

JOGOS DIGITAIS E ALFABETIZAÇÃO: ESTRATÉGIAS TECNOLÓGICAS PARA O DESENVOLVIMENTO DA CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA E DA LEITURA

DIGITAL GAMES AND LITERACY: TECHNOLOGICAL STRATEGIES FOR THE
DEVELOPMENT OF PHONOLOGICAL AWARENESS AND READING

Ciências Humanas, Linguística & Letras e Artes • 26/08/2026

REGISTRO DOI: [10.70773/revistatopicos/787692658](https://doi.org/10.70773/revistatopicos/787692658)

Josicleia Paulo dos Reis
Ivete de Macedo Brandão
Osmam Brás de Souto
Rosana Costa Lopes Melo

RESUMO

A crescente presença das tecnologias digitais no contexto educacional tem ampliado as possibilidades de utilização de recursos interativos no processo de alfabetização, especialmente no desenvolvimento da consciência fonológica e das habilidades de leitura. Nesse cenário, os jogos digitais podem constituir estratégias pedagógicas capazes de associar ludicidade, interatividade e aprendizagem. O presente estudo teve como objetivo geral analisar as contribuições dos jogos digitais como estratégias tecnológicas para o desenvolvimento da consciência fonológica e das habilidades de leitura no processo de alfabetização. A investigação justifica-se pela necessidade de compreender como esses recursos podem contribuir para práticas pedagógicas mais dinâmicas e significativas, considerando a importância da consciência fonológica para a aquisição da leitura e da escrita. Metodologicamente, realizou-se uma pesquisa bibliográfica, de abordagem qualitativa e caráter descritivo-analítico, com levantamento de produções acadêmicas em bases e plataformas científicas, mediante descritores relacionados à alfabetização, consciência fonológica, leitura e jogos digitais. Os resultados demonstraram que os jogos digitais podem favorecer o reconhecimento de rimas, sílabas e fonemas, a associação entre grafemas e fonemas, a formação de palavras e o envolvimento dos estudantes nas atividades de alfabetização. Concluiu-se que esses recursos apresentam potencial pedagógico relevante quando utilizados de maneira planejada, com objetivos definidos e mediação docente, devendo atuar como estratégias complementares às demais práticas de leitura e escrita.

Palavras-chave: Alfabetização; Consciência fonológica; Jogos digitais.

ABSTRACT

The growing presence of digital technologies in educational contexts has expanded the possibilities for using interactive resources in the literacy process, especially in the development of phonological awareness and reading skills. In this context, digital games can serve as pedagogical strategies capable of combining playfulness, interactivity, and learning. The general objective of this study was to analyze the contributions of digital games as technological strategies for developing phonological awareness and reading skills during the literacy process. The study is justified by the need to understand how these resources can contribute to more dynamic and meaningful pedagogical practices, considering the importance of phonological awareness for the acquisition of reading and writing skills. Methodologically, a bibliographic research approach was adopted, with a qualitative and descriptive-analytical perspective, based on a survey of academic publications in scientific databases and platforms using descriptors related to literacy, phonological awareness, reading, and digital games. The results showed that digital games can promote the recognition of rhymes, syllables, and phonemes, the association between graphemes and phonemes, word formation, and greater student engagement in literacy activities. It was concluded that these resources have relevant pedagogical potential when used in a planned manner, with clearly defined objectives and teacher mediation, and should function as complementary strategies to other reading and writing practices.

Keywords: Literacy; Phonological awareness; Digital games.

1. INTRODUÇÃO

A presença das tecnologias digitais no cotidiano das crianças tem produzido mudanças significativas nas formas de comunicação, interação e acesso ao conhecimento, refletindo também no contexto educacional. Nos anos iniciais da escolarização, essa realidade amplia as possibilidades de utilização de recursos tecnológicos como apoio ao processo de alfabetização, principalmente quando tais ferramentas são articuladas a objetivos pedagógicos bem definidos. Entre esses recursos, os jogos digitais destacam-se por reunirem elementos como ludicidade, interatividade, estímulos visuais e sonoros, desafios progressivos e feedback imediato, características que podem favorecer o envolvimento dos estudantes e ampliar as experiências de aprendizagem relacionadas à leitura e à escrita.

No processo de alfabetização, uma das habilidades fundamentais para a apropriação do sistema de escrita alfabética é a consciência fonológica, compreendida como a capacidade de perceber, identificar e manipular conscientemente os diferentes componentes sonoros da linguagem. Habilidades como reconhecer rimas, separar palavras em sílabas, identificar sons iniciais e finais, distinguir fonemas e estabelecer relações entre sons e letras constituem bases importantes para o desenvolvimento da leitura. Nesse contexto, os jogos digitais podem proporcionar situações interativas nas quais as crianças escutam, observam, associam e manipulam unidades linguísticas, transformando atividades relacionadas à consciência fonológica em experiências mais dinâmicas e participativas.

Diante dessa perspectiva, o presente estudo tem como objetivo geral analisar as contribuições dos jogos digitais como estratégias tecnológicas para o desenvolvimento da consciência fonológica e das habilidades de leitura no processo de alfabetização. Como

objetivos específicos, busca-se: identificar as principais possibilidades pedagógicas dos jogos digitais aplicados ao processo de alfabetização e ao desenvolvimento da consciência fonológica; compreender de que maneira o uso de jogos digitais pode favorecer o reconhecimento de sons, sílabas, palavras e demais habilidades relacionadas à aquisição da leitura; e investigar as contribuições e os desafios da utilização de recursos digitais lúdicos nas práticas pedagógicas voltadas à alfabetização e ao desenvolvimento das competências leitoras.

