

GAMIFICAÇÃO NA ALFABETIZAÇÃO DE ALUNOS DA EDUCAÇÃO ESPECIAL NAS SÉRIES INICIAIS

Crist Wilian de Moura Barbosa da Silva¹

Everson Manoel da Mata²

Liliane Raquel de Souza e Silva³

Roselaine Cristina da Silva⁴

Rosimeire dos Santos Pereira Meira⁵

RESUMO: Na Educação Especial, processos de alfabetização e letramento devem considerar as demandas específicas de aprendizagem dos alunos, ampliando os desafios de professores e escolas na garantia de uma educação inclusiva. A gamificação se apresenta como uma estratégia de ensino e aprendizagem aplicável aos processos de alfabetização e letramento na Educação Especial. O objetivo geral deste estudo é discutir as estratégias de gamificação na alfabetização dos alunos com necessidades educacionais especiais que cursam as séries iniciais, observando a abordagem da educação inclusiva. Este estudo se caracteriza como uma pesquisa bibliográfica. O desenvolvimento deste estudo se embasa na importância de buscar aprimorar os processos de alfabetização e letramento dos alunos com necessidades educacionais especiais que cursam as séries iniciais. A gamificação se apresenta um espaço para aprimorar as estratégias de ensino de letramento e alfabetização dos alunos com necessidades educacionais especiais que cursam as séries iniciais.

Palavras-chave: Gamificação. Educação Especial. Educação Inclusiva. Letramento e Alfabetização. Séries Iniciais.

ABSTRACT: In Special Education, literacy and literacy processes must consider the specific learning demands of students, amplifying the challenges of teachers and schools in ensuring an inclusive education. Gamification presents itself as a teaching and learning strategy applicable to literacy and literacy processes in Special Education. The general objective of this study is to discuss gamification strategies in the literacy of students with special educational needs who attend the initial series, observing the approach of inclusive education. This study is characterized as a bibliographic research. The development of this study is based on the importance of seeking to improve the literacy and literacy processes of students with special educational needs who attend the initial series. Gamification presents itself as a space to improve literacy and literacy teaching strategies for students with special educational needs who attend the initial grades.

Keywords: Gamification. Special education. Inclusive education. Literacy and Literacy. Initial series.

¹ Pós-graduado em Docência do Ensino Superior pela Faculdade Brasileira de Educação e Cultura. Pós-graduado em Atendimento Educacional Especializado pela Faculdade de Administração, Humanas e Exatas. Licenciado em Geografia pela UNIP. Licenciado em Pedagogia pela Faculdade Delta. e-mail: cristwilian@hotmail.com.

² Pós-graduado em Gestão em Educação Ambiental pela Faculdade Afirmativo. Licenciado em Pedagogia, pela Universidade de Cuiabá. e-mail: eversondamata@gmail.com.

³ Licenciada em Pedagogia, pela UNIRONDON. e-mail: liliameraquel@hotmail.com.

⁴ Licenciada em Artes Visuais, Faculdade Unilagós. Pós-graduada em Relações Raciais e Educação na Sociedade Brasileira, pela Universidade Federal do Mato Grosso.

⁵ Pós-graduado em Educação Especial - AEE pela Faculdade da Águas Emendadas em Planaltina - Distrito. Licenciada em Educação Artística com habilitação em Música. e-mail: rosimeirep.meira12@gmail.com

I. INTRODUÇÃO

A alfabetização é um processo bastante discutido na sociedade e na academia, em decorrência dos resultados apresentados na educação brasileira, principalmente nas séries iniciais do ensino fundamental. A situação da educação brasileira foi politizada por partidos e movimentos políticos, promovendo discursos sem embasamento científico em sua argumentação. Essa condição é danosa ao desenvolvimento de processos de alfabetização e letramento sólidos na formação educacional dos alunos das séries iniciais.

Na Educação Especial, processos de alfabetização e letramento devem considerar as demandas específicas de aprendizagem dos alunos, ampliando os desafios de professores e escolas na garantia de uma educação inclusiva. A gamificação se apresenta como uma estratégia de ensino e aprendizagem aplicável aos processos de alfabetização e letramento na Educação Especial. Desta maneira, apresenta-se a questão problema que norteou o desenvolvimento deste estudo: Como trabalhar a gamificação na alfabetização dos alunos da Educação Especial que cursam as séries iniciais?

