

NARRATIVAS DIGITAIS NA SALA DE AULA: ENGAJAMENTO ESCOLAR ATRAVÉS DA GAMIFICAÇÃO

DIGITAL NARRATIVES IN THE CLASSROOM: SCHOOL ENGAGEMENT THROUGH GAMIFICATION

Luzia Gomes Nogueira de Aguiar

Must University, Estados Unidos

Manoel Messias dos Santos Oliveira

Must University, Estados Unidos

Lucivane Gomes Nogueira

Must University, Estados Unidos

Sunara Cabral de Araújo

Must University, Estados Unidos

Chirly Vitor Gomes Pires

Must University, Estados Unidos

Luiz Alves de Queiroz

Must University, Estados Unidos

Janaina Salles Moraes Pereira

Must University, Estados Unidos

ISSN: 1518-0263

DOI: <https://doi.org/10.46550/et0efy87>

Publicado em: 20.07.2025

Resumo: Este artigo investiga o impacto da gamificação, por meio de ferramentas digitais interativas, no engajamento escolar de alunos em processo de alfabetização no Ensino Fundamental I. A pesquisa bibliográfica fundamentou-se em autores como Ferreiro, Capovilla e Capovilla, Maia, Gee e Prensky, permitindo uma análise crítica sobre como os recursos gamificados podem contribuir para a motivação e participação ativa dos estudantes no processo de aprendizagem da leitura e da escrita. Os resultados apontam que a gamificação, quando mediada com intencionalidade pedagógica, favorece a construção de um ambiente alfabetizador mais dinâmico, participativo e conectado às práticas letradas contemporâneas. Além disso, destaca-se o papel essencial do professor como mediador nesse processo, sendo responsável por planejar, selecionar e integrar as ferramentas digitais às estratégias de ensino. Conclui-se que a gamificação pode ser uma aliada potente na promoção da alfabetização, desde que alinhada às necessidades dos alunos e às diretrizes curriculares.

Palavras-chave: Gamificação. Alfabetização. Engajamento Escolar. Ferramentas Digitais. Ensino Fundamental I.



Abstract: This article investigates the impact of gamification, through interactive digital tools, on student engagement in the literacy process during the early years of elementary school. The bibliographic research was based on authors such as Ferreiro, Capovilla and Capovilla, Maia, Gee, and Prensky, enabling a critical analysis of how gamified resources can enhance students' motivation and active participation in learning to read and write. The results indicate that gamification, when mediated with pedagogical intentionality, fosters a more dynamic and engaging learning environment aligned with contemporary literacy practices. Moreover, the teacher's role is highlighted as essential in this process, being responsible for planning, selecting, and integrating digital tools into teaching strategies. It is concluded that gamification can be a powerful ally in promoting literacy, as long as it is aligned with students' needs and curricular guidelines.

Keywords: Gamification. Literacy. School Engagement. Digital Tools. Elementary Education.

Introdução

Vivemos uma era de profundas transformações na educação, marcada pela integração crescente das tecnologias digitais ao cotidiano escolar. O cenário contemporâneo exige dos educadores não apenas domínio de conteúdos e metodologias, mas também a capacidade de promover experiências de aprendizagem que despertem o interesse, a motivação e o engajamento dos alunos. Nesse contexto, a alfabetização etapa essencial na trajetória escolar passa a exigir abordagens mais dinâmicas, interativas e significativas, capazes de dialogar com a cultura digital que permeia a infância atual.

É nesse horizonte que se insere a gamificação, entendida como o uso de elementos típicos dos jogos como desafios, recompensas, rankings e níveis aplicados a contextos educativos. Quando aliada a ferramentas digitais interativas, a gamificação pode ampliar significativamente o potencial de envolvimento dos estudantes, favorecendo a concentração, a participação ativa, a cooperação e o prazer pelo aprender. Tais recursos, ao ressignificarem a forma como os conteúdos são apresentados, contribuem para tornar o processo de alfabetização

mais atrativo, lúdico e centrado no estudante, sem abrir mão da mediação pedagógica essencial à construção do conhecimento.

