



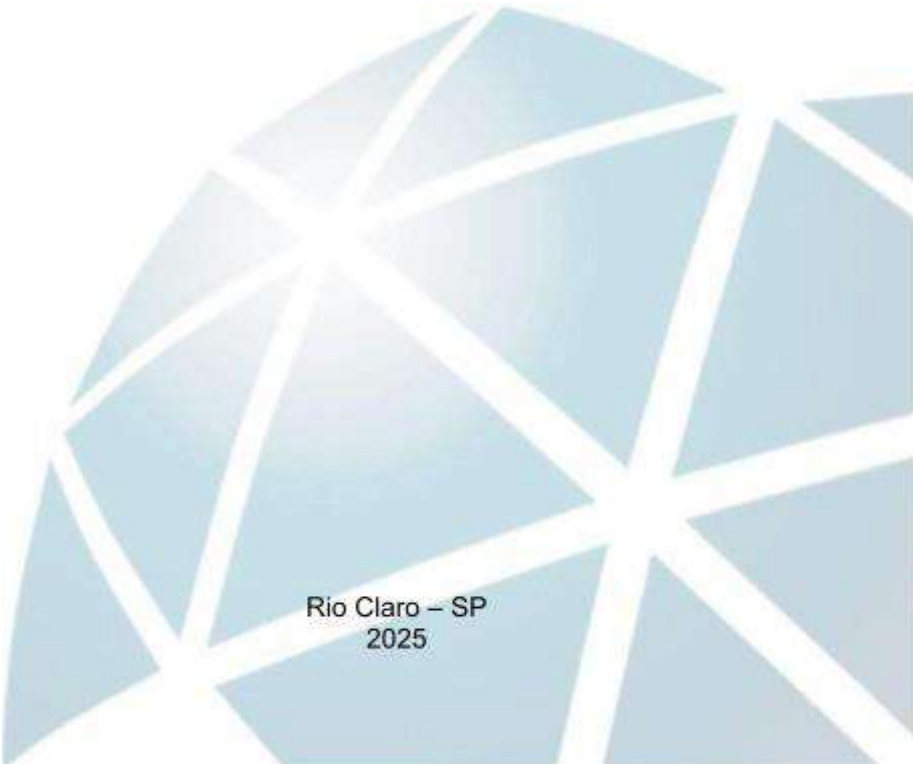
UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
INSTITUTO DE BIOCIÊNCIAS - RIO CLARO



EDUCAÇÃO FÍSICA

RENAN DANIEL LISBOA VITORIANO

**JOGOS LÚDICOS NA ALFABETIZAÇÃO:
REVISÃO DA LITERATURA DO TIPO
NARRATIVA**



Rio Claro – SP
2025

RENAN DANIEL LISBOA VITORIANO

**JOGOS LÚDICOS NA ALFABETIZAÇÃO:
REVISÃO DA LITERATURA DO TIPO NARRATIVA**

Trabalho de Conclusão de
Curso apresentado ao Instituto de
Biociências – Câmpus de Rio
Claro, da Universidade Estadual
Paulista “Júlio de Mesquita Filho”,
para obtenção do grau de
licenciado em Educação Física.

Orientador(a): Prof. Roberto Tadeu Iaochite

Rio Claro - SP
2025

V845j Vitoriano, Renan Daniel Lisboa
Jogos lúdicos na alfabetização : revisão da literatura do tipo narrativa / Renan Daniel Lisboa Vitoriano. -- Rio Claro, 2025
46 p. : tabs.

Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura - Educação Física) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Instituto de Biociências, Rio Claro
Orientador: Roberto Tadeu Iaochite

1. Alfabetização. 2. Ludicidade. 3. Jogos. I. Título.

RENAN DANIEL LISBOA VITORIANO

JOGOS LÚDICOS NA ALFABETIZAÇÃO: REVISÃO DA LITERATURA DO TIPO NARRATIVA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Instituto de Biociências – Câmpus de Rio Claro, da
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita
Filho”, para obtenção do grau de Licenciado em
Educação Física

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Roberto Tadeu Iaochite

Prof. Dr. Roraima Alves da Costa Filho

Prof. Dr. João Lucas Patricio da Silva

Aprovado em: 04 de novembro de 2025

Documento assinado digitalmente
 **RENAN DANIEL LISBOA VITORIANO**
Data: 15/12/2025 17:01:31-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Assinatura do discente

 Assinado de forma
digital por Roberto
Tadeu
Iaochite:12356217827
Dados: 2025.12.15
16:12:44 -03'00'

Assinatura do(a) orientador(a)

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus pela oportunidade de viver essa experiência, e expresso minha gratidão a todas as pessoas que estiveram comigo durante esses quatro anos, gratidão ao meu Prof. Roberto Tadeu Iaochite por suas orientações e esforços, foram fundamentais para o desenvolvimento deste trabalho e crescimento acadêmico.

Agradeço à minha família, especialmente aos meus pais, Adilson e Joyce e aos meus irmãos, Paulo e Willian, por todo apoio nessa fase da vida. Vocês são minha base e força de inspiração, muito obrigado por sempre acreditarem em mim, me incentivarem a seguir meus sonhos e conquistar meus objetivos.

Agradeço aos meus amigos, antigos e novos que a universidade me proporcionou, obrigado pelos momentos incríveis compartilhados.

Por fim um agradecimento aos irmãos da República Catorze, gratidão pelos longos anos que compartilhamos essa experiência juntos, pela amizade, conversas, risadas e todo auxílio nesse período.

RESUMO

A alfabetização é um assunto amplamente discutido no campo educacional, sem um consenso sobre os métodos mais eficazes para assegurar o aprendizado da leitura e escrita. Pesquisas indicam que os desafios que as crianças enfrentam nesse processo podem estar ligados a várias questões, incluindo a abordagem pedagógica utilizada. O presente estudo objetivou mapear e analisar resultados acadêmicos do Brasil sobre a utilização dos jogos lúdicos na alfabetização. A pesquisa ocorreu na Biblioteca Digital de Teses e Dissertações, BDTD, com uso do recorte temporal de 2020 a 2024, abordando trabalhos que relacionam alfabetização e ludicidade. Os achados apontam que o uso de jogos contribui de forma significativa para o desenvolvimento da leitura, escrita, oralidade, consciência fonológica e aspectos socioemocionais, não servem apenas como estratégias motivacionais, mas recursos essenciais para uma alfabetização inclusiva e prazerosa. Uma parte dos estudos trouxeram propostas didático-pedagógicas e notou-se predominância de dissertações (16 de 18), portanto maior aprofundamento da temática a nível de pós-graduação. No recorte temporal, observou-se aumento das investigações até 2023, relacionado aos desafios da educação pós-pandemia e valorização da ludicidade pela BNCC.

