das tecnologias na alfabetização, entretanto, não elimina dificuldades históricas ligadas à aprendizagem da leitura e da escrita. Infraestrutura insuficiente, acesso desigual, formação docente limitada, materiais pouco adequados e uso fragmentado de aplicativos podem reduzir o potencial pedagógico dos recursos digitais. Muitas atividades apresentadas como inovadoras apenas repetem exercícios mecânicos em outro suporte, sem ampliar a compreensão leitora, a autoria ou o uso social da escrita.

Diante desse cenário, o objetivo deste artigo é analisar o uso de recursos digitais na alfabetização e no desenvolvimento da leitura e da escrita, considerando possibilidades pedagógicas, limites de implementação e mediação docente nos anos iniciais da Educação Básica. A discussão justifica-se pela necessidade de compreender como tecnologias podem apoiar o processo alfabetizador sem transformar telas, jogos e plataformas em soluções automáticas para problemas que exigem planejamento, acompanhamento e intervenção pedagógica.

A investigação foi conduzida como pesquisa bibliográfica, de abordagem qualitativa e interpretativa, com base em estudos sobre recursos digitais, alfabetização, letramento, jogos educacionais, aplicativos, recursos multimídia, leitura, escrita e mediação docente. A análise das fontes permitiu observar contribuições e limites dessas ferramentas, especialmente em relação à construção de experiências de linguagem mais interativas, planejadas e coerentes com os objetivos escolares.

O texto avança por duas frentes articuladas. A primeira concentra-se nos fundamentos e nas possibilidades pedagógicas dos recursos digitais no processo de alfabetização da Educação Básica. A

segunda volta-se à leitura, à escrita e à mediação docente no uso de tecnologias digitais, considerando condições que favorecem participação, autoria e aprendizagem da língua escrita. Com esse encaminhamento, o estudo sustenta que a tecnologia pode apoiar o trabalho alfabetizador quando integrada ao planejamento docente, sem ocupar o lugar da intervenção pedagógica.

2. RECURSOS DIGITAIS E ALFABETIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA: FUNDAMENTOS E POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS

Telas, sons, imagens, jogos, letras móveis e comandos interativos passaram a fazer parte do repertório infantil antes mesmo de a escola iniciar formalmente o ensino da leitura e da escrita. Na Educação Básica, esse cenário modifica a forma como a alfabetização pode ser planejada, pois os estudantes chegam às salas de aula em contato com múltiplas linguagens. Segundo Soares et al. (2025), o letramento digital tensiona concepções anteriores de alfabetização e aprendizagem, uma vez que envolve usos sociais, culturais e escolares das tecnologias.

Os recursos digitais podem contribuir para a alfabetização quando ampliam as possibilidades de contato da criança com letras, palavras, imagens, sons, narrativas e situações de uso da linguagem. Aplicativos, jogos e plataformas oferecem atividades interativas que podem favorecer reconhecimento de grafemas, consciência fonológica, formação de palavras e familiaridade com práticas de leitura. Brum et al. (2026) indicam que jogos e plataformas digitais voltados à alfabetização precisam ser analisados pelo foco pedagógico, pela acessibilidade, pela personalização e pela coerência curricular.

No processo de alfabetização digital, os aplicativos educacionais aparecem como ferramentas capazes de integrar leitura, escrita e competências digitais em experiências mais dinâmicas. Cazeli et al. (2024, p. 5643) observam que “os aplicativos educacionais são eficazes na melhoria da alfabetização digital, promovendo a inclusão digital e a personalização do aprendizado. No entanto, os desafios encontrados”. A afirmação aponta potencialidades relevantes, mas também antecipa limites ligados à infraestrutura, à formação e à adoção pedagógica dessas ferramentas.

A alfabetização não pode ser reduzida ao treino mecânico de letras, sílabas e palavras, embora o domínio do sistema de escrita seja indispensável. Recursos digitais podem apoiar esse processo quando apresentam atividades graduais, devolutivas imediatas e diferentes modos de representação. Soares et al. (2025, p. 4) lembram que “Essas novas tecnologias não devem ser utilizadas como recurso principal na educação e sim como um auxílio para o processo de ensino-aprendizagem na construção do conhecimento”. Dessa forma, a tecnologia assume lugar de apoio, não de substituição.

