

## LETROLÂNDIA, O PARQUE DA ALFABETIZAÇÃO

**Annanda Maria Fernandes Oliveira<sup>1</sup>, Luiz Cesar Fernandes Oliveira<sup>2</sup>, Silene Fernandes Bicudo<sup>1</sup>, Maria Angélica Gomes Maia<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Universidade do Vale do Paraíba/Faculdade de Educação e Artes, Avenida Shishima Hifumi, 2911, Urbanova - 12244-000 - São José dos Campos-SP, Brasil, [annanda.fernandes@gmail.com](mailto:annanda.fernandes@gmail.com), [silene@univap.br](mailto:silene@univap.br), [mamaia@univap.br](mailto:mamaia@univap.br)

<sup>2</sup>Faculdades Anhanguera, Rua Major Antônio Domingues, 82, Centro – 12245-750, São José dos Campos - São Paulo - SP, Brasil, [luiz.cesar.19211@gmail.com](mailto:luiz.cesar.19211@gmail.com)

### Resumo

O artigo apresenta o desenvolvimento do jogo digital Letrolândia, voltado à alfabetização de crianças de 4 a 6 anos. Estruturado como um parque de atividades pedagógicas, o jogo busca articular a alfabetização às práticas sociais de leitura e escrita, favorecendo a compreensão da função social da linguagem. Sua proposta centra-se na consciência fonológica como estratégia essencial para a aprendizagem da leitura e da escrita. O protótipo foi organizado em quatro módulos, com atividades lúdicas, sequenciadas e contextualizadas, alinhadas às competências previstas na BNCC. Conclui-se que os jogos digitais podem potencializar a alfabetização, tornando o processo mais atrativo, significativo e eficaz.

**Palavras-chave:** Alfabetização. Consciência fonológica. Jogos Digitais. Letramento. Objetos de Aprendizagem.

**Área do Conhecimento:** Ciências Humanas - Educação

### Introdução

A alfabetização constitui um processo central no desenvolvimento das competências cognitivas, sociais e culturais das crianças, assumindo papel decisivo nos anos iniciais da educação básica. Mais do que o simples domínio do código escrito, alfabetizar implica inserir a criança em práticas sociais de leitura e escrita, ou seja, promover o letramento. Como ressalta Magda Soares em sua obra *Letramento: um tema em três gêneros* (SOARES, 2004, p. 19), o letramento corresponde ao conjunto de práticas sociais que envolvem a linguagem escrita em contextos significativos, ampliando a função comunicativa da alfabetização.

Um dos pilares desse processo é a consciência fonológica — a capacidade de perceber e manipular os sons da fala — reconhecida como um dos principais preditores do sucesso na alfabetização. Conforme Moojen et al. (2008), essa habilidade é determinante para que a criança compreenda a lógica do sistema alfabético. Nesse mesmo sentido, Capovilla e Capovilla (2004, p. 45) afirmam que “o domínio da consciência fonológica é imprescindível para que a criança compreenda a lógica alfabética da escrita”.

Diante dos desafios contemporâneos da prática pedagógica e do crescente contato das crianças com tecnologias digitais, torna-se necessário repensar as estratégias de ensino da alfabetização. Nesse cenário, os jogos digitais emergem como ferramentas potentes para favorecer a aprendizagem, ao aliarem aspectos lúdicos a conteúdos pedagógicos. Kishimoto (2011, p. 89) reforça essa perspectiva ao afirmar que “o brincar e o aprender não são atividades excludentes, mas se complementam na formação integral da criança”.

Pesquisas recentes também apontam para a relevância dos jogos digitais no apoio à alfabetização. Silva, Sousa e Castro (2020) demonstram que esses recursos constituem instrumentos eficazes justamente por sua ludicidade e pela forma como aproximam o aprendiz do conteúdo. De modo complementar, Aragão e Moraes (2020) mostram que crianças alfabetizadas pelo método fônico apresentam avanços em tarefas de consciência fonêmica, mas evidenciam limites de um ensino

excessivamente restrito, reforçando a importância de metodologias mais integradas. Em âmbito internacional, Sánchez-Vincitore e Henríquez Cross (2021) comprovaram que o uso de jogos eletrônicos potencializou o reconhecimento de sílabas em crianças da educação infantil, confirmando a contribuição da tecnologia para o desenvolvimento das habilidades iniciais de leitura.