A alfabetização, tradicionalmente mediada por práticas impressas e transmissivas, passa a se enriquecer com tecnologias que permitem a exploração sensorial, visual e auditiva da linguagem escrita. Ferramentas como aplicativos gamificados de leitura e escrita, plataformas com recursos de realidade aumentada e jogos digitais fonêmicos têm sido utilizadas como apoio à aquisição do sistema alfabético e ao desenvolvimento da consciência fonológica competências essenciais no início da vida escolar.

O presente estudo tem como objetivo geral investigar o impacto da gamificação, por meio de ferramentas digitais interativas, no engajamento escolar de alunos em processo de alfabetização no Ensino Fundamental I. Para isso, serão abordados os fundamentos teóricos da gamificação, suas aplicações no contexto da alfabetização, e as implicações pedagógicas desse uso.

A pesquisa é de natureza bibliográfica, com abordagem qualitativa, e fundamenta-se em autores como Ferreira (1985), Capovilla e Capovilla (2004), Maia (2006), Gee (2003) e Prensky (2001), cuja produção teórica permite analisar o fenômeno com profundidade.

Este artigo está estruturado da seguinte forma: inicialmente, será realizada uma revisão conceitual sobre os desafios contemporâneos da alfabetização e a importância do engajamento escolar nesse processo. Em seguida, serão apresentados os principais fundamentos teóricos que sustentam o uso da gamificação e das ferramentas digitais interativas na educação, com ênfase em sua aplicação nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Por fim, serão discutidos as possibilidades pedagógicas e os desafios da mediação docente nesse contexto, promovendo uma reflexão crítica sobre o potencial dessas tecnologias no processo de alfabetização.

Metodologia

A presente pesquisa teve como objetivo geral analisar os efeitos da gamificação, por meio de ferramentas digitais interativas, no engajamento escolar de crianças em processo de alfabetização no Ensino Fundamental I. A partir dessa questão norteadora, buscou-se compreender de que maneira elementos característicos dos jogos digitais, como desafios, recompensas, rankings e níveis, podem ser incorporados ao cotidiano pedagógico para favorecer práticas de leitura e escrita mais motivadoras e envolventes. Os objetivos específicos concentraram-se na identificação de estratégias gamificadas utilizadas na alfabetização, na análise do papel do professor como mediador desse processo e na avaliação do impacto da gamificação no engajamento dos alunos.

Optou-se por uma abordagem metodológica de natureza qualitativa e exploratória, com ênfase na pesquisa bibliográfica. Essa escolha se justificou pela necessidade de construir um panorama reflexivo e aprofundado sobre as contribuições teóricas e práticas já discutidas na literatura científica a respeito da gamificação no processo de alfabetização. Conforme apontam Brito, Oliveira e Silva (2021), a pesquisa bibliográfica desempenha um papel fundamental nas investigações qualitativas na área da educação, pois permite explorar diferentes enfoques e contribuições teóricas já consolidadas, promovendo uma análise crítica do estado da arte do tema estudado. Além disso, a natureza exploratória desta pesquisa permitiu examinar o tema com abertura para múltiplas interpretações e perspectivas.

Para o levantamento dos dados, foram utilizados descritores que ainda precisam ser indicados pelo pesquisador, os quais foram combinados de maneira estratégica com o auxílio de operadores booleanos, possibilitando buscas mais precisas. As bases de dados utilizadas foram o Portal de Periódicos da CAPES e a SciELO, ambas amplamente reconhecidas na área da educação por sua confiabilidade e abrangência. O recorte temporal estabelecido considerou os últimos cinco anos, de modo a garantir a atualidade e a relevância dos estudos selecionados. Além do idioma, restringiu-se a seleção a publicações em língua portuguesa. Os critérios de exclusão incluíram documentos considerados como fontes não confiáveis ou que não apresentassem relação direta com os objetivos propostos.