A escolha do tema justifica-se pela necessidade de compreender de que maneira recursos tecnológicos presentes no cotidiano das crianças podem ser utilizados de forma pedagogicamente significativa no ambiente escolar. A alfabetização constitui uma etapa decisiva da formação educacional, e dificuldades relacionadas ao reconhecimento dos sons da fala e às correspondências entre fonemas e grafemas podem interferir na aprendizagem da leitura e da escrita. Nesse sentido, torna-se relevante investigar estratégias capazes de diversificar as práticas docentes e oferecer aos estudantes novas oportunidades de desenvolver habilidades linguísticas fundamentais. Os jogos digitais apresentam-se como uma possibilidade promissora por permitirem combinar aprendizagem, interação e ludicidade em atividades que podem ser ajustadas às necessidades dos estudantes. Quanto aos procedimentos metodológicos, realizou-se uma pesquisa bibliográfica, de abordagem qualitativa e caráter descritivo-analítico.

A relevância do estudo também está associada à necessidade de evitar uma utilização superficial das tecnologias no processo educativo. A simples presença de computadores, tablets, celulares ou jogos digitais não garante melhorias na aprendizagem, sendo

indispensável que esses recursos estejam vinculados ao planejamento pedagógico e aos objetivos de alfabetização. Portanto, compreender seus benefícios, suas limitações e as condições necessárias para sua utilização contribui para uma prática docente mais crítica e intencional. Além disso, a discussão pode oferecer subsídios para professores interessados em integrar recursos digitais às atividades de consciência fonológica e leitura, sem substituir as demais experiências de oralidade, escrita e contato com diferentes gêneros textuais.

A partir dessa contextualização, estabelece-se como problema de pesquisa a seguinte questão: De que maneira os jogos digitais podem contribuir, como estratégia tecnológica, para o desenvolvimento da consciência fonológica e das habilidades de leitura no processo de alfabetização?

2. REVISÃO DE LITERATURA

2.1. Alfabetização e Consciência Fonológica: Fundamentos para o Desenvolvimento da Leitura

A alfabetização constitui uma etapa essencial da formação escolar, pois permite que a criança compreenda progressivamente o funcionamento do sistema de escrita alfabética e desenvolva condições para participar das diferentes práticas sociais de leitura e escrita. Pereira et al. (2026) destacam que esse processo envolve a compreensão das relações existentes entre a linguagem oral e sua representação gráfica, exigindo habilidades que vão além do simples reconhecimento das letras. Ferreira (2025) acrescenta que a aprendizagem inicial da leitura depende da construção de conhecimentos linguísticos capazes de favorecer a associação entre

os sons da fala e os sinais gráficos utilizados para representá-los. Dessa forma, compreender os fundamentos da alfabetização exige considerar também as capacidades relacionadas à percepção e à manipulação consciente da estrutura sonora da língua.

A consciência fonológica pode ser compreendida como a habilidade de refletir conscientemente sobre a estrutura sonora da linguagem e de manipular seus diferentes componentes. Araújo (2026) ressalta especialmente a consciência fonêmica como um dos pilares do processo alfabético, considerando que a capacidade de identificar, combinar, segmentar ou substituir fonemas favorece a compreensão do princípio alfabético. Moraes (2025) enfatiza a importância dessas atividades para o desenvolvimento da leitura e da escrita durante a alfabetização, uma vez que desafios baseados na identificação de sons, construção de rimas, associação de sílabas e composição de palavras podem estimular a participação ativa das crianças. Desse modo, o trabalho com os componentes sonoros contribui para que a criança perceba que a fala pode ser analisada e representada pela escrita.

O desenvolvimento da consciência fonológica não ocorre de maneira uniforme, pois envolve diferentes níveis de complexidade que podem ser trabalhados progressivamente durante a alfabetização. Cordeiro (2021) demonstra que práticas pedagógicas voltadas à consciência fonológica devem contemplar atividades de reconhecimento de rimas, aliterações, segmentação silábica e identificação de unidades fonêmicas, articulando essas experiências aos conhecimentos que a criança constrói sobre a escrita. Silveira (2026) reforça que essas habilidades precisam ser estimuladas de maneira sistemática, mas sem transformar a alfabetização em uma sequência mecânica de exercícios. Nesse sentido, atividades

significativas, contextualizadas e adequadas ao nível de desenvolvimento do estudante favorecem uma aprendizagem mais consistente e permitem que o trabalho com a oralidade seja integrado à apropriação da linguagem escrita.

A relação entre consciência fonológica e aprendizagem da leitura torna-se particularmente evidente quando a criança começa a estabelecer correspondências entre fonemas e grafemas. Pereira et al. (2026) assinalam que perceber a composição sonora das palavras contribui para a compreensão de que os sinais gráficos representam unidades linguísticas, facilitando a construção do princípio alfabético. Araújo (2026) salienta que a consciência fonêmica permite ao estudante identificar os sons mínimos presentes nas palavras e compreender como esses sons podem ser representados por letras ou combinações de letras. Assim, atividades que envolvem comparação de palavras, identificação de sons iniciais e finais e segmentação fonêmica podem oferecer bases importantes para o reconhecimento de palavras e para o desenvolvimento gradual da capacidade de leitura.

Nesse processo, a atuação do professor é fundamental para organizar experiências que permitam à criança refletir sobre a língua de maneira ativa. Ferreira (2025) destaca que as atividades relacionadas à consciência fonológica precisam ser integradas à leitura e à escrita, evitando que o trabalho com sons seja desenvolvido de modo descontextualizado. Cordeiro (2021) acrescenta que a mediação pedagógica permite observar as hipóteses elaboradas pelos estudantes, identificar dificuldades e propor intervenções mais adequadas às necessidades de cada criança. Desse modo, o professor não apenas apresenta exercícios, mas conduz situações de reflexão, comparação e descoberta sobre o

funcionamento da linguagem, criando condições para que os estudantes avancem de conhecimentos mais simples para estruturas linguísticas progressivamente mais complexas.

A ludicidade apresenta-se como uma estratégia importante para potencializar esse desenvolvimento, principalmente porque permite trabalhar aspectos fonológicos de forma mais dinâmica. Morais (2025) aponta que jogos de consciência fonológica podem tornar mais atrativas atividades como a identificação de rimas, a formação de palavras e a segmentação silábica, favorecendo a participação dos estudantes. Prado et al. (2021) evidenciam que os jogos podem colaborar com a aprendizagem do sistema de escrita alfabética quando oferecem desafios que exigem a reflexão sobre os componentes sonoros das palavras. Dessa maneira, brincar com os sons da língua deixa de constituir uma atividade meramente recreativa e passa a integrar um conjunto de estratégias intencionais direcionadas à consolidação de conhecimentos essenciais à alfabetização.