É nesse contexto que se insere o presente estudo, cujo objetivo é descrever o desenvolvimento e a fundamentação pedagógica de um jogo digital de alfabetização denominado Letrolândia. Estruturado como um “Parque da Alfabetização”, o jogo propõe atividades lúdicas, interativas e sequenciadas, baseadas nos princípios do método Alfalettrar (SOARES, 2016) e na consciência fonológica. A proposta busca demonstrar como a tecnologia pode ser integrada de forma significativa ao processo de alfabetização, promovendo o letramento por meio de experiências pedagógicas e ao mesmo tempo prazerosas.

## Metodologia

Este estudo adotou uma abordagem qualitativa de caráter descritivo, centrada no desenvolvimento de um recurso pedagógico digital voltado à alfabetização de crianças.

O processo metodológico foi estruturado em cinco etapas: levantamento bibliográfico, concepção, pré-produção, produção e testes.

O levantamento bibliográfico consistiu na revisão de literatura sobre alfabetização, letramento, consciência fonológica, ludicidade na educação infantil e uso de tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem. Foram analisadas obras de referência, como Soares (2004, 2016), Capovilla e Capovilla (2004), Moojen et al. (2008) e Kishimoto (2011), além de evidências empíricas nacionais e internacionais (SILVA; SOUSA; CASTRO, 2020; ARAGÃO; MORAIS, 2020; SÁNCHEZ-VINCITORE; HENRÍQUEZ CROSS, 2021), com vistas a embasar pedagogicamente a proposta do jogo.

A concepção partiu da fundamentação teórica, foram definidos os objetivos educacionais do jogo, o público-alvo, os conteúdos a serem abordados e a estrutura geral das atividades. Também foram estabelecidos critérios pedagógicos e metodológicos para a seleção e organização das tarefas lúdicas, de modo a alinhar o conteúdo às competências fonológicas e de letramento previstas na abordagem Alfalettrar.

Sua pré-produção contemplou a elaboração do roteiro e do design instrucional do jogo. Foram criadas as 3 atividades, dentre elas a primeira: montando palavras, onde a proposta da atividade é criar o primeiro contato da criança com as sílabas, associando-as com as imagens criadas. A segunda: Desenvolvendo a consciência fonológica, nessa atividade associamos a sílaba com o som, desenvolvemos um recurso onde quando clicado na sílaba se escuta o som que ela narra. Já na terceira atividade, desenvolvemos uma história, seguida de uma cruzadinha para criar um contexto e uma assimilação da história com a atividade.

O jogo foi desenvolvido na engine Game Maker Studio 2, explorando recursos de animação, interatividade, hiperlinks e inserção de áudios para simular uma experiência lúdica e envolvente. A escolha dessa ferramenta deveu-se à sua acessibilidade e à facilidade de uso em ambientes escolares que, muitas vezes, carecem de softwares especializados.

A primeira versão do jogo foi submetida à avaliação de um grupo composto por três professoras alfabetizadoras que atuam na escola EMEI Ângela de Castro Fernandes Lopes, onde realizo o PIBID. O objetivo foi analisar a clareza das instruções, a adequação das atividades e a usabilidade do recurso. Como sugestão, foi solicitado que o jogo possuísse uma seta para sinalizar onde o avatar deve ir primeiro; também foi sugerida a realização da cruzadinha sem o banco de palavras, o que foi implementado, assim como a inclusão de uma história associada ao jogo. Em conclusão, o feedback foi muito positivo: obtivemos interesse das três docentes em aplicar o jogo na rede, visto que ele é atrativo, objetivo, fácil para uma criança jogar sozinha e simples para uma professora utilizar em sala.

Como limitação deste estudo, ressalta-se que o protótipo foi avaliado exclusivamente por professoras, sem a participação direta do público-alvo infantil. A etapa subsequente da pesquisa prevê a aplicação do recurso junto a crianças em fase de alfabetização, conforme sugestão das docentes que participaram da primeira avaliação, a fim de verificar, de forma empírica, sua eficácia no processo de aprendizagem.