Palavras-chave: Alfabetização; Ludicidade; Jogos; Aprendizagem.

ABSTRACT

Literacy is a widely discussed topic in the educational field, with no consensus on the most effective methods for ensuring reading and writing skills. Research indicates that the challenges children face in this process may be linked to several factors, including the pedagogical approach used. This study aimed to map and analyze academic results in Brazil on the use of playful games in literacy. The research was conducted in the Digital Library of Theses and Dissertations (BDTD), using the timeframe from 2020 to 2024, addressing works that relate literacy and playfulness. The results indicate that the use of games contributes significantly to the development of reading, writing, oral skills, phonological awareness, and socio-emotional aspects. They serve not only as motivational strategies but also as essential resources for inclusive and enjoyable literacy. Some studies presented didactic and pedagogical proposals, and a predominance of dissertations (16 out of 18) was noted, thus providing greater depth to the topic at the graduate level. In the timeframe, an increase in research was reported through 2023, related to the challenges of post-pandemic education and the valuing of playfulness by the BNCC.

Keywords: Literacy; Playfulness; Games; Learning.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	8
1.1	Alfabetização e o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa	9
1.2	Jogos na Alfabetização	10
1.3	O Aspecto lúdico na Alfabetização	11
2	OBJETIVO GERAL.....	13
3	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	14
4	RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	16
4.1	Panorama geral dos trabalhos encontrados	16
4.2	Distribuição por ano de publicação	16
4.3	Distribuição por tipo de trabalho	17
4.4	Resultados descritos nos trabalhos analisados	18
4.4.1	Propostas Didático-pedagógicas.....	33
4.4.2	Jogos digitais educativos no processo de alfabetização.....	35
4.4.3	Relatos de Docentes.....	37
4.4.4	Atendimento Educacional Especializado no processo de aprendizagem.....	38
5	CONCLUSÃO	41
6	REFERÊNCIAS	42
6.1	Referências dos trabalhos analisados	43

1 INTRODUÇÃO

Atualmente, têm se debatido sobre a educação no Brasil e suas mudanças, realçando o momento de entrada das crianças na educação básica, ensino fundamental, o que gera discussões acerca dos objetivos escolares nos anos iniciais (Sali; Magnani; Patella, 2023).

A alfabetização trata-se de um processo amplamente debatida na área educacional, sendo que ainda não existe um consenso entre pesquisadores do campo educacional sobre a melhor forma de garantir a aprendizagem, debatendo quais recursos pedagógicos seriam os mais assertivos para um pleno ensino da escrita e leitura alfabética. Este tema não está resumido a atividades de codificação, e sim a um processo social, de diversas práticas sociais envolvendo a leitura e a escrita (Osti; De Lucca; Manfroni, 2019).

O debate sobre a educação no Brasil evidencia os desafios enfrentados na fase da entrada das crianças no ensino fundamental. A alfabetização, nesse contexto, é entendida não apenas como um aprendizado técnico, mas como um processo social multifacetado (Osti; De Lucca; Manfroni, 2019).

Entretanto, os dados de avaliações nacionais revelam um cenário preocupante. Apenas 49,3% das crianças do 2º ano estavam alfabetizadas em 2023, de acordo com o Sistema de Avaliação da Educação Básica (Saeb), — números que ficam abaixo do percentual registrado antes da pandemia (55% em 2019), e dos 56% indicados por outra avaliação federativa, o Indicador Criança Alfabetizada (Ferreira; Cafardo, 2025).

Dados internacionais reforçam a urgência da formulação de políticas eficazes. Na avaliação do Progresso em Leitura (PIRLS) em 2021, com alunos do 4º ano (9–10 anos), o desempenho brasileiro foi abaixo da média internacional, principalmente entre estudantes com uma condição

socioeconômica baixa, o Brasil obteve média de 419, com 38,4% dos alunos abaixo do nível básico de leitura (Portal Iede, 2023).

Assim, o cenário de resultados abaixo possui raízes em condições estruturais e pedagógicas, por exemplo, desigualdades socioeconômicas, formação e metodologias, tais fatores prejudicam o avanço dos processos alfabetizadores e evidenciam a importância de pensar as práticas e políticas educativas (Portal Iede, 2023).

1.1 Alfabetização e o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa

Tratando-se da alfabetização, o sistema educacional brasileiro ainda possui desafios no que diz respeito a aprendizagem de leitura e escrita, essa ideia é expressa nas metas do PNE – Plano Nacional de Educação, especificamente no objetivo exposto em sua meta 5, garantir a alfabetização de todos os alunos, no máximo, até oito anos de idade, o 3º ano do ensino fundamental. Assim, considera-se que os primeiros anos devem ser dedicados para consolidação do processo de alfabetização, determinando a relevância da alfabetização no contexto dos anos iniciais da educação básica (Osti, 2016).

De acordo com Osti, De Lucca e Manfroni (2019), números nacionais causam preocupação sobre a dificuldade das crianças na aprendizagem, que conduzem ao debate do fracasso escolar no ensino de um direito básico dos alunos, a alfabetização. Em 2015 havia uma distorção idade-série de 13% dos alunos do Ensino Fundamental I, 26% no Fundamental II e 27% no Ensino Médio. Elas compreendem que essa situação preocupante é resultante de diversos fatores, dando notoriedade para a metodologia de ensino empregada na alfabetização. Assim, para uma evolução dos índices de ensino da leitura e escrita, esse quesito passa por um debate dos métodos e materiais.