O objetivo geral deste estudo é discutir as estratégias de gamificação na alfabetização dos alunos com necessidades educacionais especiais que cursam as séries iniciais, observando a abordagem da educação inclusiva. Os objetivos específicos são os seguintes: contextualizar o processo de alfabetização e letramento; abordar sobre a gamificação no processo educacional; e refletir sobre a gamificação na alfabetização dos alunos da Educação Especial.

O desenvolvimento deste estudo se embasa na importância de buscar aprimorar os processos de alfabetização e letramento dos alunos com necessidades educacionais especiais que cursam as séries iniciais. A discussão possibilita levantar um amplo conjunto de autores especialistas no tema, que contribuem para a reflexão sobre o fenômeno abordado no estudo. O desenvolvimento da educação inclusiva não se restringe a instauração de normativas, demanda-se discussão sobre estratégias de ensino e aprendizagem que efetivem a inclusão dos alunos da Educação Especial no ensino regular das séries iniciais.

Este estudo se caracteriza como uma pesquisa bibliográfica, que se embasa no levantamento de abordagens teóricas de estudos apresentados em artigos científicos, livros, monografias, dissertações de Mestrado e teses de Doutorado. Inicialmente, apresentou-se a contextualização dos processos de alfabetização e letramento, discorrendo sobre os seus aspectos e abordagens. Sequencialmente, abordou-se sobre o desenvolvimento da gamificação nas séries iniciais, identificando o seu papel como estratégia de ensino e aprendizagem. Finalmente, refletiu-se sobre a aplicação da gamificação no processo de alfabetização da Educação Especial.

2. LETRAMENTO E ALFABETIZAÇÃO

A educação envolve amplas demandas da sociedade, em decorrência da sua posição estratégica no crescimento e desenvolvimento econômico do país. Oliveira e Pimentel (2020) ressaltam que o ato educativo possui o objetivo de desenvolver a capacidade de colaboração e autonomia e a formação de indivíduos que sejam competentes para refletir sobre questões sociais. Apesar destes objetivos, a educação pode apresentar resultados que não condiz com eles e que não atendam aos interesses da coletividade.

Pertuzatti e Dickmann (2019) enfatizam que a educação é moldada pela sociedade e molda também a sociedade, pois ela participa da construção de um modelo de cidadão e ainda é construída pelo próprio indivíduo. De acordo com estes autores, a preocupação com a educação não é neutra, assim como pode melhorar as pessoas e o mundo, pode concretizar um processo contrário deste. A posição estratégica da educação na sociedade desenvolve um poder nos países e no mundo, que desperta o interesse dos grupos sociais e empresariais mais poderosos.

Alferes e Mainardes (2014) ressalvam o contexto da educação brasileira potencializa dois caminhos contraditórios na construção de uma base nacional em relação às séries iniciais, se constituindo em uma perspectiva emancipatória e formadora de sujeitos críticos ou um mero mecanismo de homogeneização curricular e dos processos educacionais. Pertuzatti e Dickmann (2019) visualizam que a aprendizagem da leitura e da escrita representa um instrumento de emancipação do

cidadão na sociedade letrada. O desenvolvimento da aprendizagem nos processos de alfabetização e letramento constitui bases para a formação dos cidadãos brasileiros.

Silva e Coelho (2020) ressaltam que a implementação do sistema de ensino brasileiro proporcionou mudanças no processo de alfabetização no país, promoveu um olhar para as concepções pedagógicas dos professores, influenciada pela Psicologia e, conseqüentemente, se direcionou para aprendizagem e as metodologias aplicadas, visando avanços na aquisição da leitura e da escrita. Os referidos autores identificam as contribuições da teoria construtivista para o desenvolvimento do processo de alfabetização, pois estimularam a reflexão como alfabetizar os alunos. O aprimoramento do processo se faz necessário para acompanhar as mudanças nas demandas de aprendizagem dos alunos em relação à alfabetização, possibilita a identificação de estratégias de ensino e aprendizagem e os seus respectivos recursos didáticos que compõem as suas práticas pedagógicas.

O processo de alfabetização é complementado pelo processo de letramento, possibilitando aquisição da escrita e da leitura pelos alunos das séries iniciais, acompanhada da sua compreensão. Silva e Coelho (2020) destacam que o enfoque da aprendizagem da leitura e escrita se constitui o aluno, como ele aprende e a forma do professor fazer o aluno aprender. Pertuzatti e Dickmann (2019) identificam que o sujeito aprende a leitura da palavra pela leitura do mundo, e utiliza dela para reler o mundo, demanda-se criticidade e reflexão.