Jogos e plataformas digitais precisam ser compreendidos como recursos que exigem escolha criteriosa. Muitos materiais disponíveis para alfabetização concentram-se em micro-habilidades, como associação entre som e letra, identificação de palavras ou repetição de comandos, sem oferecer articulação mais ampla com práticas sociais de leitura e escrita. Na análise de Brum et al. (2026), o uso pedagógico desses recursos demanda mediação docente intencional, atenção à Base Nacional Comum Curricular e cuidado com princípios de inclusão.

Aplicativos educacionais podem enriquecer o trabalho do professor quando favorecem interação, personalização e participação das crianças. Ainda assim, seu uso não deve ser confundido com inovação automática. Cazeli et al. (2024) mostram que a integração de aplicativos na alfabetização digital envolve impactos nas competências dos alunos, metodologias aplicadas pelos educadores e desafios enfrentados na implementação. Assim, a ferramenta só ganha sentido quando se articula ao planejamento e aos objetivos de aprendizagem.

Na Educação Básica, a relação entre alfabetização e cultura digital requer equilíbrio entre práticas tradicionais e linguagens contemporâneas. Livros, cadernos, textos impressos, conversas, escrita manual e leitura compartilhada continuam relevantes, mas podem dialogar com recursos multimodais. Conforme Soares et al. (2025), o letramento digital não se resume ao uso do computador ou à inserção de tecnologias na escola, pois requer compreensão, manuseio adequado e relevância para a aprendizagem.

A análise de jogos e plataformas voltados à alfabetização mostra que a qualidade do recurso depende de aspectos pedagógicos e técnicos. Brum et al. (2026, p. 942) ressaltam que “embora esses recursos digitais possam apoiar o processo de alfabetização, seu uso pedagógico eficaz requer mediação docente intencional e uma atenção rigorosa à coerência curricular”. A citação reforça que a alfabetização digital precisa estar vinculada ao currículo, à inclusão e à ação do professor.

Recursos digitais favorecem a alfabetização quando ampliam situações de leitura e escrita, em vez de restringirem a criança a respostas automáticas. Atividades com vídeos, histórias digitais,

aplicativos de formação de palavras, jogos fonológicos e plataformas de leitura podem diversificar o contato com a língua escrita. Para Cazeli et al. (2024), aplicativos educacionais contribuem para leitura, escrita e competências digitais quando oferecem experiências interativas e personalizadas, desde que acompanhadas por práticas pedagógicas adequadas.

Alfabetizar com apoio de tecnologias digitais exige atenção às desigualdades de acesso. Nem todas as escolas dispõem de internet estável, equipamentos suficientes ou formação docente específica. Soares et al. (2025) destacam que a alfabetização digital também revela brechas entre aqueles que sabem operar tecnologias e aqueles que as utilizam para acessar conhecimentos relevantes. Essa diferença precisa ser considerada para que os recursos digitais não ampliem desigualdades já presentes no percurso escolar.

O alinhamento curricular constitui uma dimensão indispensável na seleção de jogos, aplicativos e plataformas. Recursos aparentemente atrativos podem não dialogar com as habilidades previstas para a alfabetização, deixando o professor diante de atividades bonitas, mas pouco consistentes. Brum et al. (2026) identificam baixa oferta de personalização, escassez de recursos de acessibilidade declarados e alinhamento limitado à Base Nacional Comum Curricular em parte das plataformas analisadas. Esse dado reforça a necessidade de avaliação pedagógica antes da adoção.

A integração de aplicativos educacionais também solicita formação docente, pois o professor precisa selecionar ferramentas, acompanhar usos, adaptar propostas e interpretar avanços dos estudantes. Cazeli et al. (2024) apontam que a falta de formação específica dos educadores e as dificuldades de acesso à tecnologia

estão entre os obstáculos à implementação. Logo, a alfabetização digital depende tanto dos recursos disponíveis quanto das condições institucionais que permitem seu uso pedagógico.

Os recursos digitais tornam-se mais relevantes quando inseridos em um ambiente alfabetizador amplo, no qual a criança lê, escreve, escuta, interage, compara, cria e atribui sentido ao que aprende. A tecnologia, nesse caso, não ocupa o centro do processo, mas amplia repertórios e formas de participação. Essa compreensão aparece de maneira expressiva em Brum et al.:

Nesse cenário, jogos, aplicativos e plataformas digitais emergem como potenciais recursos pedagógicos para apoiar a alfabetização, desde que integrados a propostas didáticas intencionais, contextualizadas e alinhadas a objetivos formativos claros. Estudos recentes indicam que o uso de tecnologias digitais pode favorecer o desenvolvimento de habilidades como consciência fonológica, reconhecimento de palavras e fluência leitora, especialmente quando mediado por professores com formação adequada e infraestrutura mínima (BRUM et al., 2026, p. 944).