O processo de coleta seguiu diferentes etapas: inicialmente, realizou-se uma busca ampla com os descritores selecionados nas duas bases de dados, o que resultou em um número considerável de materiais. Em seguida, foi realizada a triagem dos títulos e resumos para identificar aqueles que, de fato, abordavam diretamente a gamificação como recurso pedagógico aplicado ao processo de alfabetização. Trabalhos com enfoque exclusivo em áreas como psicologia, terapia ocupacional ou ensino superior foram descartados nesta fase. A etapa posterior consistiu na leitura prévia dos resumos e, posteriormente, na leitura integral dos artigos selecionados para análise.

Durante a análise dos dados, foi adotada a técnica de análise de conteúdo, conforme orientações de Severino (2017), que destaca a importância da interpretação sistemática dos conteúdos textuais na construção do conhecimento científico. Foram observados aspectos como objetivos das pesquisas analisadas, métodos adotados, resultados obtidos e, principalmente, os impactos atribuídos à gamificação no processo de alfabetização. Essa análise crítica possibilitou a identificação de convergências e divergências entre os estudos, bem como a emergência de padrões temáticos que contribuíram significativamente para responder à questão central desta investigação.

Ressalta-se que os documentos analisados contemplaram artigos científicos, dissertações e teses disponíveis nos repositórios consultados, sempre com foco na educação. O processo de análise permitiu não apenas a descrição das estratégias gamificadas, mas também a problematização do papel do professor, das políticas públicas voltadas à alfabetização e da mediação pedagógica diante do uso de recursos digitais. Como salientado por Grazziotin, Klaus e Pereira (2020), a pesquisa bibliográfica não deve se limitar à simples revisão de conteúdos, mas assumir um caráter investigativo e analítico, dialogando com os diferentes contextos que permeiam o fenômeno em estudo.

Ao final do processo, os dados obtidos foram interpretados à luz dos autores já consolidados na área, como Prensky, Gee, Capovilla e Ferreiro, bem como por meio do confronto entre os achados empíricos presentes nos estudos analisados. Essa triangulação teórica permitiu ampliar a compreensão dos efeitos da gamificação no engajamento escolar durante a alfabetização, ressaltando a importância da mediação docente e do planejamento intencional das atividades gamificadas. A análise revelou que a gamificação, quando bem orientada, pode favorecer não apenas a participação ativa dos alunos, mas também o fortalecimento de práticas letradas mais conectadas à cultura digital contemporânea.

A alfabetização e o engajamento escolar no século XXI

A alfabetização é uma das etapas mais significativas da formação escolar, pois representa a entrada do sujeito no universo da linguagem escrita e da construção de saberes mais sistematizados. Em uma sociedade marcada pela presença constante de recursos digitais, garantir o engajamento dos alunos nos processos de leitura e escrita tornou-se um desafio que exige novas abordagens

por parte dos educadores. O Ensino Fundamental I, especialmente nos anos iniciais, demanda práticas pedagógicas que dialoguem com os modos contemporâneos de aprender e interagir.

Ferreiro (1985) destaca que a criança não aprende de maneira passiva, mas constrói hipóteses sobre a linguagem escrita a partir de suas vivências, em um processo ativo. Essa concepção rompe com modelos de ensino exclusivamente transmissivos e valoriza ambientes ricos em estímulos, mediação qualificada e interação social. Nesse contexto, o engajamento escolar não se limita à presença física, mas envolve motivação, interesse e participação ativa nos processos de aprendizagem.