A consciência fonológica, portanto, precisa ser compreendida como uma habilidade articulada a diferentes dimensões da aprendizagem da leitura e da escrita. Silveira (2026) destaca que o trabalho pedagógico precisa considerar tanto as habilidades fonológicas quanto as experiências significativas com textos e palavras, contribuindo para uma formação linguística mais ampla. Oliveira (2025) acrescenta que estratégias diferenciadas, inclusive aquelas mediadas por recursos digitais, podem ampliar as possibilidades de estimulação da consciência fonológica no processo de alfabetização. Nesse contexto, a integração entre práticas tradicionais, atividades lúdicas e tecnologias educacionais pode favorecer situações de aprendizagem nas quais a criança escuta, observa, compara,

manipula e representa unidades da língua, fortalecendo as bases necessárias para a aquisição da leitura.

2.2. Jogos Digitais Como Recursos Pedagógicos no Processo de Alfabetização

A presença crescente das tecnologias digitais no cotidiano das crianças tem provocado mudanças nas formas de interação, comunicação e acesso às informações, produzindo também novas possibilidades para o contexto educacional. Lemos et al. (2023) destacam que aplicativos e jogos digitais podem ser incorporados ao processo de alfabetização como recursos pedagógicos capazes de combinar elementos visuais, sonoros e interativos em experiências de aprendizagem. Andrade (2020) ressalta que os jogos digitais apresentam possibilidades de contribuir para avanços nos níveis de escrita quando sua utilização está relacionada aos objetivos pedagógicos estabelecidos pelo professor. Assim, esses recursos podem complementar as práticas convencionais e oferecer novas formas de contato com letras, sílabas, palavras e textos.

Apesar de seu potencial, a utilização dos jogos digitais na alfabetização precisa estar fundamentada em planejamento e intencionalidade pedagógica. Medrado (2025) destaca que os benefícios da tecnologia dependem da maneira como ela é integrada ao processo de ensino, considerando faixa etária, objetivos de aprendizagem, conteúdos trabalhados e nível de dificuldade das atividades. Conceição e da Silva (2026) afirmam que os recursos tecnológicos podem constituir estratégias importantes especialmente para estudantes que apresentam dificuldades de aprendizagem, desde que sejam utilizados como instrumentos de mediação e não apenas como formas de entretenimento. Portanto,

a seleção dos jogos precisa considerar sua capacidade de estimular habilidades específicas e sua adequação às necessidades educacionais dos estudantes.

A contribuição dos jogos digitais também pode ser observada quando se considera a diversidade dos estudantes presentes nas instituições escolares. Itaborai (2022) demonstra que jogos digitais educativos podem oferecer possibilidades de participação no processo de alfabetização de estudantes com deficiência intelectual, principalmente quando apresentam estímulos visuais, auditivos, repetição de tarefas e diferentes níveis de complexidade. Pinheiro e de Oliveira (2020) evidenciam, por sua vez, que os jogos digitais educacionais também podem ser utilizados em contextos como a Educação de Jovens e Adultos, mostrando que a relação entre ludicidade, tecnologia e aprendizagem não está restrita à infância. Essa diversidade de aplicações evidencia a flexibilidade dos recursos digitais quando utilizados de maneira planejada e adequada ao perfil do público.

Entre as características dos jogos digitais que podem favorecer a aprendizagem encontram-se a interatividade, a possibilidade de repetição, os desafios progressivos e o retorno imediato sobre as respostas dadas pelo estudante. Lemos et al. (2023) apontam que os aplicativos educacionais podem ampliar as formas de interação com os conteúdos da alfabetização e oferecer experiências diferenciadas em relação às atividades exclusivamente impressas. Medrado (2025) destaca que esses elementos podem aumentar o envolvimento dos estudantes, desde que o uso da tecnologia esteja articulado ao trabalho desenvolvido em sala de aula. Assim, o estudante pode experimentar respostas, corrigir erros, repetir desafios e acompanhar

seus avanços, o que favorece uma postura mais ativa diante das atividades propostas.

Os jogos digitais também podem favorecer a construção de conhecimentos relacionados ao sistema de escrita alfabética. Andrade (2020) considera que atividades digitais que trabalham reconhecimento de letras, formação de palavras e associação entre elementos sonoros e gráficos podem contribuir para a progressão das hipóteses de escrita construídas pelos estudantes. Prado et al. (2021) destacam que o emprego de jogos digitais associado ao desenvolvimento da consciência fonológica pode favorecer a compreensão das relações existentes entre os sons da fala e sua representação escrita. Dessa maneira, o potencial educativo desses recursos encontra-se na possibilidade de oferecer situações em que o estudante mobiliza conhecimentos linguísticos para solucionar problemas apresentados pelo próprio jogo.

Além disso, jogos digitais bem estruturados podem proporcionar experiências de aprendizagem relacionadas simultaneamente à consciência fonológica, à leitura e à escrita. Amorim et al. (2020), ao abordarem o uso do Escribo Play na Educação Infantil, mostram a possibilidade de utilizar jogos para estimular competências linguísticas essenciais desde as etapas iniciais do processo educativo. Oliveira (2025) destaca que o impacto dos jogos sobre a consciência fonológica pode estar relacionado à combinação de sons, imagens, letras e atividades de manipulação das unidades sonoras da língua. Tais características permitem trabalhar diferentes formas de percepção da linguagem, tornando o recurso digital uma alternativa capaz de ampliar as estratégias utilizadas pelo professor para desenvolver competências necessárias à alfabetização.

