



## **POSSIBILIDADES PARA GAMIFICAÇÃO NA ALFABETIZAÇÃO: UMA PEDAGOGIA FOCADA NO DESENVOLVIMENTO HUMANO**

Bruna Moro Garlet  
Emanuelli Fernanda Weber Bogorni  
Maria Eduarda Panerai Turchiello  
Tascieli Feltrin

*Linha temática – Tecnologia e Profissão: qual o verdadeiro profissional do futuro?*

**Resumo:** Este estudo apresenta a gamificação como uma ferramenta importante nos processos de alfabetização. A gamificação em sala de aula adiciona características de jogos, como ludicidade, competição e premiação, às atividades escolares. A pesquisa justifica-se por mostrar a relevância da gamificação na alfabetização, pois pode aumentar o engajamento dos alunos, tornando o processo de aprendizagem mais interativo e eficaz. Com o aumento do uso de tecnologias educacionais, é fundamental entender como esses instrumentos podem ser integrados ao currículo de alfabetização, podendo reduzir os níveis de insucesso na alfabetização. Os objetivos são investigar como a gamificação pode melhorar a alfabetização e identificar as principais ferramentas e técnicas de gamificação na educação. Metodologicamente, este estudo bibliográfico baseia-se nos estudos de Silva e Menezes (2005), utilizando artigos, livros e periódicos para responder às questões de pesquisa. Os resultados de Vieira e Silva (2021), Jogo, Chalco e Bittencourt (2020), Oliveira e Pimentel (2020) e Busarello (2016) indicam que a gamificação em sala de aula resultou em grande entusiasmo e autonomia dos estudantes; A gamificação mostrou-se eficiente na alfabetização, tornando as metodologias de aprendizagem mais lúdicas e prazerosas, especialmente no trabalho com o método silábico. Contudo, Oliveira e Pimentel (2020) ressaltam a necessidade de utilizar a gamificação com embasamento e fundamentação epistemológica, para potencializar a construção do conhecimento de forma colaborativa. Conclui-se que a gamificação desenvolve potencial e amplia habilidades quando utilizada como recurso de aprendizagem, sendo uma metodologia inovadora e eficaz no processo de alfabetização, provocando maior engajamento dos alunos nas atividades propostas.

**Palavras-chave:** Gamificação; Alfabetização; Metodologia do Ensino

### **1. INTRODUÇÃO**

Este trabalho tem como proposta apresentar como a gamificação pode ser uma ferramenta importante dentro dos processos de ensino e aprendizagem, em especial, na alfabetização. Se utilizada do modo adequado, serve como potencial para engajar e motivar as pessoas naquele contexto de aprendizagem.

A Gamificação em sala de aula é um tema que já existe há um tempo, contudo pouco se fala sobre a sua funcionalidade na hora de ensinar novos conteúdos ou ainda que há essa metodologia de ensino e aprendizagem. Entretanto, isso não significa que não se utiliza a gamificação como ferramenta de compreensão do conteúdo, mas vamos pensar agora sobre o que se trata a Gamificação. Esse tema é bem mais acessível do que se acredita, visto que diz respeito a atividades comuns do dia a dia, porém com um acréscimo de características de jogos. Como por exemplo: regras, pontuações, fases, desafios, premiações e entre outros critérios que compõem uma atividade gamificada. Um exemplo clássico de gamificação é a gincana que além de utilizar todos esses atributos da gamificação, também exercita o trabalho em equipe. Conforme Busarello (2016), a gamificação é uma metodologia que, por meio de atividades lúdicas, desperta o interesse do educando e o estimula a buscar o resultado. Além disso, segundo o autor, “é necessário que a motivação no ato de jogar abrange as áreas cognitiva, emocional e social do indivíduo.” (Busarello, 2016, p. 46).