Andrade e Estrela (2021) salientam que a criança constrói o seu conhecimento dos sistemas alfabético e ortográfico da leitura e escrita em condição de letramento. Os referidos autores complementam que as crianças desenvolvem habilidades e comportamentos das práticas de leitura e de escrita que refletem no uso competente da leitura e escrita nas práticas sociais abrangidas. As interações sociais são fundamentais para a aprendizagem dos alunos, inclusive no aprendizado desenvolvido nos processos de alfabetização e letramento no ambiente escolar.

Narciso e Hauth (2021) indicam que alfabetizar letrando representa a capacitação do indivíduo leitor e escritor para as práticas de leitura e de escrita no contexto das relações sociais. De acordo com estes autores, os níveis de letramento influenciam os componentes políticos, culturais, sociais, econômicos e entre outros,

que se relacionam com a desigualdade social que impede o indivíduo de ser alfabetizado. A desigualdade social retroalimenta o aprofundamento da pobreza e miséria, demandando uma atuação do Estado na promoção de uma educação de qualidade que proporcione oportunidades de desenvolvimento aos alunos das classes mais pobres da sociedade brasileira.

O analfabeto encontra-se inserido no mundo das práticas letradas, apesar de estar em uma posição social de marginalização. Narciso e Hauth (2021) observam que o analfabeto pode se interessar pela leitura desenvolvida por outra pessoa ou ainda requerer a leitura ou escrita de um texto, pois o letramento está consolidado na cultura contemporânea. Segundo estes autores, o analfabeto passa gradualmente a compreender as funções do emprego social da escrita, por imposição de questões culturais e sociais da sociedade em que se encontra inserido.

Andrade e Estrela (2021) enfatizam a urgência do desenvolvimento das práticas de letramentos e as reflexões do uso e funções dos textos desde a educação infantil, considerando-se as desigualdades sociais consolidadas no país. As referidas autoras visualizam que os professores de alfabetização e letramento devem pautar pelo caminho popular, traduzindo a realidade brasileira, as pluralidades do ambiente escolar e as aspirações dos professores e alunos. Nesta busca de uma abordagem contextualizada do aprendizado na educação infantil e nas séries iniciais, abre-se oportunidade para a renovação e aprimoramento das estratégias de ensino e a aprendizagem da alfabetização e letramento.

3. GAMIFICAÇÃO NAS SÉRIES INICIAIS

Os jogos não são somente objetos utilizados em brincadeiras aleatórias, mas eles são também recursos didáticos aplicados em estratégias de ensino, para promover a aprendizagem em sala de aula. A gamificação é desenvolvida por meio de jogos tradicionais e digitais, com observação aos objetivos definidos para o processo de ensino-aprendizagem das séries iniciais. A implementação da gamificação no processo de ensino-aprendizagem contribuiu para o aprofundamento dos pesquisadores da área de educação sobre o devido tema.

Gonçalves *et al.* (2016) indicam que o aumento do interesse pelo tema pode ser identificado pelo potencial da gamificação para influenciar, engajar e motivar pessoas. Os referidos autores ressaltam que estes resultados demandam que o planejamento da gamificação no processo educativo seja assertivo, observando os objetivos, conteúdos de aprendizagem, estratégias e resultados almejados.

Oliveira e Pimentel (2020) destacam que a identificação e a observação das teorias e concepções pedagógicas são essenciais na compreensão da forma de desenvolvimento da gamificação na educação, em decorrência do momento histórico e cultural da sociedade, permeada pela cultura digital. Pimentel (2018) resalta que a gamificação escolar origina-se do pressuposto de agir e pensar como em um jogo, mas em um contexto não jogo, por meio da mecânica, dinâmicas e componentes inerentes ao ato de jogar, como forma para engajar e motivar os alunos com o objetivo principal de desenvolver a aprendizagem através das interações sociais com o meio e com as tecnologias.

4. GAMIFICAÇÃO NA ALFABETIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA

Os alunos portadores de necessidades educacionais especiais passam pelo processo de alfabetização, evidenciando as suas demandas específicas de aprendizagem em relação ao desenvolvimento da leitura e da escrita. Kanashiro e Seabra Júnior (2018) ressaltam que saber ler e escrever se constitui uma condição essencial para o desenvolvimento da criança na trajetória escolar com êxito, demandando programas educacionais que garantam a alfabetização dos alunos na fase adequada ao desenvolvimento global dela. As tecnologias ocupam espaços na gamificação, principalmente na educação inclusiva.