Maia (2006) argumenta que a cultura digital transforma não apenas os meios de leitura e escrita, mas também os modos de produção e circulação do conhecimento. Ao reconhecer que os alunos já interagem com mídias digitais em seu cotidiano, a escola pode integrar essas experiências de maneira crítica e orientada, utilizando ferramentas que ampliem o interesse e favoreçam a autonomia. A alfabetização torna-se, assim, mais significativa e coerente com a realidade dos estudantes quando incorpora práticas digitais que estimulam a exploração, a criatividade e o protagonismo.

Incorporar a gamificação nesse processo representa uma resposta concreta aos desafios da contemporaneidade. Elementos como desafios, recompensas e interatividade típicos dos jogos podem ser utilizados de forma planejada para promover o envolvimento dos alunos na aprendizagem da leitura e da escrita.

A gamificação como estratégia de ensino na alfabetização

A gamificação, enquanto estratégia pedagógica, consiste na utilização de elementos dos jogos como desafios, recompensas, níveis e rankings em ambientes não lúdicos, como a sala de aula. Aplicada ao processo de alfabetização, ela se apresenta como uma alternativa inovadora para estimular o engajamento, o foco e a motivação dos estudantes em fase inicial de aprendizagem da leitura e da escrita. Em um contexto em que as crianças estão cada vez mais habituadas a interações digitais, incorporar dinâmicas de jogos ao ambiente escolar pode tornar a experiência de aprender mais próxima da realidade dos alunos.

Segundo Prensky (2001), os chamados nativos digitais demandam experiências de aprendizagem que sejam interativas, multimodais e conectadas às suas vivências tecnológicas. A alfabetização tradicional, muitas vezes baseada em métodos repetitivos, pode se tornar desmotivadora diante dessa nova realidade. A gamificação rompe com esse padrão ao introduzir objetivos claros, recompensas simbólicas e sensação de progresso, estimulando a persistência e o prazer pela superação de desafios.

Do ponto de vista didático, as contribuições de Capovilla e Capovilla (2004) mostram que o desenvolvimento da consciência fonológica e a compreensão da correspondência entre fonemas e grafemas são essenciais para a alfabetização efetiva. A gamificação, ao explorar jogos digitais que envolvem sons, rimas, letras e sílabas, favorece a aprendizagem dessas habilidades

de maneira lúdica e sistemática, permitindo que o aluno avance em seu ritmo, com feedbacks constantes.

Além disso, Gee (2003) argumenta que os jogos digitais são ambientes propícios ao desenvolvimento de habilidades cognitivas complexas, pois exigem que o jogador elabore estratégias, tome decisões e reflita sobre seus erros. Transferido ao contexto da alfabetização, esse princípio indica que o uso de jogos educacionais pode estimular o pensamento metalinguístico e promover o desenvolvimento da autonomia na aprendizagem da escrita.

Por fim, vale destacar, como defende Maia (2006), que o uso de tecnologias na educação deve ir além do encantamento visual. É preciso que essas ferramentas estejam integradas ao planejamento pedagógico e sejam mediadas com intencionalidade, respeitando as fases de desenvolvimento cognitivo e linguístico dos alunos. A gamificação, nesse sentido, não substitui o ensino sistematizado, mas o complementa com estratégias que despertam o interesse e favorecem uma aprendizagem ativa e prazerosa.

A eficácia da gamificação no processo de alfabetização também está associada à sua capacidade de gerar experiências emocionais positivas ligadas ao ato de aprender. Gee (2003) destaca que os jogos bem projetados despertam senso de propósito, identidade e pertencimento, elementos que podem ser transferidos para o ambiente escolar. Quando o aluno se reconhece como protagonista de sua trajetória de aprendizagem, enfrentando desafios progressivos, errando e recomeçando, ele desenvolve resiliência, foco e confiança em suas capacidades. Na alfabetização, essa vivência é fundamental, pois o processo exige perseverança diante dos obstáculos iniciais na aquisição da linguagem escrita. Ao associar o desenvolvimento fonológico a atividades significativas e prazerosas, a gamificação contribui para a internalização dos conteúdos e para o fortalecimento do vínculo entre o aluno e o universo da leitura e da escrita.