Enquanto que a alfabetização é um processo de aprendizagem que iniciamos desde pequenos e conforme avançamos, vamos aprimorando até chegar ao nível de alfabetismo funcional. Sabemos

que o processo de alfabetização vai além de ler e escrever, e tem início desde os gestos involuntários e balbucios do bebê até a leitura e escrita com total compreensão do aprendiz. Segundo Soares (2020, p. 16) “Alfabetização em seu sentido próprio, específico: processo de aquisição do código escrito, das habilidades de leitura e escrita.” Mas essa passagem se dá em 4 modos: a) o pré-silábico, b) silábico, c) silábico-alfabético, d) alfabético. Respectivamente, cada um deles significa: a) se comunica por meio de desenhos e sinais gráficos; b) (sem valor sonoro) acredita que a palavra se escreve com apenas uma letra da mesma, ou seja, para cada pronúncia estabelece uma letra para cada sílaba; (com valor sonoro) agora ela entende que pode haver mais letras para cada sílaba da palavra, acrescentando-a a sua escrita; c) nessa fase a criança já entende que existem outras letras para formar uma palavra, pode esquecer uma ou outra, mas já tem consciência; d) por fim nessa fase ela já entende como se escreve e como se lê as palavras, têm compreensão total. Dentro desse mundo de alfabetização, existem vários modos de realizar o processo de forma simples, prática e funcional e um deles pode ser por meio da Gamificação.

A presente pesquisa justifica-se em apresentar como o uso da gamificação na alfabetização é relevante, pois essa abordagem pode aumentar o engajamento dos alunos, tornando o processo de aprendizagem mais interativo e eficaz. Além disso, com o aumento do uso de tecnologias educacionais, é fundamental entender como esses instrumentos podem ser integrados ao currículo de alfabetização. E junto a isso, poderá se tornar uma ferramenta essencial para a redução dos níveis de atrasos na alfabetização.

A gamificação dentro do processo de ensino e aprendizagem tem como objetivo ampliar o olhar do estudante, apresentando novas possibilidades na resolução de problemas, novidades naquele assunto e novas ideias. O objetivo geral deste estudo é investigar como a gamificação pode ser utilizada para melhorar o processo de alfabetização. Para isso, os objetivos específicos incluem: analisar estudos de caso onde a gamificação foi aplicada na alfabetização; identificar as principais ferramentas e técnicas de gamificação utilizadas na educação; e avaliar os impactos da gamificação no engajamento e desempenho dos alunos em fase de alfabetização. Para tanto, apresenta um breve esboço histórico da utilização do termo e práticas mais relevantes no Brasil, a partir dos anos 70, e após traz um levantamento das práticas apresentadas em formato de artigo na plataforma Google Acadêmico, com as palavras-chaves “gamificação e alfabetização”.

## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A alfabetização é um processo educacional fundamental que se refere à habilidade de ler e escrever de forma eficiente e significativa. Esse processo vai além do mero reconhecimento de letras e palavras, abrangendo a compreensão e interpretação de textos, a capacidade de se expressar por escrito e a competência para utilizar essas habilidades em diversos contextos sociais e culturais. A abordagem tradicional da alfabetização foca na aquisição mecânica de habilidades de leitura e escrita, com ênfase na decodificação de palavras, gramática e ortografia, muitas vezes através de métodos repetitivos e sistematizados. Influenciada por teóricos como Jean Piaget e Lev Vygotsky (1986), a perspectiva construtivista entende a alfabetização como um processo ativo e dinâmico, onde o aluno constrói seu próprio conhecimento através da interação com o ambiente e a cultura. Aqui, o aprendizado é visto como um processo contínuo de descoberta e construção de significado. A perspectiva sociointeracionista, destacada por Vygotsky (1986), sublinha a importância das interações sociais e culturais no processo de alfabetização, afirmando que o desenvolvimento cognitivo e a aquisição da linguagem são profundamente influenciados pelas interações com outros indivíduos e pela mediação cultural.

Gamificação é o uso de elementos e dinâmicas de jogos em contextos não lúdicos, com o objetivo de engajar, motivar e promover comportamentos desejados. A gamificação pode ser aplicada em diversas áreas, incluindo educação, marketing, saúde e gestão de recursos humanos. Os elementos de gamificação incluem recompensas, desafios e metas, *feedback* imediato, sistemas de

progressão e níveis. Recompensas são incentivos dados aos participantes por atingir certos objetivos ou completar tarefas específicas, e podem ser pontos, medalhas, prêmios virtuais ou físicos. Estabelecer desafios e metas claras ajuda a orientar os participantes e a fornecer um sentido de propósito e direção. Esses desafios devem ser equilibrados para serem suficientemente difíceis para serem motivadores, mas não impossíveis de serem alcançados. O feedback instantâneo é uma característica crucial da gamificação, pois permite que os participantes saibam imediatamente como estão se saindo, o que é essencial para manter o engajamento e ajustar estratégias. Sistemas de níveis e progressão permitem que os participantes vejam seu progresso ao longo do tempo, o que pode aumentar a motivação e o compromisso com a atividade.