De acordo com Brum et al. (2026), recursos digitais podem apoiar habilidades centrais da alfabetização, mas sua efetividade depende de intencionalidade, contextualização, formação docente e infraestrutura. O excerto evidencia que jogos, aplicativos e plataformas não devem ser adotados apenas por sua aparência inovadora. Seu valor pedagógico nasce da relação entre recurso,

objetivo formativo, mediação do professor e necessidades concretas dos estudantes.

No debate sobre alfabetização infantil, os recursos digitais precisam ser tratados como parte de um conjunto mais amplo de práticas de linguagem. Soares et al. (2025) contribuem para essa leitura ao defenderem que as tecnologias auxiliam o ensino-aprendizagem, sem substituir materiais tradicionais nem a ação docente. Desse modo, a alfabetização mediada por recursos digitais deve preservar a escrita, a leitura, a oralidade, o diálogo e as situações reais de produção de sentido.

Aplicativos educacionais, jogos e plataformas podem favorecer alfabetização digital, inclusão e personalização quando articulados a práticas planejadas. Cazeli et al. (2024) ajudam a compreender que esses recursos ampliam possibilidades, mas dependem de capacitação, infraestrutura e metodologias coerentes. Assim, o capítulo evidencia que o uso de recursos digitais na alfabetização da Educação Básica não se define pela quantidade de ferramentas utilizadas, mas pela qualidade pedagógica das experiências de leitura e escrita que elas permitem construir.

3. LEITURA, ESCRITA E MEDIAÇÃO DOCENTE NO USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS

Antes de dominar plenamente o código escrito, a criança já circula por sons, imagens, histórias, símbolos e comandos que também participam de sua relação com a linguagem. Por isso, nos anos iniciais, o trabalho com leitura e escrita pode ganhar novas possibilidades quando os recursos digitais entram em propostas planejadas, voltadas à exploração de textos, palavras, narrativas e

situações reais de uso da escrita. Na perspectiva de Santana e Oliveira (2019), jogos digitais educativos auxiliam a alfabetização quando são integrados ao ensino, ao acompanhamento docente e às necessidades de aprendizagem dos estudantes.

A mediação docente torna-se essencial porque a presença de tecnologias não garante, por si só, avanço na leitura e na escrita. Vídeos, jogos, aplicativos, plataformas e recursos multimídia precisam estar vinculados a objetivos claros, escolhas didáticas e acompanhamento das dificuldades dos estudantes. Gonçalves (2024, p. 4) afirma que “tecnologias emergentes proporcionam ferramentas e recursos que podem aprimorar o aprendizado da leitura e escrita, tornando-o mais interativo e atraente para os estudantes”. Esse potencial, contudo, depende da forma como o professor organiza a experiência.

Sequências didáticas aliadas a recursos digitais favorecem a alfabetização quando organizam atividades conectadas, progressivas e orientadas por objetivos de aprendizagem. Paulucci, Mól e Siqueira (2022) defendem que os estudantes atuais estão inseridos em ambientes digitais, mas a escola ainda precisa superar práticas tradicionais pouco significativas para o processo de alfabetização. Nessa direção, os recursos digitais não devem aparecer como ação isolada, e sim como parte de um percurso que articula leitura, escrita, gêneros textuais e participação discente.

Jogos educacionais também podem contribuir para a aprendizagem da língua escrita ao apresentar desafios adequados à faixa etária, situações de escolha e retorno imediato sobre as ações realizadas. Santana e Oliveira (2019, p. 149) destacam que “o uso adequado das TDIC alinhados aos processos de ensino e

aprendizagem impactou positivamente no desempenho dos estudantes, despertou a atenção, aumentou a motivação, o engajamento”. A alfabetização, nesse caso, ganha apoio quando os jogos estimulam atenção, participação e reconhecimento de elementos da escrita.

Recursos multimídia ampliam as possibilidades de aprendizagem porque combinam texto, imagem, som, animação, vídeo e interação. Essa combinação pode favorecer crianças que aprendem por diferentes caminhos, sobretudo nos primeiros contatos com o mundo letrado. Gonçalves (2024) observa que ferramentas digitais podem tornar a alfabetização mais interativa e personalizada, desde que sejam empregadas de modo apropriado e integradas ao programa de estudos. Assim, a tecnologia precisa dialogar com o currículo e com as necessidades reais da turma.

