O USO DO JOGO DIGITAL EDUCATIVO SOLETRANDO NO PROCESSO DE LEITURA E ESCRITA DE ALUNOS DO 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Rosângela Oliveira da Silva[[1]](#footnote-1)

Christiane Bruce dos Santos [[2]](#footnote-2)

Ticiana Boh da Costa [[3]](#footnote-3)

Giselle da Silva Tavares Costa [[4]](#footnote-4)

**E-mail:** (rosangelamaria.silva68@gmail.com)

**GT 2:** (Educação, Interculturalidade e Desenvolvimento Humano na Amazônia)

Instituição: **SEDUC-AM**

**Financiamento:** (**FAPEAM/004/2022**)

**Resumo**

Os jogos digitais educativos podem beneficiar a ação pedagógica e propiciar subsídios para o processo de ensino-aprendizagem. Sendo assim, este estudo foi idealizado e aplicado no contexto do Programa Ciência na Escola, financiado pela Fundação de Amparo à Pesquisa do estado do Amazonas e teve como objetivo investigar as contribuições do uso do aplicativo educacional Soletrando no processo de apropriação da leitura e escrita de alunos do 5º ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual Euclydes da Cunha, localizada na Zona Sul, da cidade de Manaus - AM. Fez-se uso do jogo digital Soletrando como uma atividade interativa no processo de ensino-aprendizagem para que alunos do 5º ano pudessem trabalhar o processo da leitura e escrita através do ditado de palavras e seus significados, isto é, o sinônimo das mesmas e a soletração dessas palavras, fazendo com que os alunos minimizassem as dificuldades no processo de apropriação da leitura e escrita. Nesse sentido, fez-se uso do jogo, Soletrando, como uma atividade lúdica com fins de otimizar o processo de ensino-aprendizagem em relação a elementos como: estimular a concentração, a atenção e a memorização com fins de apropriação de objetos de conhecimento como: regularidades contextuais; regularidade morfológica-gramatical e a grafia de palavras com correspondência irregular (PCP, 2021). Sobre a importância do elemento lúdico nas atividades escolares, Lima (2008) enfatiza que a forma como os alunos percebem o conhecimento é fundamental para que os mesmos consigam levar os conceitos apreendidos para a memória de longa duração e de fato apropriarem-se dos conceitos escolares. Os resultados do estudo indicam que houve uma melhora significativa na atenção dos estudantes na hora da escrita de palavras complexas e àquelas que possuem sinais de acentuação diferentes. Destaca-se também que o jogo Soletranto facilitou o interesse dos discentes na disciplina de Língua Portuguesa e melhorou os resultados no processo de leitura e escrita. Diante disso, apontamos a importância do professor para mediar a utilização dos softwares no processo de ensino-aprendizagem, através de uma didática lúdica e dinâmica em sala de aula e em outros ambientes educacionais.

**Palavras-chave:** Aplicativo Soletrando, Jogo Digital, Leitura e escrita

REFERÊNCIAS

AMAZONAS. **Proposta Curricular e Pedagógica**: ensino fundamental. Manaus, Amazonas, 2021.

LIMA, Elvira Souza. **Indagações sobre currículo:** currículo e desenvolvimento humano; organização do documento Jeanete Beauchamp, Sandra Denize Pagel, Auricélia Ribeiro do Nascimento. -Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2008.

1. Especialista pela Universidade do Estado Amazonas. Professora SEDUC-AM. [↑](#footnote-ref-1)
2. Doutora em Educação pelo PPGE-UFAM. Pedagoga SEDUC-AM. [↑](#footnote-ref-2)
3. Especialista pela Instituto Federal do Rio Grande do Norte. Gestora SEDUC-AM. [↑](#footnote-ref-3)
4. Graduada em Educação Física pela Universidade Federal do Amazonas. Professora SEDUC-AM. [↑](#footnote-ref-4)