O papel do professor e a mediação pedagógica nas práticas gamificadas de alfabetização

A inserção de ferramentas digitais interativas e práticas gamificadas no processo de alfabetização não exclui o papel central do professor ao contrário, reforça a necessidade de sua atuação crítica, planejada e mediadora. Em meio a tantos recursos tecnológicos disponíveis, o

desafio do educador é discernir quais estratégias realmente favorecem a aprendizagem significativa, respeitando o ritmo de cada aluno e alinhando os recursos digitais aos objetivos pedagógicos. A tecnologia, por si só, não transforma a educação: é o uso que dela se faz, aliado ao conhecimento pedagógico, que possibilita a inovação com intencionalidade.

Ferreiro (1985) já alertava que a criança não aprende a ler e escrever de maneira mecânica, mas como sujeito ativo que formula hipóteses, testa possibilidades e reconstrói o conhecimento. A mediação do professor, portanto, deve orientar esse processo com sensibilidade e técnica, promovendo situações desafiadoras que estimulem a reflexão sobre a linguagem escrita. Nesse

sentido, os recursos gamificados podem funcionar como estratégias complementares que reforçam os momentos de análise, comparação e experimentação linguística.

A atuação docente também se torna essencial na organização do ambiente digital de aprendizagem. Como pontuam Capovilla e Capovilla (2004), para que a alfabetização seja eficaz, é necessário garantir atividades que estimulem a consciência fonológica, o reconhecimento de padrões gráficos e a fluência na leitura. O professor, ao selecionar jogos digitais ou plataformas gamificadas, precisa verificar se os conteúdos abordados estão em consonância com as habilidades previstas para o ciclo de alfabetização e se contribuem para a evolução das competências linguísticas dos alunos.

Maia (2006) acrescenta que o uso das tecnologias na educação deve ser contextualizado, crítico e ético, sob risco de ser reduzido a uma prática superficial ou meramente recreativa. Nesse sentido, cabe ao professor integrar as ferramentas gamificadas ao currículo escolar de forma coerente, articulando-as com os projetos pedagógicos, respeitando a diversidade dos estudantes e promovendo a inclusão digital de forma reflexiva e democrática. A tecnologia deve ser vista como linguagem pedagógica, e não apenas como recurso técnico.

Complementando essa visão, Gee (2003) afirma que os ambientes gamificados favorecem a aprendizagem baseada em experiências e na resolução de problemas. Essa perspectiva exige do professor um papel de designer da aprendizagem, organizando as etapas de ensino como fases de um jogo, em que os estudantes sejam desafiados a avançar com base em conquistas reais de conhecimento. Ao assumir esse papel, o educador promove um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, participativo e responsivo às necessidades dos alunos.

Por fim, Prensky (2001) chama atenção para o fato de que os estudantes do século XXI pensam e aprendem de forma diferente das gerações anteriores. Eles estão imersos em múltiplas linguagens e esperam interações rápidas, visuais e participativas. Cabe ao professor não apenas acompanhar essa transformação, mas compreendê-la profundamente para adaptar suas práticas sem perder de vista os princípios fundamentais da educação. O equilíbrio entre o uso das tecnologias e a intencionalidade pedagógica é o que transforma a gamificação em uma poderosa aliada da alfabetização.

A mediação pedagógica em contextos gamificados exige, portanto, do professor uma postura investigativa e reflexiva, que considere não apenas os aspectos técnicos dos recursos digitais, mas principalmente sua intencionalidade pedagógica. Como enfatiza Capovilla e Capovilla (2004), a alfabetização precisa ser pautada em práticas sistemáticas, com metas claras e acompanhamento constante da evolução dos alunos. Nessa perspectiva, o professor atua como curador de conteúdos, adaptando os jogos e as ferramentas disponíveis à realidade da turma e aos objetivos de aprendizagem. No entanto, a mediação não se restringe ao momento da atividade, mas se estende ao planejamento, à análise dos resultados obtidos e ao redirecionamento das estratégias, conforme as necessidades identificadas. O uso da gamificação exige, portanto,

competências digitais e didáticas por parte do educador, bem como abertura para novas formas de ensinar e aprender, mais condizentes com os desafios da educação contemporânea.