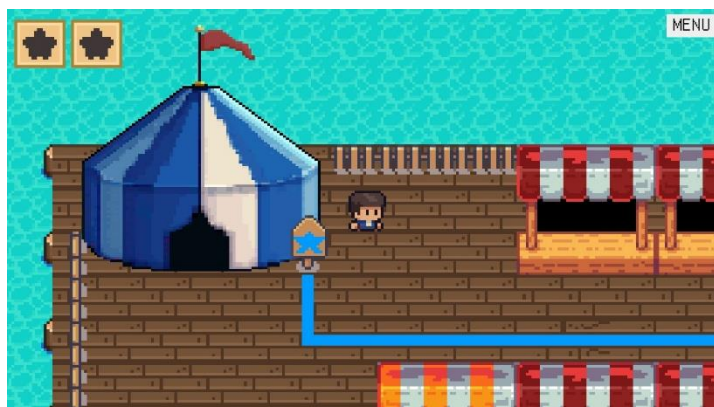
## Resultados

Os objetos de aprendizagem mediados por tecnologia são recursos digitais desenvolvidos com intencionalidade pedagógica, destinados a favorecer processos de ensino e aprendizagem em diferentes contextos educativos. Mais do que simples ferramentas, esses objetos são estruturados para articular conteúdos, práticas sociais e objetivos de aprendizagem de forma interativa e acessível. No caso da *Letrolândia*, jogo desenvolvido na plataforma Game Maker Studio 2, atualmente em sua versão 2.0 e em constante aprimoramento para otimização de cada módulo e inclusão de novas atividades, entende-se que, ao integrar ludicidade, feedback imediato e práticas alfabetizadoras alinhadas à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2017), constitui-se como um objeto de aprendizagem mediado por tecnologia capaz de tornar a alfabetização mais significativa, inclusiva e eficaz, como apresentado na Figura 1.

- **Motivação e engajamento**

A ludicidade presente nos jogos digitais torna o processo de aprendizagem mais prazeroso, despertando o interesse e a participação ativa das crianças (Kishimoto, 2011). Na Figura 1, observa-se o avatar do jogo deslocando-se até a cabana para dar início à primeira atividade.

Figura. 1 – Ludicidade do jogo



FONTE: Os autores

- **Desenvolvimento da consciência fonológica**

Jogos digitais favorecem habilidades como a percepção de sons, rimas e sílabas, fundamentais para o domínio do sistema de escrita alfabética (Aragão; Morais, 2020).

- **Promoção da consciência fonêmica**

Apesar de dificuldades relatadas no ensino puramente fônico, recursos digitais podem apoiar práticas mais interativas que estimulam a reflexão sobre os fonemas de forma contextualizada (Aragão; Morais, 2020).

- **Princípio alfabético e reconhecimento de sílabas**

Intervenções com jogos digitais mostram avanços significativos no reconhecimento de sílabas e no entendimento da relação grafema-fonema, aspectos centrais da alfabetização inicial (Sánchez-Vincitore; Henríquez Cross, 2021). A Figura 2 apresenta a tela do jogo de reconhecimento silábico, que utiliza apenas estímulos positivos, a fim de evitar a desmotivação das crianças e incentivá-las a perseverar até alcançar a resposta correta.

- **Feedback imediato e aprendizagem autônoma**

O jogo fornece respostas instantâneas sobre o desempenho, permitindo que a criança aprenda

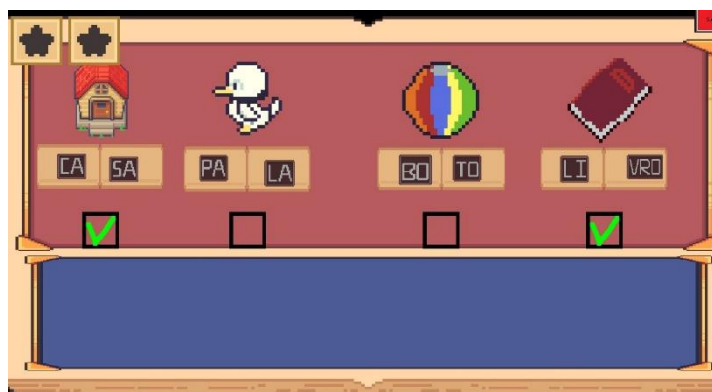
## A Ciência do NANO e seu impacto transformador no MACRO

com os erros e avance em seu próprio ritmo, algo difícil de garantir em turmas numerosas (Sánchez-Vincitore; Henríquez Cross, 2021).