Farias (2019) resalta que podem ser utilizados softwares no processo de alfabetização de alunos com Síndrome de Down, mas estas ferramentas devem contemplar técnicas de usabilidade e as metodologias de ensino-aprendizagem. A relação entre a usabilidade e as metodologias de ensino possibilita que o aluno de educação inclusiva consiga utilizar as ferramentas tecnológicas por meio de diferentes estratégias de ensino, para apoiar a sua aprendizagem.

Kanashiro e Seabra Júnior (2018) enfatizam que o uso das tecnologias e dos jogos digitais no processo de alfabetização contribuem para ampliar o interesse dos alunos. Fernandes e Real (2018) salientam que os jogos podem ser empregados em diversas etapas de desenvolvimento da alfabetização, desde a identificação das propriedades do sistema de escrita e a reflexão fonológica à apropriação da escrita alfabética. Considerados os aspectos do papel da gamificação na alfabetização, visualiza que esta relação pode ser aprofundada na educação inclusiva, por meio da inserção das tecnologias.

Cavalcante (2015) ressalta que a leitura demanda ser trabalhada para além da decodificação dos sinais, pois os alunos devem saber interpretá-los e compreendê-los e, conseqüentemente, serem transformados por ela. A gamificação aprofunda esta transformação do leitor na educação inclusiva, principalmente na produção de significados, por meio de uma estratégia de ensino que busca impulsionar a sua criatividade no processo de alfabetização.

A gamificação proporciona um espaço de trabalho com ferramentas tecnológicas no processo de ensino-aprendizagem da educação inclusiva, contemplando os processos de letramento e alfabetização. Jesus et al (2019) definem que a utilização de tecnologias inclusivas apoiaria o trabalho do educador, com a utilização de novas concepções nos métodos de ensino capaz de apoiar no letramento dos alunos com necessidade educacionais específicas. De acordo com estes autores, as tecnologias assistivas possibilitam os métodos de ensino seriam facilitados para os seus demandantes.

Biazus e Rieder (2019) definem as tecnologias assistivas como uma área de conhecimento que engloba produtos, recursos, metodologias, estratégias, práticas e serviços que visam a promoção da funcionalidade. Os referidos autores enfatizam que as tecnologias assistivas potencializam a atividade e a participação de pessoas com deficiência, incapacidade ou mobilidade reduzida, visando à sua autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social.

Os alunos portadores de necessidades educacionais especiais não podem ser trabalhados de forma padronizada, pois possuem demandas específicas de aprendizagem desde a educação infantil. Biazus e Rieder (2019) evidenciam que a

utilização de tecnologias assistivas estimula a participação ativas dos alunos no processo de aprendizagem. Mendes et al (2019) visualizam que a gamificação promove um papel inclusivo, se utilizando de estímulos à interação entre os alunos, sem negligenciar as diferenças individuais dos alunos portadores de necessidades educacionais especiais.

A alfabetização demanda estratégias dinâmicas e inovadoras, que compreendam o processo de desenvolvimento de competências e habilidades inerentes à leitura e à escrita. A gamificação se constitui como uma estratégia inovadora na educação inclusiva, com afirmação no seu papel inclusivo de apoiar a alfabetização e o letramento de alunos portadores de necessidades educacionais especiais. A capacitação dos professores alfabetizadores possibilita efetivas as potencialidades da gamificação na alfabetização dos alunos da educação inclusiva.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A educação deve possuir o enfoque na formação de cidadãos que se apresentam como seres autônomos, críticos e reflexivos sobre as questões sociais. Identifica-se uma relação entre a educação e a sociedade, em que ambos influenciam as suas construções e identidades. Considerada a condição estratégica da educação, despertar-se interesses específicos de determinados grupos sociais em suas preocupações, que pode direcioná-la para formação de cidadãos críticos ou para instrumento de homogeneização de indivíduos.

A alfabetização passou por mudanças com o estabelecimento do sistema de ensino, recepcionando a influência das teorias construtivistas e do conhecimento da Psicologia. As práticas de alfabetização passaram a ser pensadas pelos professores e especialistas em educação, promovendo o enfoque no aprendizado e compreensão dos alunos em relação à aprendizagem da leitura e da escrita. Neste contexto, os alunos desenvolvem habilidades e comportamentos de leitura e de escrita., inclusive se utilizando das interações sociais.