O trabalho com leitura e escrita requer práticas significativas, nas quais a criança compreenda para que lê, para quem escreve e em quais situações a linguagem circula. Paulucci, Mól e Siqueira (2022, p. 67) ressaltam que “É preciso oferecer aos alunos a leitura de diferentes textos, explorar os gêneros textuais, ter acessos a jogos, brincadeiras e as tecnologias digitais”. A frase reforça que recursos digitais devem compor um ambiente alfabetizador diverso, junto a textos, oralidade, brincadeiras e experiências de produção escrita.

Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, jogos digitais podem tornar atividades de leitura e escrita mais próximas do repertório infantil, especialmente quando envolvem narrativas, personagens, enigmas, palavras e frases. Santana e Oliveira (2019) analisaram jogos educativos aplicados a estudantes de seis e sete anos e observaram aumento de motivação, engajamento, atenção e desempenho de

aprendizagem. Esse resultado sugere que o uso de tecnologias pode fortalecer práticas alfabetizadoras quando há adequação à idade, ao conteúdo e à proposta pedagógica.

A utilização de recursos multimídia, porém, não elimina obstáculos. Falta de infraestrutura, acesso instável, ausência de formação docente e materiais pouco adequados ao nível dos estudantes podem limitar a contribuição dessas ferramentas. Gonçalves (2024) chama atenção para os entraves que dificultam a implementação plena dos recursos multimídia no processo de alfabetização, especialmente nos primeiros anos. Por isso, discutir tecnologias digitais também significa discutir condições institucionais para que elas sejam usadas com qualidade.

A sequência didática constitui uma possibilidade relevante porque evita o uso disperso de recursos digitais. Em vez de atividades soltas, o professor organiza etapas, objetivos, gêneros textuais, produção inicial, módulos e produção final. Paulucci, Mól e Siqueira (2022) mostram que uma sequência didática associada às tecnologias digitais pode auxiliar professores e contribuir para a aprendizagem significativa de alunos em processo de alfabetização. Nesse modelo, a tecnologia participa do percurso, sem substituir a organização didática.

O uso de jogos digitais educativos também amplia o diálogo entre estudantes e professores quando a atividade é acompanhada, discutida e retomada em sala. Santana e Oliveira (2019) indicam que os jogos analisados disseminaram trabalho colaborativo e ampliaram a interação no processo de alfabetização. Essa dimensão é importante porque a leitura e a escrita se desenvolvem em

práticas sociais, nas quais a troca, a escuta e a intervenção docente ajudam a transformar ações digitais em aprendizagem linguística.

Os recursos multimídia podem tornar o aprendizado mais atraente, mas não devem ser vistos como solução isolada para dificuldades de alfabetização. Sua função pedagógica aparece quando ajudam o estudante a observar, comparar, escutar, repetir, registrar, criar e revisar. Gonçalves (2024) destaca que esses recursos podem favorecer experiências mais ricas e personalizadas, sobretudo quando permitem ao professor acompanhar avanços e ajustar intervenções. O desafio está em impedir que a tecnologia seja usada apenas como estímulo visual.

Práticas de leitura e escrita mediadas por recursos digitais precisam preservar a centralidade da linguagem. Jogos, vídeos e aplicativos devem conduzir a atividades de identificação, compreensão, produção, revisão e circulação de textos. Conforme Paulucci, Mól e Siqueira (2022), alfabetização e letramento devem caminhar juntos, com práticas que envolvam diferentes gêneros textuais e usos sociais da escrita. Assim, a tecnologia amplia possibilidades quando se integra a situações reais de leitura e produção textual.

Tecnologias digitais só participam da alfabetização com sentido quando o professor acompanha o que cada criança lê, escreve, tenta, confunde, retoma e consegue avançar. Jogos, vídeos e recursos multimídia podem ampliar caminhos didáticos, mas a leitura das hipóteses de escrita, das dificuldades de compreensão e das necessidades da turma continua dependendo da mediação docente. Gonçalves aprofunda essa questão ao afirmar que:

Os recursos digitais podem ser grandes facilitadores no processo de alfabetização, contanto que sejam empregados de maneira apropriada e integrada ao programa de estudos, unindo teoria e prática no ambiente escolar. O professor tem a responsabilidade de proporcionar experiências de aprendizado mais ricas e personalizadas, portanto, as tecnologias digitais auxiliam na formação de leitores e escritores mais habilidosos e independentes (GONÇALVES, 2024, p. 4).