Em 2012 foi criado o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC), cujo a principal premissa é a formação de pedagogos alfabetizadores, esse processo vem enfim a discutir não só os conteúdos do ciclo de alfabetização, mas também os meios de trabalho. Especificamente os

princípios 3 e 4, dos 4 princípios centrais do PNAIC, dizem que as crianças devem apropriar para si, a partir do ensino, saberes provenientes de diversas áreas, sendo que no programa de ensino trata-se de contextos indispensáveis ludicidade e cuidado com as crianças (Osti; De Lucca; Manfroni, 2019).

1.2 Jogos na Alfabetização

Segundo Sali, Magnani, Patella (2023), a alfabetização está de acordo com a atividade processual em que o indivíduo passa a ser capaz de decodificar uma mensagem escrita, também sendo capacitado a decodificar algo falado transformando-o numa representação escrita. Para alguns estudantes a ideia de escrita pode ser construída antes de ingressar ao meio escolar, através do contato com o universo da escrita ou da interação com pessoas que leem e escrevem.

Na educação infantil encontra-se a educação física, que possui um papel de extrema importância, visto que a criança deve interagir com outras crianças e conhecer o seu próprio corpo por meio das brincadeiras, assim expondo seu desenvolvimento psicomotor, afetivo e cognitivo. Nessa idade as crianças aprendem usufruindo de materiais palpáveis e assim organizam seu pensamento, os estímulos trabalhados durante as aulas e a interação corpo e meio junto das funções motoras, intelectuais e afetivas permite ao aluno notar o que está ao seu redor, dessa forma buscando tocar todas as coisas, externando sua leitura do mundo e necessidades (Torres, 2019).

Segundo Fernandes e Osti (2016), compreende-se os valores dos jogos na formação, que por sua vez demonstram grande ajuda no desenvolvimento da aprendizagem, em múltiplas áreas de desempenho dos alunos, como por exemplo motor, social/afetivo, cognitivo. Destaca-se ainda pontos de benefícios dos jogos, como a oportunidade de estabelecer em uma interação de grupo, ambiente de regras e objetivos, que estimulam particularidades cognitivas com a elaboração de estratégias e diferentes formas empregadas para lidar com desafios e problemas.

De acordo com Fernandes e Osti (2016), em relação ao aspecto cognitivo, em um momento como por exemplo o jogo, os educandos sofrem uma desorganização cognitiva, pois trata-se de um momento desconhecido para eles, dessa forma se os alunos encaram isso como um desafio, cognitivamente desbloqueiam métodos para o equilíbrio dessa dimensão. Portanto é valorizado a importância dos jogos de regra no crescimento de certas habilidades, o estímulo proposto pelo desafio fortalece a autoestima.

Tomando o movimento como base, a educação física tem se preocupado em desenvolver individualmente as relações entre o meio social e ser humano e trabalhando a formação da personalidade através de práticas físicas apropriadas a cada idade. Assim, compreende-se que o professor pode educar seus estudantes de maneira que compreendam o espaço de seus colegas e seu espaço individual por meio dos jogos e brincadeiras durante as aulas de educação física (Torres, 2019).

De acordo com Souza e Peixoto (2006), a educação física pode servir muito mais do que um apoio para aquilo que é feito dentro das salas de aulas, valorizando o movimento com a ludicidade, como uma forma de comunicação, dessa forma a criança adquire autoconhecimento e conhecimentos sobre o mundo estando em contato com as outras crianças e o meio. A educação física no ciclo de alfabetização deve se estruturar de forma a versar com tais necessidades para ambientar os alunos nessa fase da vida, se utilizando de tudo que é possível com os recursos motores para estimular a cognição.

1.3 O Aspecto lúdico na Alfabetização

O lúdico suscita uma forma de aprender espontânea e significativa no processo educacional onde promove desenvolvimento cognitivo e afetivo dos alunos, os atos de jogar e/ou brincar são necessárias fontes para aprendizagem dos educandos e propiciam experiências plurais para as crianças, como o convívio social, escolha de ações, produção do conhecimento e desenvolvimento do pensamento abstrato – estruturação do raciocínio (Ferenandes; Osti, 2016).

De acordo com Sandini e Paz (2023), há um papel na ludicidade que é fator determinante na participação dos estudantes em anos iniciais, pois induz aprendizagens articuladas e orgânicas no cotidiano do aluno. É destacado pelas autoras a utilização de jogos pedagógicos pelos docentes amplia as variáveis de construção do conhecimento, de forma que favorece o desenvolvimento da autonomia e criatividade e apoderamento da língua escrita.

Nessa lógica, Araújo (2020) propõe uma análise do funcionamento dos jogos como ótimos recursos didáticos na alfabetização, salientando que não servem apenas para estimular a motivação e interesse, mas contribuem para a evolução de certas competências, como a consciência fonológica e a atenção sustentada. O lúdico não se trata de um recurso recreativo, é uma estratégia pedagógica de planejamento e orientação.

Ainda, Santos, Faria, Silva, Milagre (2024), ressalta que o desenvolvimento socioemocional e cognitivo é ampliado com aplicação dos jogos e brincadeiras, já que encorajam o respeito a regras, cooperação e socialização. Dessa forma o aspecto lúdico colabora para deixar o processo alfabetizador dinâmico e inclusivo.

Portanto, de acordo com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular BNCC (BRASIL, 2018), que reafirma a ação “brincar” como base do processo educativo, a infusão da ludicidade no ensino não se restringe a um elemento de motivação, tratando-se de um recurso fundamental para o conhecimento em diferentes dimensões:

“Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais.”
(BRASIL, 2018, p. 38).