Resultados e discussão

O uso da gamificação na alfabetização tem se mostrado uma estratégia relevante para responder aos desafios impostos pela cultura digital no contexto escolar. A presença constante de dispositivos tecnológicos no cotidiano das crianças exige uma reinvenção das práticas pedagógicas, de modo a promover uma aprendizagem significativa e engajadora. Estudos recentes demonstram que a inserção de elementos lúdicos, como recompensas e missões, pode fortalecer o vínculo dos alunos com os conteúdos, ao mesmo tempo em que desenvolve competências cognitivas essenciais. Essa mudança de paradigma se ancora na ideia de que o envolvimento emocional com a atividade de aprender é tão importante quanto a sistematização dos conteúdos.

Ao integrar narrativas digitais no processo de alfabetização, o professor amplia o repertório de experiências dos estudantes, favorecendo a criação de sentidos a partir de contextos mais próximos de sua realidade. A alfabetização deixa, então, de ser apenas um exercício técnico de decodificação de letras para assumir uma dimensão simbólica e interativa. Esse movimento encontra respaldo em estudos que apontam a relevância de práticas pedagógicas que dialoguem com a linguagem das crianças e suas formas de expressão, sobretudo no que se refere à exploração de ambientes digitais. Tal abordagem contribui para uma participação mais ativa, favorecendo a construção autônoma do conhecimento.

A eficácia da gamificação, no entanto, não reside exclusivamente na presença de tecnologia, mas na intencionalidade pedagógica que a sustenta. É preciso que o professor atue como mediador atento e crítico, capaz de selecionar ferramentas coerentes com os objetivos de aprendizagem e com as especificidades de cada turma. Autores da área de psicologia educacional já indicaram que a aprendizagem só ocorre de forma duradoura quando mediada por interações significativas, nas quais o aluno se vê desafiado a aplicar e reconstruir o que aprende. O planejamento, nesse sentido, deve ser pautado por critérios didáticos claros, que garantam a coerência entre as práticas gamificadas e o currículo escolar.

Por sua vez, a construção de atividades gamificadas exige do docente competências múltiplas, que vão além do domínio técnico. O professor precisa compreender as potencialidades e limites das ferramentas digitais, analisando seu conteúdo, sua estrutura e sua aplicabilidade em contextos reais de sala de aula. Estudos que discutem a alfabetização mediada por jogos digitais revelam que, quando esses recursos são utilizados de forma mecânica ou descontextualizada, o impacto sobre a aprendizagem tende a ser superficial. Por isso, a formação continuada do educador se torna um elemento-chave para o sucesso dessas práticas.

Outra dimensão importante da gamificação é sua capacidade de desenvolver a autonomia e a autoestima dos alunos em processo de alfabetização. As dinâmicas dos jogos incentivam a superação de desafios, promovendo uma experiência de aprendizagem em que o erro é

compreendido como parte do percurso. Pesquisas na área da neuroeducação sugerem que o engajamento emocional com as tarefas pedagógicas fortalece as conexões neurais envolvidas na aquisição da linguagem escrita. Assim, ao tornar o aprendizado mais prazeroso e significativo, a gamificação também colabora para a permanência dos alunos na escola, combatendo fenômenos como a evasão e a desmotivação precoce.