Pela leitura de Gonçalves (2024), percebe-se que a mediação docente define a qualidade do uso das tecnologias digitais na alfabetização. O trecho indica que recursos digitais só favorecem leitura e escrita quando se articulam ao currículo, à teoria, à prática e às necessidades dos estudantes. Desse modo, o professor permanece responsável por selecionar, orientar e transformar ferramentas em experiências de aprendizagem.

A mediação docente também se manifesta na escolha dos recursos. Nem todo jogo, aplicativo ou vídeo contribui para alfabetizar; alguns apenas entretêm, repetem comandos ou trabalham habilidades fragmentadas. Santana e Oliveira (2019) ajudam a compreender que jogos educacionais precisam estar alinhados aos processos de ensino e aprendizagem para impactar positivamente o desempenho dos estudantes. A seleção, portanto, deve considerar objetivos, faixa etária, acessibilidade, conteúdo linguístico e possibilidades de interação.

No trabalho com sequências didáticas, recursos digitais podem fortalecer a leitura e a escrita quando aparecem em momentos específicos do percurso: apresentação do gênero, exploração de textos, produção de hipóteses, atividades de sistematização, revisão e produção final. Paulucci, Mól e Siqueira (2022) mostram que a organização em sequência ajuda o professor a tornar a aprendizagem mais significativa, pois impede que a tecnologia seja usada de maneira casual ou desconectada dos objetivos alfabetizadores.

As tecnologias digitais podem contribuir para formar leitores e escritores mais autônomos quando favorecem experimentação, retorno imediato, interação com múltiplas linguagens e participação ativa. Gonçalves (2024) associa os recursos multimídia à possibilidade de tornar a aprendizagem mais personalizada e adequada às demandas individuais dos estudantes. No entanto, essa personalização precisa ser acompanhada pelo professor, para que não se transforme em uso solitário de telas nem em repetição automática de atividades.

Leitura, escrita e mediação docente permanecem articuladas quando as tecnologias digitais são incorporadas ao processo de alfabetização. Pela análise de Santana e Oliveira (2019), jogos educacionais podem favorecer motivação, atenção e desempenho dos estudantes quando deixam de ser usados como atividade isolada e passam a integrar propostas planejadas, acompanhadas pelo professor e vinculadas às necessidades de aprendizagem da turma.

4. METODOLOGIA

O percurso metodológico foi definido a partir da necessidade de examinar produções acadêmicas que discutem recursos digitais, alfabetização, leitura, escrita, jogos educacionais, aplicativos, recursos multimídia e mediação docente na Educação Básica. A investigação foi bibliográfica, qualitativa e interpretativa, sem coleta empírica com participantes, entrevistas, questionários ou observação em campo. Gil (2026, p. 44) afirma que a pesquisa bibliográfica é elaborada “com base em material já publicado”, orientação que sustentou a análise de estudos voltados ao uso pedagógico das tecnologias no processo alfabetizador.

A composição do material analisado priorizou textos disponíveis integralmente, com autoria identificada, procedência acadêmica e relação direta com a alfabetização mediada por tecnologias digitais. Integraram o estudo artigos sobre jogos e plataformas digitais, aplicativos educacionais, recursos multimídia, letramento, práticas de leitura, escrita e atuação docente nos anos iniciais. Ficaram fora da seleção materiais opinativos, publicações sem base científica clara e estudos cujo foco se afastava da aprendizagem da língua escrita na Educação Básica.

A leitura das fontes ocorreu por aproximação temática, considerando conceitos recorrentes, contribuições pedagógicas, limites de implementação e formas de mediação docente. Os argumentos foram distribuídos em dois eixos de análise: recursos digitais e alfabetização na Educação Básica; leitura, escrita e mediação docente no uso de tecnologias digitais. Essa organização permitiu tratar os recursos tecnológicos como apoio ao trabalho alfabetizador, preservando a centralidade do professor e evitando compreendê-los como solução automática para os desafios da leitura e da escrita.

5. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Recursos digitais mostraram maior contribuição para a alfabetização quando associados a finalidades pedagógicas reconhecíveis, e não apenas à presença de telas ou dispositivos no espaço escolar. Segundo Soares et al. (2025), tecnologias aplicadas ao processo alfabetizador devem funcionar como apoio à construção do conhecimento, preservando a mediação docente e a intencionalidade das atividades. Com isso, o uso de plataformas, jogos, vídeos e aplicativos ganha sentido quando favorece o contato da criança com letras, palavras, sons, textos e situações comunicativas capazes de ampliar sua relação com a linguagem escrita.

Na análise de Brum, Cabral e Paradedda (2026), jogos e plataformas digitais podem apoiar habilidades específicas da alfabetização, como consciência fonológica, reconhecimento de palavras e fluência leitora, desde que estejam vinculados a propostas didáticas contextualizadas. Esse dado impede compreender a tecnologia como solução imediata para dificuldades de leitura e escrita, pois o efeito pedagógico depende da formação docente, da infraestrutura disponível e da coerência entre recurso, objetivo e necessidade dos estudantes. Desse modo, a aprendizagem não se desloca para o dispositivo, mas permanece ligada ao modo como o professor organiza o percurso.

Aplicativos educacionais apareceram como ferramentas capazes de ampliar experiências de leitura, escrita e participação, sobretudo quando oferecem interação, personalização e diferentes formas de acesso ao conteúdo. Conforme Cazeli et al. (2024), esses recursos favorecem alfabetização digital, inclusão e acompanhamento mais

próximo dos estudantes, mas ainda enfrentam limites relacionados à resistência ao uso das tecnologias, à infraestrutura e à formação dos profissionais. Portanto, o resultado central não está na simples adoção de aplicativos, e sim na capacidade de integrá-los a práticas planejadas, avaliadas e ajustadas à realidade escolar.

Jogos educacionais apresentaram potencial para intensificar motivação, atenção e engajamento em atividades de alfabetização, especialmente quando trabalham desafios ligados a letras, palavras, frases e resolução de problemas. Santana e Oliveira (2019) observaram que o uso adequado das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação impactou positivamente o desempenho dos estudantes e ampliou o diálogo entre alunos e professores. Ainda assim, tais resultados precisam ser lidos com cautela, pois jogos não substituem intervenções sobre hipóteses de escrita, compreensão leitora e dificuldades individuais.

Sequências didáticas associadas a recursos digitais demonstraram relevância por organizarem as atividades em etapas articuladas, com objetivos definidos e progressão pedagógica. Paulucci, Mól e Siqueira (2022) defendem que tecnologias digitais podem contribuir para uma prática alfabetizadora mais significativa quando integradas a gêneros textuais, leitura, escrita e produção final. Nesse sentido, a tecnologia deixa de funcionar como tarefa avulsa e passa a compor uma estrutura didática que orienta o estudante da exploração inicial ao uso mais autônomo da linguagem.

Recursos multimídia ampliaram possibilidades de aprendizagem ao reunir texto, imagem, som, vídeo, animação e interação em uma mesma experiência. Gonçalves (2024) destaca que essas ferramentas podem tornar o aprendizado da leitura e da escrita mais

interativo e atraente, desde que sejam empregadas de modo apropriado e vinculadas ao programa de estudos. O resultado aponta para uma alfabetização mais dinâmica, mas também evidencia a necessidade de acompanhamento docente para impedir que estímulos visuais substituam reflexão, compreensão e produção textual.

Práticas digitais voltadas à alfabetização revelaram que a criança aprende melhor quando encontra diferentes modos de ler, escrever, escutar, observar, comparar e produzir sentidos. Segundo Soares et al. (2025), o letramento digital não se reduz ao domínio operacional do computador, pois envolve compreensão, uso adequado da tecnologia e participação em práticas sociais mediadas por recursos digitais. Assim, alfabetizar com tecnologias requer articular sistema de escrita, leitura de mundo, multimodalidade e orientação pedagógica.

Mapeamentos sobre jogos e plataformas indicaram também fragilidades importantes, principalmente quando recursos digitais apresentam baixa personalização, pouca acessibilidade ou alinhamento limitado às competências curriculares. Brum, Cabral e Paradedda (2026) ressaltam que a mediação docente e a coerência curricular são condições decisivas para que esses recursos apoiem a alfabetização. Por isso, a escolha de ferramentas digitais precisa considerar critérios pedagógicos, acessibilidade, faixa etária, conteúdo linguístico, feedback oferecido e possibilidade de acompanhamento pelo professor.