2 OBJETIVO GERAL

Esse estudo teve como objetivo geral realizar um levantamento da produção do conhecimento no cenário brasileiro sobre alfabetização e jogos com foco no ano de publicação, tipo de trabalho (Dissertação ou Tese) e resultados obtidos, sendo eles publicados na base de dados Biblioteca digital de teses e dissertações (BDTD) entre os anos de 2020 e 2024.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

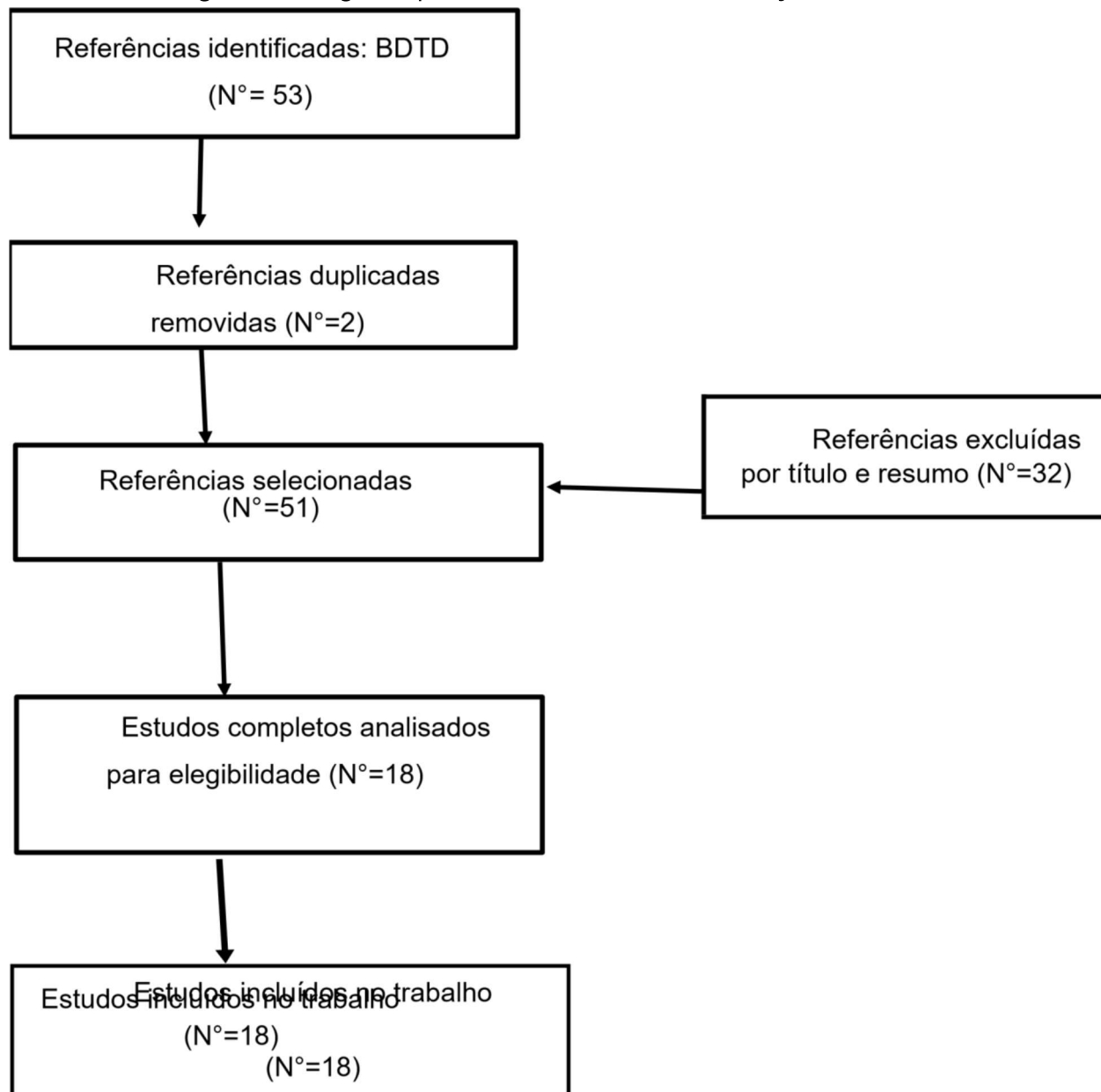
O presente estudo trata-se de uma revisão da literatura do tipo narrativa, em que será feito o levantamento e exploração de literaturas pertinentes. Esse tipo de revisão constitui-se de um trabalho de busca, análise e descrição de uma determinada área do conhecimento. A apuração dos estudos, bem como a interpretação das informações, estão sujeitas ao autor (UNESP, 2014).

A busca e seleção foi realizada entre os meses de julho e agosto de 2025 em pesquisas na base de dados BDTD, Biblioteca Digital de Teses e Dissertações, tendo sido feito o levantamento de trabalhos de mestrado e doutorado. Os termos de busca incluídos foram: “Alfabetização”, “Jogos” e “Lúdico”, para tal, foram considerados os seguintes critérios de inclusão: a) ser um estudo resultante de pesquisa de mestrado ou doutorado; b) ter sido publicado entre os anos de 2020 e 2024; c) estar escrito em Língua Portuguesa ou Inglesa; c) ter os termos presentes no resumo; d) estar disponível integralmente, online e com o acesso livre.

A seleção dos trabalhos ocorreu em três momentos diferentes, sendo eles: 1. Leitura dos títulos e resumos para verificar a presença dos termos; 2. Leitura dos resumos, com a finalidade de avaliar a presença dos critérios de inclusão; 3. Leitura completa do estudo.

Analisando a fonte de busca, foram encontrados 116 estudos. Bastando ver o prazo de entrega do trabalho, considerando este um número elevado, foram aplicados filtros na base de dados, dessa forma, totalizando 53 teses e dissertações. Com base na leitura dos títulos, 2 trabalhos foram excluídos por se repetirem. Após ler o resumo deles, 32 textos não possuíam relação com o tema proposto do presente trabalho, pelo fato de que neste estudo entendemos alfabetização como o processo de aprendizagem da leitura e escrita no ensino fundamental, além disso 2 estudos não possuíam os termos necessários. Ao ler os 19 trabalhos levantados, 1 texto não foi encontrado na íntegra.

No fluxograma a seguir é possível visualizar a distribuição dos estudos.



4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

4.1 Panorama geral dos trabalhos encontrados

A pesquisa realizada na Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD) utilizando os descritores alfabetização, jogos e lúdicos, no recorte temporal de 2020 a 2024, resultou em um total de 18 trabalhos.

4.2 Distribuição por ano de publicação

A Tabela apresenta a quantidade de trabalhos encontrados em cada ano do recorte estabelecido.