A integração da gamificação no processo de alfabetização pode potencializar o engajamento e a motivação dos alunos, especialmente em um contexto onde o aprendizado pode ser percebido como desafiador ou tedioso. A gamificação oferece uma maneira interativa e envolvente de aprender, utilizando elementos lúdicos para transformar o processo educacional. Elementos de jogo, como recompensas e desafios, podem aumentar o interesse dos alunos e torná-los mais propensos a participar ativamente das atividades de alfabetização. Através de metas claras e feedback imediato, a gamificação pode sustentar a motivação dos alunos, ajudando-os a superar obstáculos e a persistir em tarefas difíceis. A gamificação pode fomentar uma abordagem mais ativa e participativa na aprendizagem, incentivando os alunos a se envolverem de maneira mais profunda com o conteúdo e a aplicar seus conhecimentos em contextos práticos.

Teóricos como James Paul Gee, em sua obra “What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy”, e Jane McGonigal, com “Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World”, discutem a aplicação da gamificação no contexto educacional, argumentando que elementos de jogos podem tornar o aprendizado mais envolvente e eficaz. A alfabetização e a gamificação, quando combinadas, podem criar um ambiente de aprendizado mais dinâmico, interativo e eficiente. A utilização de elementos de jogos pode não apenas tornar o processo de alfabetização mais atrativo, mas também pode facilitar a aquisição de habilidades fundamentais de leitura e escrita, promovendo uma experiência educacional mais rica e gratificante.

A gamificação na educação no Brasil tem evoluído significativamente desde as primeiras tentativas de ensino assistido por computador até as sofisticadas plataformas de aprendizado personalizadas de hoje. As iniciativas pioneiras e o desenvolvimento contínuo de tecnologias educacionais têm demonstrado o potencial da gamificação para engajar os alunos e melhorar os resultados de aprendizado. Essa ampliação de ferramentas na formação de crianças e jovens também apresentará resultados positivos em suas carreiras profissionais no futuro, tendo em vista que estará mais preparado para a resolução de problemas e superação de desafios.

### 3. METODOLOGIA

A pesquisa se constitui de um estudo qualitativo, exploratório e descritivo, do tipo bibliográfico, tendo seu universo de pesquisa constituído pelo repositório Google Acadêmico, onde foi realizado um levantamento das práticas de utilização da gamificação em sua relação direta com a alfabetização, apresentadas em formato de artigo científico na plataforma Google Acadêmico, com as palavras-chaves “gamificação” e “alfabetização”. Selecionou-se a opção filtrar apenas artigos que apresentassem as palavras-chaves no título, sem limite temporal ou de estrutura. Para as palavras-chave Gamificação e Alfabetização foram encontrados 16 artigos, os quais foram analisados para a construção dos resultados. A abordagem da análise é de natureza qualitativa visto que se trata de uma pesquisa que se dirige diretamente no social da criança, sendo discutida a gamificação no processo de alfabetização. Na Tabela 2 abaixo, encontram-se listados os documentos que utilizamos para construir este trabalho.