Os recursos tecnológicos mostram-se particularmente relevantes quando possibilitam adaptar as atividades às necessidades dos estudantes. Conceição e da Silva (2026) indicam que estratégias tecnológicas podem favorecer alunos com dificuldades de aprendizagem ao permitirem retomadas frequentes, estímulos diversificados e novas formas de apresentação dos conteúdos. Itaborai (2022) também ressalta que os jogos digitais podem contribuir para a inclusão quando oferecem recursos capazes de respeitar diferentes ritmos e modos de aprendizagem. Contudo, essas potencialidades somente se concretizam mediante acompanhamento pedagógico, pois cabe ao professor observar como o estudante interage com o recurso, identificar dificuldades e relacionar as atividades digitais a outras experiências de leitura e escrita.

Dessa forma, os jogos digitais não devem ser compreendidos como substitutos do professor ou das demais práticas de alfabetização, mas como recursos complementares que podem diversificar as situações de aprendizagem. Lemos et al. (2023) ressaltam que a integração entre tecnologias e alfabetização precisa ocorrer de forma coerente com os objetivos educacionais, valorizando a mediação e a participação ativa do estudante. Medrado (2025) reforça que os desafios existentes no uso dos jogos digitais exigem planejamento, acompanhamento e avaliação constante dos resultados produzidos. Quando essas condições são respeitadas, a tecnologia pode ampliar o repertório pedagógico e favorecer experiências mais interativas, significativas e adequadas às características das crianças inseridas em uma sociedade cada vez mais digital.

2.3. Estratégias Tecnológicas para o Desenvolvimento da Consciência Fonológica e das Habilidades de Leitura

As estratégias tecnológicas voltadas ao desenvolvimento da consciência fonológica precisam ser planejadas a partir das habilidades específicas que se deseja estimular durante o processo de alfabetização. Prado et al. (2021) destacam que os jogos digitais podem contribuir para a aprendizagem do sistema de escrita alfabética quando favorecem a reflexão sobre rimas, sílabas, fonemas e correspondências entre sons e letras. Oliveira (2025) acrescenta que os recursos digitais oferecem possibilidades de explorar a consciência fonológica mediante atividades interativas capazes de combinar estímulos auditivos e visuais. Dessa maneira, o uso da tecnologia pode favorecer situações nas quais a criança escuta, identifica, compara e manipula sons enquanto observa suas possíveis representações gráficas.

Entre as estratégias que podem ser desenvolvidas estão os jogos de identificação de rimas, reconhecimento de sons iniciais e finais, segmentação de palavras, associação entre imagens e sílabas e formação de novas palavras. Amorim et al. (2020) demonstram que jogos digitais podem favorecer o aprimoramento da consciência fonológica, da leitura e da escrita quando suas atividades são organizadas a partir de habilidades linguísticas adequadas ao desenvolvimento infantil. Morais (2025) reforça que jogos relacionados à consciência fonológica apresentam contribuição importante para o processo de alfabetização por permitirem que as crianças reflitam sobre a estrutura sonora da linguagem de maneira lúdica. Nesse sentido, o recurso tecnológico pode transformar exercícios linguísticos em situações mais interativas e envolventes.

A progressão das atividades é outro aspecto importante para que as estratégias tecnológicas contribuam efetivamente para a aprendizagem. Pereira et al. (2026) destacam que a consciência fonológica envolve diferentes níveis de percepção e manipulação sonora, partindo de unidades mais amplas, como palavras e sílabas, até chegar aos fonemas. Araújo (2026) enfatiza que a consciência fonêmica representa uma dimensão particularmente relevante para a compreensão do princípio alfabético e para o desenvolvimento da leitura. Assim, os jogos podem ser organizados em níveis progressivos, começando pela identificação de rimas e sílabas e avançando para atividades de segmentação, combinação e substituição de fonemas, respeitando o ritmo e o nível de domínio demonstrado pela criança.

A associação entre atividades fonológicas e experiências reais de leitura é fundamental para evitar que os jogos sejam utilizados de maneira isolada. Ferreira (2025) ressalta que o desenvolvimento da consciência fonológica precisa estar articulado à leitura e à escrita, permitindo que as crianças compreendam a função dos conhecimentos sonoros na apropriação da linguagem escrita. Silveira (2026) destaca que estratégias pedagógicas precisam favorecer a integração entre reflexão linguística e contato com diferentes palavras e textos. Dessa forma, depois de uma atividade digital envolvendo rimas ou reconhecimento de sílabas, o professor pode propor leitura de cantigas, parlendas, histórias e pequenos textos que apresentem estruturas semelhantes às trabalhadas no jogo.

A utilização de estratégias tecnológicas também requer critérios para a seleção dos recursos digitais utilizados em sala de aula. Medrado (2025) destaca que o professor precisa avaliar aspectos

como adequação à faixa etária, clareza das instruções, nível de complexidade, qualidade dos estímulos e correspondência entre a atividade proposta e os objetivos de alfabetização. Lemos et al. (2023) observam que aplicativos e jogos digitais podem ampliar as experiências escolares quando são escolhidos de forma criteriosa e integrados às demais práticas pedagógicas. Portanto, um jogo com muitos recursos visuais ou grande capacidade de entretenimento não é necessariamente adequado para alfabetizar; sua pertinência depende das habilidades efetivamente mobilizadas durante a interação.

Outra possibilidade importante diz respeito à utilização das tecnologias para atender diferentes ritmos e necessidades de aprendizagem. Conceição e da Silva (2026) defendem que os recursos tecnológicos podem oferecer estratégias diversificadas para estudantes que encontram dificuldades durante a alfabetização, principalmente por permitirem repetição, retomada e apresentação dos conteúdos em diferentes formatos. Itaborai (2022) evidencia que os jogos digitais também podem colaborar com estudantes com deficiência intelectual quando as atividades são acessíveis e devidamente mediadas. Assim, estratégias digitais podem contribuir para a diferenciação pedagógica, permitindo que o professor proponha desafios compatíveis com as necessidades de cada estudante sem abandonar os objetivos comuns do processo de alfabetização.