A presença de aplicativos educacionais no processo alfabetizador reforçou a importância de diversificar estratégias sem fragmentar a aprendizagem da língua escrita. Cazeli et al. (2024) associam o uso

desses recursos à melhoria da alfabetização digital e à personalização do aprendizado, mas reconhecem desafios que dificultam sua plena utilização. O dado permite afirmar que a tecnologia pode ampliar oportunidades de aprendizagem, desde que a escola disponha de condições materiais, formação adequada e planejamento capaz de transformar o recurso em experiência formativa.

Experiências com jogos digitais educativos evidenciaram ainda que o engajamento discente precisa ser convertido em aprendizagem observável. Na perspectiva de Santana e Oliveira (2019), jogos aplicados em turmas dos anos iniciais favoreceram motivação, atenção, colaboração e desempenho, além de fortalecerem o diálogo durante o processo de alfabetização. Essa contribuição é relevante porque aproxima a criança da escrita por meio de situações desafiadoras, mas só produz valor pedagógico quando o professor interpreta as respostas, retoma dificuldades e articula o jogo a atividades de leitura e escrita.

Propostas organizadas por sequência didática mostraram que recursos digitais contribuem mais quando participam de um planejamento com início, desenvolvimento, sistematização e produção. Conforme Paulucci, Mól e Siqueira (2022), a sequência didática aliada às tecnologias digitais pode auxiliar professores e favorecer aprendizagem significativa na alfabetização. Desse modo, o recurso digital não ocupa lugar central isolado; ele passa a atuar como meio para explorar gêneros textuais, ampliar repertórios, estimular produções e revisar conhecimentos construídos ao longo das atividades.

Entraves relacionados à infraestrutura, capacitação docente e qualidade dos materiais apareceram como limites recorrentes no uso de recursos multimídia. Gonçalves (2024) observa que a superação desses obstáculos depende de esforço coletivo, envolvendo gestão, políticas públicas, escolas, professores e estudantes. A análise indica que a defesa das tecnologias digitais na alfabetização precisa ser acompanhada de responsabilidade institucional, pois a ausência de condições concretas pode transformar uma proposta promissora em prática superficial ou desigual.

Os resultados permitem compreender que recursos digitais contribuem para a alfabetização quando ampliam experiências de linguagem, fortalecem a participação dos estudantes e favorecem práticas de leitura e escrita mediadas pelo professor. Jogos, aplicativos, plataformas, recursos multimídia e sequências didáticas não atuam de modo neutro nem automático; sua contribuição depende da relação entre objetivo pedagógico, escolha do recurso, intervenção docente e acompanhamento das aprendizagens. Assim, a tecnologia se mostra relevante quando apoia o trabalho alfabetizador, sem deslocar a centralidade da mediação humana no processo educativo.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo realizado retomou o objetivo de analisar o uso de recursos digitais na alfabetização e no desenvolvimento da leitura e da escrita, considerando possibilidades pedagógicas, limites de implementação e mediação docente nos anos iniciais da Educação Básica. A pesquisa bibliográfica permitiu compreender que tecnologias digitais podem ampliar experiências de linguagem

quando associadas ao planejamento, à intencionalidade didática e ao acompanhamento das aprendizagens.

Os autores analisados indicaram que jogos, aplicativos, plataformas, recursos multimídia e sequências didáticas digitais podem favorecer motivação, participação, atenção, interação e contato diversificado com textos, palavras, sons e imagens. Ainda assim, tais recursos não substituem o trabalho do professor, pois a apropriação da leitura e da escrita depende de intervenções capazes de reconhecer hipóteses, dificuldades, avanços e necessidades específicas dos estudantes.

A análise também mostrou que a alfabetização mediada por tecnologias precisa manter vínculo com práticas reais de linguagem. Recursos digitais contribuem mais quando ajudam a criança a ler, escrever, comparar, escutar, produzir, revisar e atribuir sentido ao que realiza. Desse modo, a tecnologia não deve ocupar lugar de finalidade, mas de apoio ao processo alfabetizador, articulada ao currículo, aos gêneros textuais e às práticas de letramento.

Verificou-se, ainda, que o uso pedagógico dos recursos digitais enfrenta desafios relacionados à infraestrutura, à formação docente, à escolha de materiais adequados, à acessibilidade e ao risco de atividades fragmentadas. A presença de telas, jogos ou aplicativos não garante aprendizagem quando falta clareza sobre objetivos, critérios de seleção e formas de acompanhamento. Por isso, a mediação docente permanece como condição decisiva para transformar ferramentas digitais em experiências formativas.