**Quadro 1** - Artigos que compõem o corpus da pesquisa

<b>Título</b>	<b>Ano</b>	<b>Autoria</b>
A formação do professor e a aprendizagem do aluno	1997	Almeida, M. E. B
O uso de jogos eletrônicos na educação.	2004	Almeida, M. E. B
Introdução à educação a distância.	2009	Mattar Neto, J.
Gamificação na educação: desafios e perspectivas.	2012	Valente, J. A.
A gamificação e a aprendizagem significativa.	2013	Savi, R.; Ulbricht, V. R.
Gamification princípios e estratégias.	2016	Busarello, T. I.
Estratégias de gamificação no processo de alfabetização: experiência em uma escola da rede pública	2017	Almeida, L. R.; Fuck, R. S.; Silva, P. G.
A gamificação no processo de alfabetização	2019	Silva, A. C.; da Silva, E. F. G.; Santos, L. P.
Gamificação de testes psicológicos para alfabetização e competências espaciais de crianças portadoras de Autismo e Síndrome de Down	2019	Oliva, J. C.; Oliveira, M. C. R. L.; da Silva, I. G. O.; Gomes, H. P. de O.; Bittencourt J. M.; Amado, G.
Uso da gamificação e tdt para melhorar a aprendizagem e aumentar o engajamento de crianças com autismo no contexto da alfabetização	2020	Silva, L. R.
Epistemologias da gamificação na educação: teorias de aprendizagem em evidência	2020	Oliveira, J. K. C. de; Pimentel, F. S. C.
Explorando a gamificação e a experiência de fluxo na alfabetização silábica: ABC Dino	2020	Jogo, D. A.; Chalco, G. C.; Bittencourt, I. I
Gamificação e personalização do aprendizado: tendências e desafios.	2020	Monteiro, M. A.; Veiga, I. F.
Contribuições da gamificação durante o processo da alfabetização de uma escola municipal localizada no estado do Paraná na cidade de Sarandi, Bairro Centro	2021	Fonseca, F. C. S. de A.
Gamificação e jogos educacionais no processo de alfabetização e letramento	2021	Costa, M. A. da S.;Vieira, M. S. de P.
Gamificação na alfabetização de alunos da educação especial nas séries iniciais	2022	Silva, C. W. de M. B. da; Mata, E. M. da; Souza e Silva, L. R. de; Silva, R. C. da; os Meira, R. dos S. P.
As contribuições da gamificação dos conteúdos no processo de alfabetização e letramento: uma revisão da literatura	2023	Corrêa, E. J. dos S.; Santos, O. do N.; Santos, M. P. M. dos
Gamificação na educação: graphogame®, um auxílio para alfabetização	2023	Cordeiro, A. M. B.; Cavalcanti, I. R. B. de R. M.

Gamall: jogando além das fronteiras – gamificação e alfabetização multimodal	2023	Salaberri, M. B.
A gamificação nas políticas educacionais: um novo olhar para a alfabetização e letramento	2023	Matievicz, C. V.
Experiências vivenciadas no estágio supervisionado em computação I: o uso da gamificação como estratégia de alfabetização na educação de jovens e adultos (EJA)	2023	Mariano, S. de S.; Silva, M. N. da; Silva, K. C. da; Nascimento, E. S. do; Silva, L. L. da; Barbosa, L. S. de O.; Souza, I. C. de
Gamificação na alfabetização	2024	Oliveira, J. E.; Pinto, F. S.; Souza, V. das G. B. de; Silva, E. O.; Souza, B. R.
Avaliação de impacto da gamificação na alfabetização financeira de alunos de escolas públicas	2024	Silva, R. C. R. da
O uso da gamificação e informática na alfabetização: uma experiência na turma do 2º ano do ensino fundamental I	2024	Dantas, V. S.; Marinho, D. da S. C.; Sousa, G. M. G. de

Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

#### 4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Conforme a pesquisa foi tomando corpo, notou-se que a Educação já passou por grandes transformações na história, incluindo a forma de lecionar dentro e fora da sala de aula. E como apresentado neste artigo, a Gamificação é uma dessas ferramentas que passou a ser utilizada para facilitar a compreensão dos conteúdos tratados. Ademais, esse instrumento educativo auxilia na inclusão dos alunos, em especial, aqueles que têm dificuldades maiores ou que estão condicionados a alguma deficiência que obstaculiza uma compreensão clara e rápida. Segundo Silva *et al.* (2024, p. 1828) “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.” Percebe-se então, a importância e a eficácia da gamificação na alfabetização, visto que, como mostrado pelos autores Silva *et al.* (2024), é um recurso inovador e inclusivo para os alunos, em especial, aqueles que se incluem no público alvo da Educação Especial.