Tabela 1 – Distribuição dos Estudos por ano de publicação (2020–2024)

Ano	Quantidade de trabalhos
2020	2
2021	4
2022	4
2023	6
2024	2
Total	18

(Fonte: Elaborado pelo autor, com base na BDTD, 2025)

Ao analisar a distribuição por ano de publicação, é visto uma tendência de crescimento até 2023, sendo possível notar um aumento dos interesses acadêmicos, sobretudo no ano de 2023, cujo ano teve o maior número de estudos nesse sentido, 6 trabalhos. Essa crescente pode relacionar-se com a evolução dos debates educacionais sobre a alfabetização pós-pandemia, momento em que os obstáculos vivenciados no ensino remoto direcionaram a procura por novos métodos, como jogos e recursos lúdicos e digitais.

O crescimento relaciona-se com orientações oficiais, como a BNCC, que evidencia a função da brincadeira e da ação “brincar” como atividade base no ensino, reconhecendo

como elemento fundamental para o desenvolvimento das habilidades cognitivas, socioemocionais, de leitura e escrita, além de metodologias ativas e atividades que sintonizam tecnologias digitais como recurso de aprendizagem.

Em 2024 nota-se um recuo, 2 produções, o que não necessariamente aponta um desinteresse. Essa queda pode estar relacionada ao tempo que demanda a produção das investigações acadêmicas (teses e dissertações) ou oscilações de produções acadêmicas ano a ano.

Por fim, pode-se compreender o aumento de produções como um indicativo de interesse em crescimento da comunidade científica, a perspectiva geral aponta que o tema mantém relevância, demonstrando que os estudiosos reconhecem a potência dos jogos como ferramenta para alfabetização.

4.3 Distribuição por tipo de trabalho

A Tabela 2 mostra a proporção entre dissertações de mestrado e teses de doutorado.

Tabela 2 – Distribuição por tipo de trabalho

Tipo	Quantidade	Percentual
Dissertação	16	88.89%
Tese	2	11.11%
Total	18	100%

(Fonte: Elaborado pelo autor, com base na BDTD, 2025)

Distribuição por tipo de trabalho, dentre os quais, duas são teses de doutorado e as outras dezesseis são dissertações de mestrado, conforme tabela. Demonstra-se que quase todas as produções correspondem a dissertações de mestrado (89%). Esses dados afirmam que o tema vem sendo estudado mais em nível de mestrado, no sentido das estratégias pedagógicas, propostas metodológicas e intervenções no processo de alfabetização.

Mesmo que em número reduzido, as teses apontam o espaço que o tema ganha em pesquisas aprofundadas, possíveis de contribuir para consolidação de referenciais sobre as relações entre jogos, ludicidade e alfabetização.

A predominância das dissertações de mestrado pode ser interpretada como repercussões das demandas da educação básica brasileira, principalmente depois da pandemia, Covid-19, momento em que a procura práticas motivacionais e inovadoras foram intensificadas. Correlatamente, pesquisas a nível de doutorado expõem o avanço científico em andamento, que tende a aumentar discussões teóricas e consolidar o campo.

4.4 Resultados descritos nos trabalhos analisados

Os resultados descritos na tabela apresentam um cenário positivo no que diz respeito ao uso dos jogos lúdico no processo alfabetizador, além disso, evidenciam que as atividades lúdicas favorecem de forma significativa a aprendizagem da leitura, escrita e oralidade. Avanços consideráveis nas habilidades linguísticas por meio dos jogos foram descritos.

A brincadeira, livre e orientada, mostra-se muito importante para o desenvolvimento dos domínios cognitivo, social, físico e afetivo, portanto, não basta apenas para a aprendizagem formal, proporcionando o desenvolvimento integral do aluno.

Foram analisados que as multissemioses presentes nos jogos ampliam as possibilidades de aprendizagem, além disso, os jogos foram aplicados e analisados em propostas de ensino sistematizado com jogos digitais no processo de alfabetização, trazendo resultados positivos, de atratividade, interesse e oferecer a inclusão no meio escolar.

O aspecto lúdico como uma estratégia de ensino, representa-se de maneira eficaz e necessária para alfabetização e letramento no atual contexto educacional.

A seguir, apresenta-se no Quadro 1, uma síntese com os principais dados extraídos de cada trabalho (ano, autor, tipo e principais resultados, conforme trechos dos resumos).

Quadro 1 – Quadro-síntese de análise das referências selecionadas para o estudo.

Num	Ano	Autor	Tipo de Trabalho	Resultados obtidos
1	2022	Itaborai, F. C. S.	Dissertação (Mestrado)	Os achados da pesquisa indicaram que esses jogos podem favorecer o processo de alfabetização, resultados obtidos levaram à criação do site ALFAJOGUE, produto dessa investigação, com sugestão de jogos digitais educativos para a alfabetização.
2	2023	Silva, I. F. M.	Dissertação (Mestrado)	Os resultados mostram um avanço considerável no desenvolvimento das habilidades linguísticas para a alfabetização através do uso dos jogos.
3	2024	Nascimento, L. L. C. S.	Tese (Doutorado)	Os resultados mostram que na literatura analisada está expresso um entendimento de que o uso de jogos digitais apresenta benefícios significativos para a alfabetização nos anos iniciais.
4	2023	Silva, R. P.	Dissertação (Mestrado)	Considerando os estudos que fizemos sobre os processos de leitura e de escrita dos alunos inseridos no 2º ano do Ensino Fundamental, entendemos que as multisssemioses que aparecem nos jogos pedagógicos podem proporcionar um melhor desenvolvimento dessas habilidades nos educandos.

5	2023	Rodrigues, C. M.	Dissertação (Mestrado)	Foi possível perceber que o lúdico possibilita uma aprendizagem mais prazerosa e atrativa e que tanto o brincar dirigido quanto o brincar livre proporcionam momentos para o desenvolvimento cognitivo, físico, social e afetivo das crianças.
6	2022	Americo, R. B.	Dissertação (Mestrado)	Apresentou, ainda, um panorama das observações realizadas durante a vivência junto às crianças na Educação Infantil e no primeiro ano do Ensino Fundamental, refletindo sobre a questão do letramento emergente e as contribuições da ludicidade nos processos envolvidos na aprendizagem da leitura e escrita no atual cenário escolar.