A mediação docente continua sendo indispensável, mesmo quando o jogo fornece feedback automático. Cordeiro (2021) ressalta que práticas pedagógicas destinadas ao desenvolvimento da consciência fonológica exigem acompanhamento das hipóteses elaboradas pelas crianças e intervenções capazes de conduzi-las a

novas formas de compreender a língua. Pinheiro e de Oliveira (2020) reforçam que o valor pedagógico de um jogo digital está diretamente relacionado à forma como ele é inserido na proposta educacional. Portanto, respostas automáticas como “certo” ou “errado” não substituem a atuação do professor, que precisa questionar, explicar, retomar conteúdos e ajudar o estudante a compreender os motivos de suas escolhas durante as atividades.

Por fim, as estratégias tecnológicas podem favorecer o desenvolvimento da consciência fonológica e das habilidades de leitura quando integram ludicidade, interatividade, planejamento e objetivos linguísticos claros. Oliveira (2025) destaca que os jogos digitais podem produzir efeitos positivos sobre habilidades fonológicas quando exploram adequadamente os sons da língua e suas relações com a escrita. Amorim et al. (2020) também relacionam a utilização de jogos educacionais ao aprimoramento de competências de leitura e escrita, indicando possibilidades concretas para sua inserção na alfabetização. Assim, o recurso digital torna-se pedagogicamente relevante quando integra um conjunto mais amplo de experiências mediadas pelo professor e direcionadas à formação progressiva de leitores capazes de compreender tanto o funcionamento do sistema de escrita quanto os sentidos produzidos pela linguagem.

3. METODOLOGIA

A presente pesquisa caracteriza-se como bibliográfica, de abordagem qualitativa e caráter descritivo-analítico, tendo como finalidade analisar as contribuições dos jogos digitais enquanto estratégias tecnológicas voltadas ao desenvolvimento da consciência fonológica e das habilidades de leitura no processo de

alfabetização. A escolha desse procedimento metodológico ocorreu em razão da necessidade de reunir, examinar e interpretar conhecimentos já produzidos sobre alfabetização, consciência fonológica, leitura, tecnologias educacionais e utilização pedagógica de jogos digitais. De acordo com Gil (2022), a pesquisa bibliográfica possibilita ao pesquisador acessar conhecimentos produzidos anteriormente sobre determinado problema, favorecendo a construção de uma fundamentação teórica consistente e a análise de diferentes perspectivas relacionadas ao objeto investigado. Dessa maneira, esse tipo de pesquisa mostra-se adequado aos objetivos propostos, pois permite identificar contribuições, possibilidades pedagógicas e desafios apresentados pela produção científica existente.

O levantamento bibliográfico foi realizado a partir da definição de descritores diretamente relacionados ao tema da pesquisa, buscando garantir maior precisão na localização das produções acadêmicas. Foram utilizados os termos: “alfabetização”, “consciência fonológica”, “consciência fonêmica”, “jogos digitais”, “jogos educativos”, “tecnologias digitais na alfabetização”, “leitura e escrita” e “jogos digitais e consciência fonológica”. Além das buscas individuais, os descritores foram combinados por meio do operador booleano AND, formando expressões como “alfabetização AND jogos digitais”, “consciência fonológica AND alfabetização”, “jogos digitais AND consciência fonológica”, “tecnologia AND leitura AND alfabetização” e “jogos educativos AND leitura e escrita”. A utilização dessas combinações permitiu delimitar os resultados e identificar materiais mais diretamente relacionados ao problema e aos objetivos da investigação.

As buscas foram realizadas em diferentes plataformas e bases de dados acadêmicas, com o objetivo de ampliar o alcance do levantamento e reunir produções provenientes de diferentes instituições e periódicos científicos. Foram consultados o Google Acadêmico, a Scientific Electronic Library Online (SciELO), o Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD). A escolha dessas plataformas deve-se à disponibilidade de estudos científicos relacionados às áreas de Educação, Alfabetização, Linguagem e Tecnologias Educacionais, bem como à presença de teses, dissertações e publicações acadêmicas que possibilitam uma compreensão mais abrangente do objeto pesquisado.

Para a seleção do material que compôs a fundamentação teórica, foram estabelecidos critérios de inclusão previamente definidos. Foram incluídas produções publicadas, prioritariamente, entre 2020 e 2026, disponibilizadas integralmente para consulta e que apresentassem relação direta com pelo menos um dos eixos centrais da pesquisa: alfabetização, consciência fonológica, desenvolvimento da leitura, jogos digitais ou utilização de tecnologias no processo educativo. Também foram considerados estudos acadêmicos, dissertações, teses e publicações em periódicos científicos que apresentassem discussões teóricas ou resultados pertinentes à compreensão das possibilidades pedagógicas dos jogos digitais no desenvolvimento das habilidades linguísticas necessárias à alfabetização. A seleção considerou ainda a proximidade dos textos com o problema de pesquisa e sua capacidade de contribuir para o atendimento dos objetivos geral e específicos estabelecidos.

Como critérios de exclusão, foram descartadas produções duplicadas encontradas em mais de uma base de dados, documentos que apresentavam apenas o título ou o resumo sem acesso ao conteúdo completo, publicações cuja temática não possuía relação direta com alfabetização, consciência fonológica ou jogos digitais e materiais que abordavam tecnologias educacionais de maneira ampla, sem estabelecer conexão com o desenvolvimento da leitura ou da linguagem escrita. Também foram excluídos textos de caráter exclusivamente opinativo, materiais sem identificação de autoria e produções que, após a leitura do título, resumo e conteúdo, não apresentaram elementos suficientes para contribuir com a resposta ao problema da pesquisa. Publicações anteriores ao período delimitado foram utilizadas somente quando consideradas relevantes para complementar alguma fundamentação conceitual necessária.

O processo de seleção ocorreu em etapas. Inicialmente, realizou-se a leitura dos títulos encontrados nas plataformas, eliminando-se aqueles claramente distantes da temática investigada. Na sequência, foram analisados os resumos das produções potencialmente relevantes, buscando identificar relação com os objetivos da pesquisa. Posteriormente, os materiais selecionados foram submetidos à leitura integral, permitindo avaliar sua pertinência e organizar as principais contribuições teóricas. Após essa etapa, os conteúdos foram agrupados conforme os três eixos do referencial teórico: alfabetização e consciência fonológica, jogos digitais como recursos pedagógicos e estratégias tecnológicas para o desenvolvimento da consciência fonológica e das habilidades de leitura.