- **Experiência significativa de aprendizagem**

Quando alinhados à BNCC, os jogos digitais contribuem para o desenvolvimento de competências linguísticas e comunicativas, favorecendo práticas de leitura e escrita contextualizadas (BRASIL, 2017). Na Figura 3, observa-se um dos jogos em desenvolvimento: a *Cruzadinha*. Essa atividade desperta na criança o conhecimento das letras e estimula a formação de palavras, por meio da associação entre a imagem e a palavra escrita

**Figura. 2 – Reconhecimento Silábico**

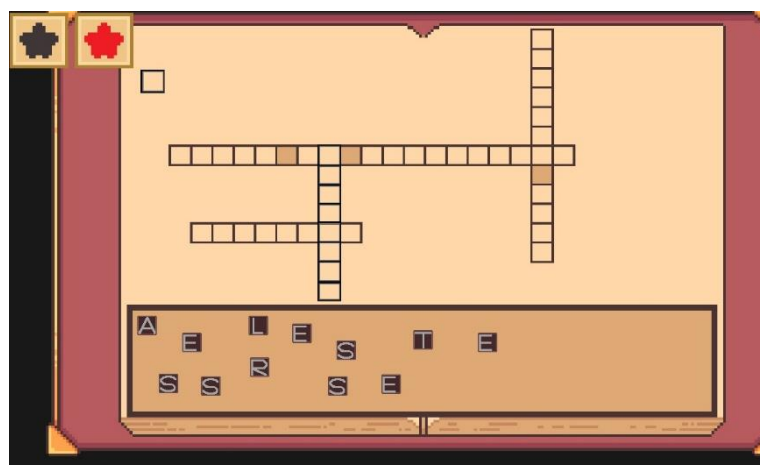


FONTE: Os autores

- **Inclusão e acessibilidade**

Jogos digitais podem atender crianças de diferentes contextos socioeconômicos, ampliando o acesso a práticas de alfabetização inovadoras e inclusivas.

**Figura. 3 – Cruzadinha**



FONTE: Os autores

## Discussão

O desenvolvimento do jogo Letrolândia evidencia o potencial pedagógico dos jogos digitais como recurso de apoio no processo de alfabetização, sobretudo quando fundamentado em teorias consolidadas como o método Alfalettrar, proposto por Magda Soares. Em sua obra Alfabetização: a questão dos métodos, a autora afirma que “não se alfabetiza sem letrar” (SOARES, 2016, p. 75), indicando que a alfabetização deve ocorrer integrada às práticas sociais de leitura e escrita, e não de forma mecânica e isolada.

O Alfalettrar, como metodologia, busca articular o ensino do sistema de escrita alfabética com o letramento, ou seja, com a inserção da criança em situações reais de uso da linguagem escrita. Como destaca Soares (2016, p. 30), “a criança precisa compreender que se aprende a ler e a escrever para agir sobre o mundo por meio da linguagem escrita”. Nesse sentido, o jogo Letrolândia proporciona vivências lúdicas e contextualizadas, em que cada atividade representa um convite à leitura e à escrita com significado.

A estrutura das atividades também está fortemente ancorada no desenvolvimento da consciência fonológica, competência essencial no início da alfabetização. Morais (1995) Para Capovilla e Capovilla (2004, p. 45), “o domínio da consciência fonológica é imprescindível para que a criança compreenda a lógica alfabética da escrita”.

O primeiro jogo desenvolvido em Letrolândia, que propõe a formação de palavras a partir de sílabas móveis, trabalha diretamente com a consciência silábica e promove a autorregulação da aprendizagem por meio da tentativa e erro, sem punições, o que é coerente com os princípios do brincar na infância. Como enfatiza Kishimoto (2011, p. 89), “o brincar e o aprender não são atividades excludentes, mas se complementam na formação integral da criança”.

Já o segundo jogo aprofunda esse trabalho ao incorporar o aspecto auditivo, permitindo que a criança ouça o som das sílabas e da palavra completa. Essa atividade, além de promover o reconhecimento fonológico, proporciona um treino auditivo essencial para a formação da base fonêmica da leitura, conforme propõem Moojen et al. (2008), que destacam a importância de instrumentos educacionais que desenvolvam essas habilidades de maneira sistemática e prazerosa.