7	2021	Anjos, A. M. T.	Tese (Doutorado)	Os resultados apontam na seguinte direção: a) as relações da criança com a escrita se estabelecem mediante a égide de uma escola centrada na aprendizagem da escrita mediante o cuidado com a interação social; b) as narrativas das crianças sinalizam seu envolvimento com práticas de leitura de diversos gêneros textuais; produção textual; uso de caligrafia; cópias; jogos lúdicos e interativos, assim como atividades relacionadas à avaliação externa; c) destacam-se como procedimentos: a cinestesia e uso de instrumentos relacionados ao saber fazer e à praxia motora. d) permanente articulação da escola com família; e) monitoramento da aprendizagem das crianças por meio de avaliação externa.
---	------	-----------------	------------------	---

10	2024	Santos, D.	Dissertação (Mestrado)	O desenvolvimento desta atividade sugere que contextualizar a gramática no aprendizado de língua materna com o recurso de jogos didáticos cria condições para o desenvolvimento da capacidade de reflexão consciente sobre as práticas de linguagem, mesmo quando estes estudantes ainda são leitores incipientes.
8	2021	Calixto, S. O.	Dissertação (Mestrado)	Os resultados demonstram que a maioria das professoras reconhece que o PNAIC trouxe contribuições significativas para suas práticas pedagógicas, dentre elas, a troca de experiências com os pares e a aquisição de novos conhecimentos. Percebe-se também que, na visão das alfabetizadoras, o PNAIC foi responsável por mudanças em suas práticas como, o uso de novos métodos em suas aulas, a prática da leitura deleite, a elaboração de formas mais lúdicas para trabalhar os conteúdos em sala de aula, passando a utilizar materiais concretos e jogos.
9	2020	Santos, R. A. B.	Dissertação (Mestrado)	Trata-se de uma investigação essencial, na medida em que busca contribuir com um melhor desenvolvimento da alfabetização e letramento tanto de sujeitos típicos quanto atípicos. Com base nos resultados obtidos, elaboramos e aplicamos um conjunto de atividades lúdicas, reunidas no Roteiro “Divertigrafando”. Por fim, realizamos a aplicação de novo teste de escrita para comparação com resultados anteriores e assim verificamos se esses instrumentos são realmente eficazes na aquisição da ortografia.

11	2021	Bastos, J. M	Dissertação (Mestrado)	As respostas encontradas nas atividades de diagnose revelaram considerável desconhecimento das relações entre os fonemas /3/ e /g/ e os grafemas e na turma de 3º ano e em alguns alunos do 4º ano, comprometendo as habilidades de leitura e escrita. Desse modo, a promoção de uma proposta didática que possibilite o ensino sistemático da ortografia e priorize o desenvolvimento da consciência fonológica a partir de atividades lúdicas e reflexivas durante a etapa de alfabetização atenua significativamente os erros produzidos, colaborando para uma aprendizagem de qualidade.
12	2023	Chicarelli, E. C.	Dissertação (Mestrado)	Assim, constatamos que na teoria, apesar do brincar ser elencado pelos professores e familiares como algo relevante para o desenvolvimento da criança, na prática ele é concebido em segundo plano e entrelaçado com conteúdos relacionados à alfabetização e à matemática.

13	2023	Silva, C. G.	Dissertação (Mestrado)	O estudo torna-se importante por apresentar dados relacionados ao uso do aplicativo GraphoGame na aprendizagem dos estudantes com deficiência intelectual, considerando as potencialidades nos processos de leitura. Com isso, poderá cooperar para sanar a carência de pesquisas que comprovem a eficácia da utilização do aplicativo no Brasil, país integrante do ranking mundial em downloads. Por fim, pode-se constatar a partir da discussão dos resultados e análise dos dados que o aplicativo GraphoGame se configura uma ferramenta potencial de aprendizagem para auxiliar o professor em seu planejamento durante o processo de alfabetização de estudantes com Deficiência Intelectual. Pois, pode contribuir para o desenvolvimento da consciência fonológica e estimular o ato de aprender por meio de sua característica tecnológica, lúdica e prazerosa.
14	2021	Costa, L. G. da. S.	Dissertação (Mestrado)	Os resultados apontaram que as estratégias de Ensino Colaborativo beneficiaram não só a aluna, mas também os demais alunos da sala. Estes obtiveram grandes avanços na alfabetização: a aluna que estava bem aquém dos demais, na fase pré-silábica da escrita no início da pesquisa, progrediu para a fase silábica alfabética e, ao final da coleta de dados, oscilou com a fase alfabética da escrita.

15	2023	Monteiro, S. M. F.	Dissertação (Mestrado)	As investigações revelaram que a Integração Sensorial Ayres pode favorecer o desenvolvimento de funções sensoriais e aumentar a concentração e o processamento de informações em ambientes desafiadores, como salas de aula. Isso, por sua vez, beneficia o desempenho acadêmico e as habilidades de alfabetização em crianças com disfunções sensoriais, particularmente aquelas com TEA. Os resultados também sugerem que, embora a Integração Sensorial de Ayres possa ser uma ferramenta valiosa para facilitar a inclusão de crianças com autismo em salas de aula regulares, é essencial adequar a abordagem às necessidades específicas de cada aluno com disfunções sensoriais e implementá-la sob a supervisão de profissionais qualificados.
16	2020	Lima, J. dos. S.	Dissertação (Mestrado)	Apuramos que a contação de história casada a atividades lúdicas são importantes estratégias para a abordagem de questões linguísticas que emergem diariamente nas salas de aula. O presente trabalho colaborou com a conscientização fonológica das crianças e pretende despertar nos professores a importância de considerar a oralidade no processo de letramento.

17	2022	Souza, W. M. de.	Dissertação (Mestrado)	As práticas desenvolvidas pelas professoras do AEE são pautadas, em sua maioria, nos jogos e nas brincadeiras, práticas lúdicas que promovem a aprendizagem, bem como usam também nas atividades materiais concretos e recursos didáticos industrializados ou confeccionados por elas. A gestão do tempo foi evidenciada pelas participantes, dado que são poucos encontros com os estudantes e é necessário um bom planejamento para promover uma aprendizagem significativa. Dessa forma, os resultados apontam que as práticas de leitura e de letramento relatadas pelas professoras se aproximam de práticas pedagógicas que possibilitam a inclusão em educação.
18	2022	Moraes, K. C. A. de	Dissertação (Mestrado)	Os resultados evidenciam que a ludicidade e jogos estão presentes no planejamento das professoras, a articulação da teoria com a ação pedagógica ainda não acontece efetivamente, o olhar diferenciado no trabalho com a linguagem verbal e não verbal, e ainda, o investimento na formação continuada, na urgência de estratégias para mudança de olhares e postura no processo de transição entre as etapas da educação básica, na adaptação de uma nova rotina, envolvendo toda a equipe escolar.