Em decorrência do tema do trabalho foi necessário encontrar exemplos de gamificação utilizadas no processo de alfabetização, visto que, é fundamental dar embasamento aos argumentos de que é possível alfabetizar uma criança por meio da gamificação. Dito isso, foi encontrado um artigo que traz práticas de gamificação no processo de alfabetização, as autoras Costa e Vieira (2021) realizaram uma prática com uma turma de 36 alunos do 2º ano do Ensino Fundamental. Nessa atividade exploratória, elas trabalharam alguns jogos alfabetizadores para desenvolver com as crianças, sendo eles: bingo de nomes, aplicativo Ler e contar, bingo de palavras com sílabas canônicas, Smartkids jogos educativos—ditado do B e D. Pode-se perceber que as práticas foram eficazes quando se lê a seguinte fala das autoras Costa e Vieira (2021, p. 27758) “Sempre que a aula é permeada por algum tipo de jogo os alunos ficam eufóricos, aproveitando do entusiasmo dos pequenos.”, ou seja, ao utilizar gamificação nas atividades em sala de aula ou fora dela, as crianças sentem vontade de participar e se envolvem positivamente com o que é proposto. Costa e Vieira (2021, p. 27759), complementam, “Mais uma vez nos remete ao estímulo proporcionado pela gamificação (jogos) durante a realização das atividades escolares (não jogo)”. Sendo assim, entende-se que usufruir da gamificação no processo de alfabetização é uma escolha pontual e segura, pois aumenta o interesse e engajamento dos alunos durante o percurso da aprendizagem.

Na perspectiva do trabalho realizado por Vieira e Costa (2021), as autoras relatam que “através da aplicação dos jogos em sala foi notável o estímulo e protagonismo demonstrado pelos alunos durante realização das atividades com os jogos propostos” (Vieira; Costa, 2021, p. 27760) e, compactuando com as autoras, a pesquisa realizada por Jogo, Chalco e Bittencourt (2020) afirmam que a gamificação auxilia na alfabetização, visto que a “proposta é inovadora, pois transforma elementos de um game em contextos diferentes dos games e podem tornar mais prazerosas as atividades de aprendizagem mediante o método silábico” (Jogo; Chalco; Bittencourt, 2020, p. 15).

Exemplificando o relato, trazemos 2 exemplos de gamificação, ambos utilizados pelas autoras Vieira e Costa (citadas anteriormente), sendo um deles digital e o outro físico. No primeiro, as autoras trazem o bingo de nomes, tendo por objetivo o reconhecimento das letras do alfabeto. O jogo foi montado em cartelas com nomes femininos compostos por 6 letras e, a cada letra sorteada, os alunos montavam a palavra até completá-la. O segundo jogo é um aplicativo intitulado “Ler e Contar” e, dentro dele, há uma plataforma contendo vários games relacionados ao tema. Em seus relatos, os jogos foram bem recebidos pelos alunos e gerou uma euforia muito grande, facilitando a aplicação da atividade. (Vieira; Costa, 2021).

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2018), espera-se que a educação tenha uma “construção intencional de processos educativos que promovam aprendizagens sintonizadas com as necessidades, as possibilidades e os interesses dos estudantes e, também, com os desafios da sociedade contemporânea”. (Brasil, 2018). Ressaltando a volatilidade do mundo atual e a necessidade de novidades exigidas pela juventude, a gamificação vem como uma mediação da aprendizagem e acessibilidade resultando em diferentes emoções dos alunos em relação ao conteúdo, despertando interesse e bem-estar na sala de aula, mesmo com temáticas que são desconfortáveis.

Porém, conforme destacam Oliveira e Pimentel (2020), surge a necessidade de não levar a gamificação para a sala de aula apenas como um recurso recreativo para chamar a atenção dos estudantes. Deve-se sim utilizá-la, mas com embasamento, estudo e fundamentação epistemológica com o escopo de que “as estratégias de games potencializam a construção do conhecimento por meio da colaboração, das missões, descobertas e empoderamento do aluno” (Oliveira; Pimentel, 2020, p. 248), visto que “a educação não deve ser proposta como um diktat, mas como vantagem, a fim de que a criança seja vencedora neste jogo, no sincronismo améxico das múltiplas individuações” (Meneghetti, 2014, p. 20).

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Segundo argumentos apresentados, pode-se concluir que a gamificação é uma ferramenta que desenvolve o potencial e amplia as habilidades quando utilizada como recurso de aprendizagem. Atualmente, com a expansão acelerada da tecnologia, o que mais se busca no contexto educacional, são metodologias inovativas que apresentam as atividades e conteúdos em formato mais dinâmico, mas sem prejudicar o resultado a ser alcançado que será a alfabetização e outros conhecimentos naquele estudante.