Por fim, a análise dos materiais selecionados ocorreu de maneira qualitativa e interpretativa, buscando estabelecer aproximações, complementaridades e possíveis diferenças entre os autores consultados. As informações foram organizadas considerando as contribuições dos jogos digitais para a alfabetização, as habilidades relacionadas à consciência fonológica, as possibilidades de desenvolvimento da leitura, os benefícios da ludicidade e da interatividade e os desafios relacionados à mediação docente e ao planejamento pedagógico. Esse percurso metodológico possibilitou construir uma análise fundamentada sobre o tema e reunir conhecimentos capazes de subsidiar a discussão acerca do potencial dos jogos digitais como estratégias tecnológicas no processo de alfabetização.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise das produções selecionadas na pesquisa bibliográfica permitiu identificar que os jogos digitais apresentam potencial relevante para o processo de alfabetização, sobretudo quando são empregados de maneira planejada para estimular habilidades relacionadas à consciência fonológica, à associação entre grafemas e fonemas, à formação de palavras e ao desenvolvimento da leitura. Pereira et al. (2026) evidenciam a importância da consciência fonológica para a compreensão do sistema alfabético, destacando que reconhecer e manipular os componentes sonoros da língua constitui uma habilidade fundamental para a aprendizagem da leitura e da escrita. Araújo (2026) reforça essa perspectiva ao considerar a consciência fonêmica um dos pilares da aquisição da linguagem escrita, pois possibilita que a criança identifique unidades sonoras menores e estabeleça relações entre os sons produzidos oralmente e suas representações gráficas. Os resultados

analisados indicam, portanto, que jogos capazes de trabalhar essas relações podem assumir uma função pedagógica importante durante a alfabetização.

Um dos principais resultados encontrados refere-se ao potencial dos jogos digitais para tornar as atividades de consciência fonológica mais interativas e atrativas para os estudantes. Moraes (2025) demonstra a relevância dos jogos de consciência fonológica para o desenvolvimento da leitura e da escrita, especialmente por possibilitarem experiências envolvendo rimas, sílabas, sons iniciais e finais e formação de palavras. Prado et al. (2021) também relacionam o emprego de jogos digitais ao desenvolvimento da consciência fonológica necessária à aprendizagem do sistema de escrita alfabética. A análise desses estudos permite compreender que o componente lúdico não deve ser considerado apenas como estratégia para divertir ou ocupar os estudantes, mas como elemento capaz de favorecer a participação ativa, a experimentação e a repetição de determinadas habilidades linguísticas em situações diferenciadas. Dessa forma, o jogo pode aproximar atividades sistemáticas de alfabetização das formas contemporâneas de interação das crianças com as tecnologias.

Os achados também apontaram que a utilização de estímulos auditivos e visuais constitui uma das características mais relevantes dos recursos digitais direcionados à alfabetização. Oliveira (2025) relaciona os jogos digitais ao desenvolvimento da consciência fonológica, indicando possibilidades de trabalhar a percepção sonora e sua associação às representações escritas. Amorim et al. (2020), ao abordarem jogos do Escribo Play, associam esses recursos ao aprimoramento da consciência fonológica, da leitura e da escrita na Educação Infantil. Nesse sentido, ouvir um fonema ou uma

palavra enquanto observa letras, imagens ou alternativas de resposta pode auxiliar a criança na construção das correspondências entre oralidade e escrita. A discussão desses resultados sugere que a multimodalidade característica dos ambientes digitais pode representar uma vantagem pedagógica quando os estímulos são organizados de maneira coerente e não provocam distrações que dificultem a concentração no objetivo linguístico proposto.

Tabela 1. Síntese dos principais resultados identificados na pesquisa bibliográfica

Aspecto analisado	Principais resultados identificados	Estudos relacionados
Consciência fonológica	Favorece a identificação e manipulação de rimas, sílabas e fonemas, contribuindo para a compreensão do sistema alfabético.	Pereira et al. (2026); Araújo (2026); Ferreira (2025)
Jogos de consciência fonológica	Possibilitam trabalhar sons, segmentação, formação de palavras e relações entre elementos sonoros de maneira lúdica.	Morais (2025); Prado et al. (2021)
Jogos digitais na alfabetização	Ampliam as possibilidades de interação com letras, sílabas, palavras e diferentes atividades de leitura e escrita.	Lemos et al. (2023); Andrade (2020)
Motivação e participação	O caráter interativo e desafiador dos jogos pode favorecer maior envolvimento dos estudantes nas atividades de alfabetização.	Medrado (2025); Lemos et al. (2023)
Estímulos auditivos e visuais	A combinação de som, imagem e representação escrita pode auxiliar no desenvolvimento das relações grafema-fonema.	Oliveira (2025); Amorim et al. (2020)

Diversidade e inclusão	Os recursos digitais podem oferecer repetição, diferentes níveis de dificuldade e alternativas de aprendizagem para estudantes com necessidades distintas.	Itaborai (2022); Conceição e da Silva (2026)
Mediação docente	O benefício dos jogos depende da seleção adequada dos recursos, do planejamento e da intervenção pedagógica do professor.	Cordeiro (2021); Medrado (2025)
Desenvolvimento da leitura	Os jogos apresentam melhores possibilidades quando as atividades fonológicas são relacionadas à leitura e à escrita em situações significativas.	Ferreira (2025); Silveira (2026)

Fonte: Autores, 2026.