(Fonte: Elaborado pelo autor, com base na BDTD, 2025)

De acordo com os resultados obtidos nos estudos examinados, de maneira consistente, revela-se a importância da utilização de diferentes recursos e práticas lúdicas para avanços na alfabetização. Oito pesquisas destacam de maneira objetiva ganhos nesse processo, seja através do desenvolvimento de recursos digitais, avanço de competências linguísticas ou incentivo de específicas aprendizagens.

De forma geral, os trabalhos: (Itaborai, 2022; Silva, 2023; Nascimento, 2024; Santos, 2020; Bastos, 2021; Silva, 2023; Costa, 2021; Monteiro, 2023) relacionam-se ao indicar resultantes positivas à alfabetização, mesmo aderindo abordagens metodológicas diferentes. Assim, eles sugerem que certas práticas como as colaborativas, digitais ou lúdicas ajudam na evolução das habilidades de leitura e escrita, através do aumento da consciência fonológica, utilização de jogos, integração sensorial ou ensino colaborativo.

Os achados mostram que o processo alfabetizador não deve ser visualizado como procedimentos técnicos de decodificação, porém, entendido como prática social complexa, aplicada por estratégias que tornam a aprendizagem significativa. Essa visão dialoga com o que Osti, De Lucca e Manfroni (2019), relatam, elas enfatizam a alfabetização envolve diversas práticas sociais de leitura e escrita, incluídas em diversos contextos. Ainda, mantém-se aberto no campo educacional a discussão sobre quais seriam os recursos pedagógicos mais eficazes.

As investigações de (Itaborai, 2022; Silva, 2023; Nascimento, 2024; Santos, 2020; Bastos, 2021; Silva, 2023; Costa, 2021; Monteiro, 2023) também se relacionam com a concepção de alfabetização proposta por Sali, Magnani e Patella (2023), que entendem esse processo como momento no qual o ser humano evolui a habilidade de decodificar mensagens orais e escritas, convertendo-as em representações relevantes. Tais trabalhos demonstram que a aprendizagem de ler e escrever é progressivo e conjunto às interações sociais, evidenciando progressos na consciência fonológica, na aplicação de jogos e ferramentas digitais, e em práticas colaborativas.

Conforme indicam os autores, em certos casos o desenvolvimento da ideia da escrita acontece anterior a escolarização, impulsionado por vivências que usam o

lúdico e tecnologias que aumentam o envolvimento das crianças com o mundo da escrita. Em consonância com os resultados obtidos nos trabalhos analisados, revelase a importância da ludicidade para uma aprendizagem de qualidade e prazerosa.

Dez estudos pontuam de forma objetiva processo.

As pesquisas de (Rodrigues, 2023; Américo, 2022; Anjos, 2023; Calixto, 2021; Santos, 2020; Bastos, 2021; Silva, 2023; Lima, 2020; Souza, 2022; Moraes, 2022), indicam de forma consistente que a ludicidade é um recurso pedagógico essencial para melhorar a aprendizagem. Os trabalhos demonstram que as atividades são positivas em tornar o processo de alfabetização mais agradável e atrativo, promovem o letramento emergente, auxiliam na consciência fonológica e incentivam o aprendizado através do prazer do jogo e da interação social.

Essa série de evidências está em conformidade com a análise de Fernandes e Osti (2016), que consideram o lúdico como uma estratégia para aprendizagem espontânea e significativa, possível de integrar aspectos cognitivos, afetivos e sociais. Dessa forma, os estudos analisados reconhecem que o brincar em suas diversas manifestações, como jogos digitais, práticas guiadas ou experiências livres, trata-se de uma estratégia muito importante a fim de desenvolver saberes para o crescimento completo dos alunos no processo de alfabetização.

Eles concordam ao indicar que o aspecto lúdico é base no processo da alfabetização, de forma que proporciona que os alunos aprendam de maneira interessante, significativa. Evidências mostram que atividades lúdicas promovem o letramento, diversificam as estratégias para estudar conteúdos em sala de aula, fortalecendo a conexão brincar e aprender.

Tal compreensão é compatível com Sandini e Paz (2023), que sustentam a ludicidade como componente essencial para o envolvimento ativo dos estudantes dos primeiros anos do ensino fundamental, já que os jogos expandem as possibilidades da obtenção do saber, a favor da autonomia, proficiência na língua escrita e criatividade, dessa forma, os estudos apontam que o uso do lúdico não é só um recurso, mas metodologia pedagógica necessária para incentivar ensinamentos relevantes no ambiente escolar.

O enfoque nos resultados das pesquisas observadas, reafirma a importância da ludicidade na alfabetização alinhada às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular, BNCC (2018), que recomenda, dar valor ao brincar e as diversas linguagens como ferramenta para obter aprendizagens. Descobertas acadêmicas estabelecem diálogo com a BNCC, que considera o lúdico como método fundamental para aprendizagem contínua e adequada ao que necessita os estudantes.

Os trabalhos evidenciam que, apesar dos avanços importantes no campo da alfabetização, docentes ainda enfrentam desafios em suas práticas, (Chicarelli, 2023; Souza, 2022; Moraes, 2022). Calixto (2021), mostra que o PNAIC trouxe contribuições relevantes, principalmente em relação ao uso de novos métodos lúdicos. Os achados estão de acordo com os princípios do PNAIC, estabelecido em 2012.

O pacto defende a capacitação de professores alfabetizadores, porém, ainda defende a inclusão do aspecto lúdico e cuidado como elementos essenciais durante o período de ensino. (Osti; De Lucca; Manfroni, 2019). Simultaneamente, os estudos expõem discussões mais abrangentes da área educacional: O processo de alfabetização ainda é amplamente discutido, sem acordo entre os pesquisadores sobre quais meios pedagógicos são mais eficazes. Muito além do que a simples codificação da escrita, trata-se de um processo complexo, que aborda as práticas sociais de leitura e escrita, ainda requer uma supervisão capaz de articular teoria, prática e ludicidade (Osti; De Lucca; Manfroni, 2019).