O letramento agrega-se à alfabetização, contribuindo para formação cidadã do indivíduo, principalmente nos aspectos políticos, culturais sociais e econômicos. A desigualdade social se aprofunda com as carências de letramento na formação do

cidadão, pois o analfabeto se encontra inserido no mundo de práticas letradas. Há uma imposição da sociedade sobre o analfabeto, para compreender as funções do emprego social da escrita, em decorrência de questões sociais e culturais. Na educação infantil, evidencia-se a importância do desenvolvimento das práticas de letramentos e as reflexões do uso e funções dos textos desde a educação infantil.

Os jogos se tornaram recursos didáticos nas estratégias de ensino, contemplados em suas formas tradicionais e digitais. Os objetivos dos jogos são definidos no planejamento do processo de ensino-aprendizagem, se articulando nas estratégias de ensino com os seus objetivos de aprendizagem dos alunos. Considerados estes aspectos, os jogos deixam de ser brincadeiras aleatórias. O desenvolvimento da gamificação na educação se fundamenta em teorias pedagógicas de aprendizagem aplicados no contexto dinâmico da sala de aula. O ambiente escolar se caracteriza como um contexto não jogo, mas a gamificação demanda um agir e pensar como um jogo, por meio da sua dinamicidade que desperta o interesse dos alunos na aprendizagem.

A alfabetização acompanhada do letramento são componentes fundamentais da trajetória dos alunos da Educação Especial. Os jogos se constituem recursos didáticos para aprendizagem na alfabetização e letramento, se embasando em técnicas de usabilidade e nas metodologias de ensino-aprendizagem. A utilização dos jogos pode ser aplicada em qualquer etapa de desenvolvimento do sistema de escrita, da reflexão fonológica e da apropriação da escrita alfabética.

A leitura vai além da decodificação dos sinais, demanda compreensão e interpretação. A gamificação proporciona um espaço de trabalhar a transformação do leitor e sua formação na educação inclusiva. As tecnologias possibilitam que a gamificação atenda as demandas específicas de aprendizagem dos alunos da Educação Especial nos processos de alfabetização e letramento. Neste contexto, se desenvolve as tecnologias assistivas, englobando produtos, recursos, metodologias, estratégias, práticas e serviços que visam a promoção da funcionalidade. As tecnologias assistivas proporcionam autonomia e inclusão para estes alunos na alfabetização e letramento.

Desta maneira, conclui-se que a gamificação se apresenta um espaço para aprimorar as estratégias de ensino de letramento e alfabetização dos alunos com

necessidades educacionais especiais que cursam as séries iniciais. O desenvolvimento da gamificação possibilita que os professores de alfabetização consigam atender as demandas de aprendizagem destes alunos nas séries iniciais, em meio às suas especificidades no contexto escolar. As estratégias de ensino do letramento e da alfabetização precisam ser repensadas para estes alunos, passando por estratégias de ensino e recursos didáticos inclusivos, como a gamificação no processo educacional, adaptada ao seu desenvolvimento no processo de ensino-aprendizagem.

Considerados estes aspectos, sugere-se o desenvolvimento de um estudo sobre a gamificação na alfabetização dos alunos com Síndrome de Down. O desenvolvimento deste estudo se embasa nas oportunidades de compreensão deste tema na Educação Especial.

REFERÊNCIAS

ALFERES, Marcia Aparecida; MAINARDES, Jefferson. Um currículo Nacional para os anos iniciais? Análise preliminar do documento. **Currículo sem Fronteiras**, v. 14, n. 1, p. 243-259, 2014. Disponível em: <<https://www.curriculosemfronteiras.org/vol14iss1articles/alferes-mainardes.pdf>>. Acesso em 31 de outubro de 2022.

ANDRADE, Maria Eurácia Barreto; ESTRELA, Sineide Cerqueira. A concepção de alfabetização e letramento na política nacional de alfabetização (PNA): entre tropeços e retrocessos. **Revista Diálogo Educacional**, v. 21, n. 69, 2021. Disponível em: <<https://periodicos.pucpr.br/index.php/dialogoeducacional/article/view/26944>>. Acesso em 31 de outubro de 2022.