Percebemos que atualmente os processos necessários na Educação Básica e no desenvolvimento da criança como a alfabetização e letramento, acabam não recebendo muita inovação em suas abordagens e por conta disso, muitas vezes não gera os resultados esperados com os alunos. É por esse motivo que acreditamos que a metodologia baseada em gamificação é uma opção válida e eficaz no processo de alfabetização pois provoca um maior engajamento dos alunos nas atividades propostas, visto que o jogo e o brincar são ações naturais da criança, facilitando a aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. **Informática na Educação: A Formação do Professor e a Aprendizagem do Aluno**. Cadernos de Pesquisa, n. 100, p. 65-80, 1997.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. **O Uso de Jogos Eletrônicos na Educação.** Educação & Sociedade, v. 25, n. 89, p. 1273-1290, 2004.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification Princípios e Estratégias.** São Paulo: Pimenta Cultural, 2016. Disponível em: <https://www.pimentacultural.com/livro/gamification/> . Acesso em: 18 jun. 2024.

COSTA, Márcia Aparecida da Silva; VIEIRA, Mauriceia Silva de Paula. **Gamificação e jogos educacionais no processo de alfabetização e letramento.** Brazilian Journal Of Development, Curitiba, v. 7, n. 3, p. 27743-27762, mar. 2021. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/26593/21083>. Acesso em: 30 jul. 2024.

GEE, James Paul. **What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy.** New York: Palgrave Macmillan, 2007.

JOGO, Danielle Akemi; CHALLCO, Geiser Chalco; BITTENCOURT, Ig Ibert. **Explorando a Gamificação e a Experiência de Fluxo na Alfabetização Silábica: ABC Dino.** 2020. 1 v. Monografia (Doutorado) - Curso de Pós-Graduação em Computação Aplicada À Educação, Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020. Disponível em: [https://especializacao.icmc.usp.br/documentos/tcc/danielle\\_jogo.pdf](https://especializacao.icmc.usp.br/documentos/tcc/danielle_jogo.pdf). Acesso em: 20 jun. 2024.

McGONIGAL, Jane. **Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World.** New York: Penguin Press, 2011.

MENEGHETTI, Antonio. **Pedagogia Ontopsicológica.** 6ª ed. Recanto Maestro. Ontopsicológica Editora Universitária, 2014.

MONTEIRO, Maria Angélica; VEIGA, Ilka de Fátima. **Gamificação e Personalização do Aprendizado: Tendências e Desafios.** Educação e Pesquisa, v. 46, p. 1-19, 2020.

NETO, João Mattar. **Introdução à Educação a Distância.** Pearson Education, 2009.

OLIVEIRA, Josefa Kelly Cavalcante de; PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante. **EPISTEMOLOGIAS DA GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: teorias de aprendizagem em evidência.** Revista da Faeeba - Educação e Contemporaneidade, [S.L.], v. 29, n. 57, p. 236-250, 3 abr. 2020. Revista da FAEEDA. <http://dx.doi.org/10.21879/faeeba2358-0194.2020.v29.n57.p236-250>.

PIAGET, Jean. **The Language and Thought of the Child.** New York: Harcourt, Brace & World, 1955.

SAVI, Rafaela; ULBRICHT, Valdirene R. **A Gamificação e a Aprendizagem Significativa.** Revista Brasileira de Informática na Educação, v. 21, n. 3, p. 19-36, 2013.

SILVA, Edna Lúcia da *et al.* **Metodologia da Pesquisa e Elaboração de Dissertação.** 4. ed. Florianópolis: Ufsc, 2005. Disponível em: [https://tccbiblio.paginas.ufsc.br/files/2010/09/024\\_Metodologia\\_de\\_pesquisa\\_e\\_elaboracao\\_d\\_e\\_teses\\_e\\_dissertacoes1.pdf](https://tccbiblio.paginas.ufsc.br/files/2010/09/024_Metodologia_de_pesquisa_e_elaboracao_d_e_teses_e_dissertacoes1.pdf). Acesso em: 19 jun. 2024.

SILVA, Crist Wilian de Moura Barbosa da *et al.* **Gamificação na Alfabetização de alunos da Educação Especial nas Séries Iniciais.** Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação-Rease, São Paulo, v. 8, n. 10, p. 2675-3375, jul. 2024. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/7292/2852>. Acesso em: 30 jul. 2024.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento.** 7. ed. São Paulo: Editora Contexto, 2020.

VALENTE, José Armando. **Gamificação na Educação: Desafios e Perspectivas.** Revista Brasileira de Informática na Educação, v. 20, n. 3, p. 5-20, 2012.

VYGOTSKY, Lev. **Thought and Language.** Cambridge: MIT Press, 1986.