Outro resultado relevante diz respeito às possibilidades de utilização dos jogos digitais diante dos diferentes ritmos e necessidades de aprendizagem existentes em uma turma. Itaborai (2022), ao investigar jogos digitais educativos na alfabetização de estudantes com deficiência intelectual, evidencia a possibilidade de explorar recursos tecnológicos em contextos marcados pela diversidade das condições de aprendizagem. Conceição e da Silva (2026) também apontam os recursos tecnológicos como estratégias pedagógicas que podem contribuir para estudantes com dificuldades de aprendizagem. Esses resultados demonstram que características como repetição, feedback imediato, utilização de imagens e sons e progressão dos níveis podem favorecer intervenções diferenciadas. Entretanto, a discussão aponta que esses elementos não tornam automaticamente o jogo inclusivo, pois sua adequação depende das características do recurso, das necessidades apresentadas pelos

estudantes e das condições de acompanhamento oferecidas pelo professor.

A pesquisa bibliográfica também mostrou que os jogos digitais podem contribuir para avanços relacionados à escrita e ao reconhecimento das estruturas da língua. Andrade (2020) discute possibilidades de avanço nos níveis de escrita mediante o uso de jogos digitais no processo de alfabetização, demonstrando que a interação tecnológica pode ser direcionada para conhecimentos específicos do sistema alfabético. Lemos et al. (2023) analisam aplicativos e jogos digitais no processo de alfabetização escolar e destacam as possibilidades pedagógicas desses recursos em atividades relacionadas à aprendizagem da linguagem escrita. A partir desses achados, compreende-se que a tecnologia apresenta melhores resultados quando o jogo não funciona de maneira isolada, mas está relacionado a outras atividades realizadas em sala de aula. A aprendizagem produzida durante uma experiência digital precisa ser retomada em situações envolvendo leitura, produção escrita, oralidade e interação entre os estudantes.

Em contrapartida, os resultados também revelam desafios que precisam ser considerados na integração dos jogos digitais às práticas de alfabetização. Medrado (2025) aborda simultaneamente os benefícios e os desafios do uso da tecnologia no primeiro ano do Ensino Fundamental, evidenciando que a adoção dos jogos necessita estar associada a objetivos pedagógicos definidos. Pinheiro e de Oliveira (2020), ao discutirem jogos digitais educacionais, ressaltam a relevância da integração desses recursos às práticas educativas de maneira contextualizada. Isso significa que utilizar dispositivos digitais sem critérios ou disponibilizar jogos somente pelo caráter atrativo da tecnologia não garante avanços na

aprendizagem. O professor precisa avaliar previamente quais habilidades o recurso mobiliza, se o conteúdo está adequado à etapa de alfabetização e de que modo a atividade será articulada aos demais conhecimentos trabalhados.

A mediação docente apareceu, portanto, como um elemento transversal aos resultados encontrados. Cordeiro (2021) destaca a relevância das práticas pedagógicas intencionalmente direcionadas ao desenvolvimento da consciência fonológica, mostrando que a intervenção do professor permanece essencial para a construção dos conhecimentos linguísticos. Silveira (2026) igualmente reforça a necessidade de estratégias pedagógicas estruturadas para enfrentar os desafios presentes no desenvolvimento inicial da linguagem escrita. Embora muitos jogos forneçam feedback automático, essa funcionalidade não substitui o acompanhamento do professor, que precisa compreender os erros apresentados, realizar questionamentos, oferecer explicações e selecionar atividades complementares. Dessa maneira, a tecnologia atua como instrumento de apoio, enquanto a condução pedagógica permanece sob responsabilidade do educador.

Outro aspecto identificado foi a necessidade de relacionar o treinamento das habilidades fonológicas ao desenvolvimento efetivo da leitura. Ferreira (2025) evidencia que consciência fonológica, leitura e escrita encontram-se articuladas durante a alfabetização, de modo que os conhecimentos sonoros precisam contribuir para a apropriação da linguagem escrita. Pereira et al. (2026) também apontam a consciência fonológica como componente fundamental do processo de alfabetização, reforçando sua contribuição para a aprendizagem do sistema alfabético. Assim, obter bons resultados em desafios digitais de identificação de sílabas ou fonemas não deve

constituir uma finalidade em si mesma. As habilidades desenvolvidas precisam ser mobilizadas na leitura de palavras, frases e textos, permitindo que a criança avance gradativamente da decodificação para experiências de leitura mais autônomas e significativas.

De forma geral, os resultados da pesquisa bibliográfica respondem ao problema proposto ao evidenciarem que os jogos digitais podem contribuir para o desenvolvimento da consciência fonológica e das habilidades de leitura quando utilizados como estratégias tecnológicas intencionais, mediadas e articuladas ao planejamento pedagógico. Amorim et al. (2020) demonstram possibilidades de utilização dos jogos para aprimorar habilidades fonológicas, de leitura e de escrita, enquanto Oliveira (2025) direciona a discussão aos impactos desses recursos sobre a consciência fonológica no processo de alfabetização. Dessa forma, os achados não sustentam uma substituição das práticas tradicionais pelos recursos digitais, mas indicam a pertinência de sua integração às experiências de alfabetização. O potencial dos jogos está na possibilidade de combinar ludicidade, som, imagem, desafios e interação com objetivos linguísticos específicos, ampliando as oportunidades para que as crianças reflitam sobre os sons da língua, compreendam sua representação escrita e desenvolvam progressivamente suas competências leitoras.

5. CONCLUSÃO

O presente estudo possibilitou compreender que os jogos digitais podem constituir importantes estratégias tecnológicas para o processo de alfabetização, especialmente quando utilizados de forma planejada, intencional e articulada aos objetivos pedagógicos.

A análise realizada evidenciou que esses recursos apresentam potencial para contribuir com o desenvolvimento da consciência fonológica e das habilidades de leitura, pois possibilitam trabalhar, de maneira interativa e lúdica, aspectos como identificação de sons, reconhecimento de rimas, segmentação silábica, associação entre grafemas e fonemas, formação de palavras e reconhecimento de estruturas linguísticas essenciais à aprendizagem da leitura e da escrita.