Por fim, os jogos desenvolvidos demonstram alinhamento com as competências da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), ao incentivar a escuta, a oralidade, o pensamento crítico e a integração da linguagem escrita às práticas sociais desde a educação infantil (BRASIL, 2017, p. 37). A iniciativa também responde às demandas contemporâneas por práticas educativas inovadoras, mediadas pela tecnologia, como defende Kenski (2012, p. 103), ao afirmar que “as tecnologias digitais transformam as possibilidades de ensino e aprendizagem, proporcionando novos modos de interação e construção do conhecimento”.

## Conclusão

A partir do desenvolvimento e análise do jogo Letrolândia, conclui-se que a integração entre ludicidade, tecnologia e fundamentos teóricos-metodológicos consolidados pode ampliar significativamente as oportunidades de aprendizagem na alfabetização infantil. Fundamentado no método Alfalettrar, de Magda Soares, e no trabalho com a consciência fonológica, o jogo propõe uma abordagem coerente com os princípios da alfabetização com letramento, defendendo que a criança deve compreender desde cedo o uso social da linguagem escrita (SOARES, 2016).

Ao promover a formação de palavras e a escuta fonológica de maneira interativa e não punitiva, Letrolândia favorece o engajamento, a autonomia e o prazer em aprender, aspectos fundamentais para o desenvolvimento integral da criança. Essas experiências reafirmam que os jogos digitais, quando bem planejados, não apenas motivam, mas também aprofundam aprendizagens importantes, como destaca Morais (1995), ao enfatizar o papel da consciência fonológica como preditora do sucesso na alfabetização.

O projeto apresentado, mesmo em sua fase inicial, já revela contribuições significativas para o campo da educação infantil, apontando para a necessidade de investir em práticas pedagógicas inovadoras, alinhadas às diretrizes da BNCC (BRASIL, 2017) e às necessidades dos sujeitos contemporâneos. Espera-se, com a continuidade do projeto e a ampliação de suas fases, consolidar o jogo Letrolândia como uma ferramenta educativa relevante para a alfabetização inicial no contexto digital.

## Referências

- ARAGÃO, S. de S. A.; MORAIS, A. G. de. *Como crianças alfabetizadas com o método fônico resolvem tarefas que avaliam a consciência fonêmica*. Educação em Revista, Belo Horizonte, v. 36, e223345, 2020. DOI: <https://doi.org/10.1590/0102-4698223345>.
- BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular – BNCC*. Brasília: Ministério da Educação, 2017. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 20 jun. 2025.
- CAPOVILLA, F. C.; CAPOVILLA, A. G. S. *Alfabetização: métodos e práticas de ensino com base em evidências*. São Paulo: Memnon, 2004.
- KENSKI, V. M. *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*. 7. ed. Campinas: Papirus, 2012.
- KISHIMOTO, T. M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 11. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2011.
- KISHIMOTO, T. M. *O brincar e suas teorias*. 7. ed. São Paulo: Pioneira, 2011.
- MOOJEN, C. L. et al. *Consciência fonológica: desenvolvimento de instrumento de avaliação*. Psicologia: Teoria e Pesquisa, Brasília, v. 24, n. 2, p. 183-190, 2008. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0102-37722008000200006>.
- MORAIS, A. G. de. *Consciência fonológica e aprendizagem da leitura: implicações para a educação*. Psicologia: Teoria e Pesquisa, Brasília, v. 11, n. 2, p. 123-130, 1995. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0102-37721995000200006>.
- SÁNCHEZ-VINCITORE, L. V.; HENRÍQUEZ CROSS, A. *Efeitos de um jogo eletrônico nas habilidades iniciais de alfabetização*. Psicologia Escolar e Educacional, v. 25, e225567, 2021. DOI: <https://doi.org/10.1590/2175-35392021225567>.
- SILVA, A. P.; SOUSA, C.; CASTRO, M. *Jogos como recursos didáticos na alfabetização*. Educação em Revista, Belo Horizonte, v. 36, n. 2, p. 1-15, 2020. DOI: <https://doi.org/10.1590/0102-4698223345>.
- SOARES, M. *Alfabetização: a questão dos métodos*. 15. ed. São Paulo: Contexto, 2016.
- SOARES, M. *Letramento: um tema em três gêneros*. 6. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.