O estudo reforçou que práticas digitais na alfabetização precisam equilibrar inovação e responsabilidade pedagógica. O contato com

recursos multimodais pode aproximar os estudantes da cultura escrita e dialogar com repertórios já presentes em seu cotidiano, mas somente ganha consistência quando integrado a propostas planejadas, contextualizadas e avaliadas. Nessa perspectiva, alfabetizar com tecnologias significa ampliar caminhos de aprendizagem sem reduzir a leitura e a escrita a comandos automáticos.

Como contribuição, esta pesquisa evidenciou que os recursos digitais podem fortalecer o processo alfabetizador quando funcionam como parte de uma organização didática coerente, mediada e sensível às diferenças entre os estudantes. A leitura dos autores permitiu compreender que o valor pedagógico da tecnologia está menos no recurso em si e mais na forma como ele é escolhido, conduzido e relacionado aos objetivos de aprendizagem.

Novas investigações podem aprofundar experiências específicas com plataformas, jogos educacionais, aplicativos de leitura, produção textual digital e recursos multimídia em diferentes realidades escolares. Também se mostra pertinente ampliar estudos sobre formação docente para o uso crítico dessas tecnologias, a fim de que a alfabetização na Educação Básica se beneficie de recursos digitais sem perder sua dimensão humana, social e pedagógica.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRUM, A. B. C.; CABRAL, F. M. G.; PARADEDA, R. B. Jogos e plataformas digitais na alfabetização: uma análise baseada em uma revisão documental. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, v. 34, p. 942-966, 2026. Disponível em: <https://journals->

sol.sbc.org.br/index.php/rbie/article/view/7571. Acesso em: 27 jul. 2026.

CAZELI, G. G.; SILVA, A. J.; BORRÉ, A. P.; SOUZA, C. A. de; PORTES, C. S. V.; AMORIM, M. G. R. de O. Integração de aplicativos educacionais para alfabetização digital. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 10, n. 11, p. 5643-5658, 2024. DOI: <https://doi.org/10.51891/rease.v10i11.17121>. Disponível em: <https://doi.org/10.51891/rease.v10i11.17121>. Acesso em: 27 jul. 2026.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 8. ed. Barueri: Atlas, 2026.

GONÇALVES, A. L. Os entraves e desafios dos recursos multimídia no processo de alfabetização dos alunos. **Revista Tópicos**, v. 2, n. 14, p. 1-13, 2024. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.13989656>. Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.13989656>. Acesso em: 27 jul. 2026.

PAULUCCI, M. B.; MÓL, A. C. de A.; SIQUEIRA, A. P. L. de. Sequência didática aliada a recursos digitais como proposta de prática pedagógica significativa na alfabetização. **Revista EDaPECI**, v. 22, n. 1, p. 65-80, 2022. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8440497>. Acesso em: 27 jul. 2026.

SANTANA, S. J. de; OLIVEIRA, W. Jogos educacionais como ferramenta de auxílio ao processo de alfabetização. In: **WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA**, 2019. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2019. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Sivaldo-Joaquim/publication/337334923_Jogos_Educacionais_como_Ferramenta_de_Auxilio_ao_Processo_de_Alfabetizacao/links/5dd2f83f92851c

382f49a76c/Jogos-Educacionais-como-Ferramenta-de-Auxilio-ao-Processo-de-Alfabetizacao.pdf. Acesso em: 27 jul. 2026.

SOARES, V. M. et al. Recursos digitais como ferramentas de apoio à alfabetização infantil. **Revista Tópicos**, v. 3, n. 26, p. 1-25, 2025. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17392320>. Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17392320>. Acesso em: 27 jul. 2026.

¹ Mestre em Educação pelo Centro de Educação Superior MAIS – Faculdade de Inhumas. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

² Master of Science in Emergent Technologies in Education pela Must University. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

³ Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

⁴ Especialista em Metodologia do Ensino de Matemática da Educação Básica pela Universidade do Estado do Amazonas – UEA. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

⁵ Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

⁶ Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação pela Miami University of Science and Technology. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

⁷ Graduada em Pegagogia e em Psicopedagogia pela UNIVERSO –
Universidade Salgado de Oliveira. E-mail: [acesse o artigo original](#)
[para visualizar o e-mail](#)

⁸ Master of Science in Emergent Technologies in Education pela
Must University. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-](#)
[mail](#)