Diante dos resultados encontrados, considera-se que o objetivo geral foi plenamente atendido, uma vez que foi possível analisar as contribuições dos jogos digitais como estratégias tecnológicas para o desenvolvimento da consciência fonológica e das habilidades de leitura no processo de alfabetização. A pesquisa bibliográfica demonstrou que a utilização desses recursos pode favorecer maior participação dos estudantes nas atividades, ampliar as possibilidades de interação com os conteúdos linguísticos e proporcionar experiências diversificadas de aprendizagem. Entretanto, verificou-se também que os efeitos positivos dos jogos estão relacionados à qualidade do recurso escolhido, à adequação à faixa etária e, principalmente, à mediação realizada pelo professor.

Os objetivos específicos também foram alcançados. Foi possível identificar as principais possibilidades pedagógicas dos jogos digitais aplicados à alfabetização e à consciência fonológica, destacando-se a combinação de estímulos sonoros e visuais, a interatividade, a repetição, o feedback imediato e a progressão dos desafios. Também foi possível compreender de que maneira esses recursos podem favorecer o reconhecimento de sons, sílabas, palavras e relações entre oralidade e escrita, contribuindo para a aprendizagem da leitura. Além disso, a investigação permitiu

analisar contribuições e desafios relacionados à utilização dos recursos digitais, evidenciando que limitações de acesso às tecnologias, inadequação de determinados jogos e ausência de planejamento podem comprometer sua efetividade pedagógica.

Conclui-se, portanto, que os jogos digitais não devem substituir as demais práticas de alfabetização, mas integrar um conjunto diversificado de estratégias utilizadas pelo professor. Seu potencial está na capacidade de associar ludicidade, tecnologia e aprendizagem, criando situações em que a criança possa experimentar, refletir, errar, revisar suas respostas e construir progressivamente conhecimentos sobre a linguagem escrita. Dessa forma, a tecnologia pode contribuir para práticas de alfabetização mais dinâmicas e compatíveis com as características dos estudantes inseridos em uma sociedade cada vez mais digital.

Para futuras pesquisas, sugere-se a realização de estudos de campo em escolas de Educação Infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental, acompanhando turmas que utilizem jogos digitais voltados à consciência fonológica durante períodos mais prolongados. Recomenda-se também comparar diferentes plataformas e jogos educacionais, investigar seus efeitos sobre fluência e compreensão leitora e analisar a percepção de professores e estudantes acerca desses recursos. Novas investigações poderão ainda explorar a utilização de jogos digitais com crianças que apresentam dificuldades de aprendizagem ou necessidades educacionais específicas, contribuindo para aprofundar o conhecimento sobre estratégias tecnológicas inclusivas e eficazes na alfabetização.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMORIM, Americo N. et al. Uso de jogos do Escribo Play para aprimorar a consciência fonológica, a leitura e a escrita na Educação Infantil. Revista da Escola, Professor, Educação e Tecnologia, v. 2, 2020.

ANDRADE, Maria Aparecida Alves de. Uso de jogos digitais no processo de alfabetização: possibilidades de avanço nos níveis da escrita. 2020.

ARAÚJO, Cláudia Bispo. Consciência fonológica e fonêmica: pilares do processo alfabético, da leitura e da literacia. RealizEduc Scientific Journal, v. 2, n. 6, 2026.

CONCEIÇÃO, Roseane Amaral; SILVA, Rozineide Iraci Pereira da. Recursos tecnológicos no processo de alfabetização: estratégias pedagógicas para estudantes com dificuldades de aprendizagem. Revista Projeção e Docência, v. 17, n. 4, p. e3112-e3112, 2026.

CORDEIRO, Kelly Maia. Práticas pedagógicas voltadas para o desenvolvimento da consciência fonológica e da consciência morfológica na alfabetização. 2021. Tese (Doutorado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021.

FERREIRA, Eliana Maria. Alfabetização e consciência fonológica: contribuições para a leitura e a escrita. Anais da Semana de Pedagogia e Encontro de Pesquisa em Educação de Maracaju, v. 2, 2025.

GIL, Antonio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2022.

ITABORAI, Flávia Cristina Souza. Jogos digitais educativos no processo de alfabetização de estudantes com deficiência intelectual. 2022. Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2022.

LEMOS, Adriana Falqueto; VILELA, Janaína; COUTO, Tiele do. Aplicativos e jogos digitais no processo de alfabetização escolar. Revista Letras Raras, v. 12, n. 2, p. 74-90, 2023.

MEDRADO, Vitória Silveira Teixeira. A alfabetização com o uso de jogos digitais para o primeiro ano do ensino fundamental: benefícios e desafios do uso da tecnologia no processo de alfabetização. 2025. Tese (Doutorado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2025.

MORAIS, Iohany Carollayne Lira de. A importância dos jogos de consciência fonológica no desenvolvimento da leitura e escrita durante o processo de alfabetização. 2025.

OLIVEIRA, Alana Tavares de. Impactos dos jogos digitais no desenvolvimento da consciência fonológica: uma análise dos efeitos no processo de alfabetização. 2025.

PEREIRA, S. M. J. et al. Consciência fonológica e o processo de alfabetização. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, v. 12, n. 1, p. 1-15, 2026.

PINHEIRO, Regina Claudia; OLIVEIRA, José Rogério de. A utilização de jogos digitais educacionais na educação de jovens e adultos. Texto Livre: Linguagem e Tecnologia, v. 13, n. 3, p. 200-223, 2020.

PRADO, Luciana Augusta Ribeiro do et al. Alfabetização em jogo: o uso dos jogos digitais no desenvolvimento da consciência fonológica

para aprendizagem do sistema de escrita alfabética. 2021.

SILVEIRA, CEI Jardim. Consciência fonológica e alfabetização: estratégias pedagógicas e desafios no desenvolvimento inicial da linguagem escrita. Unifah Educaciona, v. 1, n. 44, p. 45, 2026.

¹ Doutoranda em ciências da Educação - Universidade Autônoma de Assunção. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

² Doutoranda - Universidade Autônoma de Assunção (UAA). E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

³ Pós-Doc - Centro Universitário Uniceplac. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

⁴ Especialista em Docência do Ensino Superior - Universidade Estadual do Piauí. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)