BLAZUS, Graziela Ferreira; RIEDER, Carlos Roberto Mello. Uso da Tecnologia Assistiva na Educação Inclusiva no Ambiente Escolar: Revisão Sistemática. **Revista Educação Especial**, v. 32, p. 1-15, 2019. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/jatsRepo/3131/313158902065/313158902065.pdf>>. Acesso em 31 de outubro de 2022.

CAVALCANTE, Valdicélia. **Alfabetização e letramento na educação inclusiva: desafios e possibilidades**. 2015. 60f. Monografia (Especialização em Desenvolvimento Humano, Educação e Inclusão Escolar), Universidade de Brasília, 2015.

FARIAS, Gabriela. **Desenvolvimento de sistema web gamificado para alfabetização de pessoas com síndrome de Down**. 2019. 76f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Engenharia de Software), Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Dois Vizinhos, 2019.

FERNANDES, Clarice Albertina; REAL, Luciane Magalhães Corte. Alfabetização e jogos on-line. In: CIET: EnPED, São Carlos, maio 2018. **Anais**. São Carlos: UFScar, 2018. Disponível em: <<https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/543>>. Acesso em 31 de outubro de 2022.

GONÇALVES, Leila et al. Gamificação na Educação: um modelo conceitual de apoio ao planejamento em uma proposta pedagógica. In: Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, 2016. **Anais**. SBIE: Uberlândia, 2016. Disponível em: <<http://www.br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/6818>>. Acesso em 31 de outubro de 2022.

JESUS, Augusto Batista et al. Ferramenta que auxilia na alfabetização e letramento dentro do contexto da educação inclusiva. In: Jornada de Iniciação Científica e Extensão, 2019. **Anais**. Palmas: Instituto Federal de Tocantins, 2019. Disponível em: <<https://prop.iifto.edu.br/ocs/index.php/jice/10jice/paper/view/9482>>. Acesso em 31 de outubro de 2022.

KANASHIRO, Mônia Daniela Dotta Martins; SEABRA JUNIOR, Manoel Osmar. Tecnologia educacional como recurso para a alfabetização da criança com transtorno do espectro autista. **Revista Diálogos e Perspectivas em Educação Especial**, v. 5, n. 2, p. 101-120, 2018. Disponível em: <<https://www2.marilia.unesp.br/index.php/dialogoseperspectivas/article/view/8773>>. Acesso em 31 de outubro de 2022.

MENDES, Luiz Otavio Rodrigues et al. Gamificação no Processo de Ensino e Aprendizagem de Estudantes Surdos: uma revisão sistemática. **Renote**, v. 17, n. 3, p. 132-141, 2019. Disponível em: <<https://www.seer.ufrgs.br/renote/article/view/99434>>. Acesso em 31 de outubro de 2022.

NARCISO, Rodi; HAUTH, Catyane Roberta. Alfabetização e letramento: o papel do educador diante do processo de alfabetização. **Revista Amor Mundi**, v. 2, n. 3, p. 87-95, 2021. Disponível em: <<http://journal.editorametrics.com.br/index.php/amormundi/article/view/96>>. Acesso em 31 de outubro de 2022.

OLIVEIRA, Josefa Kelly Cavalcante; PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante. Epistemologias da gamificação na educação: teorias de aprendizagem em evidência. **Revista FAEEBA – Ed. e Contemp.**, Salvador, v. 29, n. 57, p. 236-250, jan./mar. 2020. Disponível em: <<https://www.revistas.uneb.br/index.php/faeeba/article/view/8286>>. Acesso em 31 de outubro de 2022.

PERTUZATTI, Ieda; DICKMANN, Ivo. Alfabetização e letramento nas políticas públicas: convergências e divergências com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). **Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação**, v. 27, p. 777-795, 2019. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ensaio/a/GGNmqXFDsbhqb565F5Vbmxc/?format=html>>. Acesso em 31 de outubro de 2022.

PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante. **Conceituando gamificação na educação**. 2018. Disponível em: <<http://fernandospimentel.blogspot.com/2018/>>. Acesso em 31 de outubro de 2022.

SILVA, Valéria Ferreira; COELHO, Érica Deyse dos Santos. Alfabetização e letramento: utilização dos metodos no processo de alfabetização e letramento dos alunos nos anos iniciais. **Revista Facimp-Empowerment**, v. 1, n. 1, p. 90-101, 2020. Disponível em: <<http://www.pesquisaemfoco.periodikos.com.br/article/5e651fc30e8825d3356705af>>. Acesso em 31 de outubro de 2022.