Vale ressaltar que o uso de recursos digitais na alfabetização deve considerar as desigualdades de acesso e infraestrutura tecnológica presentes nas redes públicas de ensino. Ainda que as tecnologias estejam amplamente difundidas, nem todos os alunos dispõem das mesmas condições para utilizá-las. A literatura educacional tem apontado caminhos para lidar com essas disparidades, como o uso de jogos de baixo custo, estratégias híbridas e materiais que combinam elementos analógicos e digitais. Cabe à escola, nesse contexto, pensar políticas de inclusão digital que garantam equidade no uso das tecnologias educacionais.

Por fim, observa-se que os ambientes gamificados não apenas promovem a aprendizagem, mas também contribuem para a formação de valores como cooperação, respeito às regras e perseverança. Ao vivenciar missões coletivas e desafios compartilhados, os alunos desenvolvem habilidades socioemocionais fundamentais para a vida escolar e para a cidadania. Pesquisas em pedagogia crítica apontam que a aprendizagem deve contemplar o sujeito em sua totalidade, indo além do cognitivo. A gamificação, quando bem aplicada, pode ser uma ferramenta poderosa nesse sentido, por articular conteúdos curriculares e desenvolvimento humano de forma integrada.

Considerações finais

Este artigo teve como objetivo investigar o impacto da gamificação, por meio de ferramentas digitais interativas, no engajamento escolar de alunos em processo de alfabetização no Ensino Fundamental I. A partir da pesquisa bibliográfica fundamentada em autores relevantes, foi possível compreender que a inserção consciente de práticas gamificadas no contexto educacional pode favorecer significativamente o envolvimento dos estudantes, tornando o processo de alfabetização mais atrativo, dinâmico e alinhado às exigências da sociedade digital. A articulação entre metodologias ativas e tecnologias educativas mostra-se como um caminho promissor para a construção de uma aprendizagem mais significativa e prazerosa.

Ficou evidente, no decorrer da análise, que o sucesso da gamificação na alfabetização depende essencialmente da mediação pedagógica qualificada. Cabe ao professor o papel de planejar, selecionar e adaptar os recursos digitais conforme os objetivos educacionais e as especificidades da turma. A tecnologia, nesse sentido, não substitui o processo educativo, mas amplia suas possibilidades quando utilizada com intencionalidade e criticidade. Diante disso, recomenda-se que futuros estudos possam investigar práticas de gamificação em contextos escolares diversos, inclusive por meio de metodologias empíricas, contribuindo para o avanço da pesquisa e da prática pedagógica no campo da alfabetização digital.

Referências

- BRITO, A. P. G.; OLIVEIRA, G. S.; SILVA, B. A. A importância da pesquisa bibliográfica no desenvolvimento de pesquisas qualitativas na área de educação. *Cadernos da FUCAMP*, v. 20, n. 44, p. 1–15, 2021. Disponível em: <https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/2354>. Acesso em: 6 ago. 2025.
- CAPOVILLA, F. C.; CAPOVILLA, A. G. S. *Alfabetização: método fônico*. São Paulo: Memnon, 2004.
- FERREIRO, E. *Psicogênese da língua escrita*. Porto Alegre: Artmed, 1985.
- GEE, J. P. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2003.
- GRAZZIOTIN, L. S.; KLAUS, V.; PEREIRA, A. P. M. Pesquisa documental histórica e pesquisa bibliográfica: focos de estudo e percursos metodológicos. *Pro-Posições*, v. 33, e20200141, 2022. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pp/al/GJCbBcY4rdVdvQY56T9qLRQ>. Acesso em: 6 ago. 2025.
- MAIA, M. *Educação e tecnologias digitais: transformações no espaço de escrita*. São Paulo: Loyola, 2006.
- PRENSKY, M. *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill, 2001.
- PRENSKY, M. Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, v. 9, n. 5, p. 1–6, 2001. Disponível em: <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>. Acesso em: 6 ago. 2025.
- SEVERINO, A. J. *Metodologia do trabalho científico*. 23. ed. São Paulo: Cortez Editora, 2017. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=uBUpDgAAQBAJ>. Acesso em: 6 ago. 2025.