Os autores (Bastos, 2021; Silva, 2023; Lima; 2020), ressaltam um aspecto fundamental da alfabetização: A importância da consciência fonológica para o progresso da leitura e escrita, ao apresentarem diferentes olhares, como propostas didáticas organizadas, recursos tecnológicos e lúdicos, ênfase na oralidade, convergem com a ideia de que o processo da alfabetização vai além do código escrito, mas deve considerar a conexão entre sons, ilustração gráfica e oralidade , possibilitando que o aluno construa significados e desenvolva estratégias que fortalecem o ato de aprender.

Galvão, Pinheiro e Santos (2022), apoiam essa visão, reforçando a importância de um trabalho estruturado em sala, que fomente reflexões fonológicas e

contribuam de forma eficaz no processo alfabetizador, assim, a articulação entre atividades de oralidade, tecnologias e o lúdico colaboram para consolidar ensinamentos consistentes e relevantes, confirmando a consciência fonológica como pilar essencial no avanço da alfabetização.

As temáticas mais recorrentes encontradas nos textos foram sobre aprendizagem lúdica e a importância desse aspecto no cotidiano escolar, o uso dos jogos para desenvolvimento integral e alfabetização, jogos digitais e estratégias de ensino. A seguir, apresenta-se as temáticas que esses autores trouxeram.

De acordo com os apontamentos de Rodrigues (2023), a partir de sua pesquisa qualitativa com enfoque de se aprofundar na ludicidade e alfabetização notou-se que, a ação em questão, “brincar”, é entendida como uma maneira de apropriar conteúdos, habilidades e competências necessárias para as crianças que estão no processo alfabetizador, a ludicidade mostrou-se como recurso eficaz em integrar a diversão e o aprender, devendo ser estruturada de forma intencional com um planejamento para sua aplicação docente.

Resultados levantados por Santos (2024), após análise da aplicação de seus recursos didático-pedagógicos, enfatizam uma recepção positiva, sendo que a maioria dos integrantes demonstram habilidades de superar desafios e não só a compreensão das regras e ordens do jogo.

Por meio do estudo, evidencia-se o papel fundamental das atividades lúdicas na alfabetização, é destacado os problemas desse processo no Brasil, especialmente a dificuldade para ler e escrever dos alunos do 2º ano do ensino fundamental, que continua sendo um desafio que exige métodos mais criativos e flexíveis (Silva, 2023).

Os objetivos específicos de Silva (2023), foram alcançados, demonstrou que a ludicidade e os recursos multissemióticos favorecem o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita, tornando o ensino mais eficaz e atrativo, ainda, foi produzido um caderno pedagógico com a descrição das atividades, consolidando um

material de apoio para professores alfabetizadores, produtos de seu trabalho indicam que a inserção do lúdico amplia as possibilidades estimulando memória, atenção, percepção, criatividade e responsabilidade. A prática lúdica articulada aos assuntos escolares resgata a alegria no aprendizado e melhoria na aquisição das habilidades de leitura e escrever.

Silva (2023), desenvolveu atividades que de forma conjunta trabalhou a utilização de jogos para promoção da alfabetização nos estudantes que ainda não a desenvolveram em uma turma do 3º ano do ensino fundamental I, a pesquisa teve como meta geral a eficácia dos jogos didáticos na alfabetização. Justifica-se o uso dos jogos como recurso didático uma vez que os alunos se encontravam com dificuldades em uma turma escolar que já deveriam ser alfabetizados, as pretensões eram de evolução nas habilidades linguísticas, minimizando a diferença entre alunos.

Os jogos, foram aplicados oito na pesquisa, serviram para as crianças absorverem o conhecimento da estruturação das palavras, mostrando que palavras são parecidas e uma única letra tem o poder de mudar a palavra, cujo objetivo é reconhecer fonemas e suas relações com as letras. Conforme Silva (2023), durante os jogos e seu desenrolar notou-se mudanças nos níveis de alfabetização de certos alunos, que ao longo do tempo desenvolviam consciência fonológica, aprendizagem das letras, conceito das palavras e poder de segmentar e construir palavras novas.

Por meio do quinto jogo onde as pesquisadoras permitiram muita interação e troca de aprendizagem entre os alunos notou-se transformações significativas, tais resultantes demonstraram que o jogo aumenta o interesse dos alunos, foi reforçado com os educandos a capacidade de análise de palavras em sílabas, segmentação das palavras, percebido que eles já estavam compreendendo como os vocábulos são formados por sequências ainda menores da fala.

Anjos (2021), descreve em seu trabalho da área da Educação, que sua pesquisa objetivou as relações dos alunos com o ato de escrever durante a época da alfabetização, a ideia era receber o feedback, oral ou escrito sobre as experiências pessoais individuais com a escrita, assim revelando a forma como entendem suas relações com a alfabetização, reforçando propostas para educação.

É narrado pelas crianças envolvimento com os jogos lúdicos e interativos. Os principais interesses relatados por todos estão fincados em: Aprendizagem através das brincadeira; Aprendizagem contextualizada; Desenho e pintura; Aprender brincando foi uma afirmativa nas entrevistas, o prazer é só uma das diversas possibilidades estimuladas pelo brincar, sendo a estratégia preferencial, a brincadeira deixa as crianças felizes, entretanto algumas atividades com regras possa frustrar os alunos, assim essa ação traz experiências importantes para os alunos superarem o cotidiano fora da escola (Anjos, 2021).

Bastos (2021), focou suas perspectivas no ensino da ortografia junto a consciência fonológica e seu desenvolvimento, assim planejando atividades didáticas, com intuito de construir conhecimento por meio de jogos e exercícios lúdicos. Os jogos digitais fizeram-se presente em alguns estudos, e aparenta ser uma temática em crescente entre os autores visto seus resultados e possibilidades de aplicação em populações de Atendimento Educacional Especializado (AEE).

Itaborai (2022), estudou a eficácia dos jogos digitais no processo da alfabetização em alunos com deficiência intelectual e assim produziu um material para auxiliar com essa fase, o site, “ALFAJOGUE”, com o papel de ser um portal, uma base de jogos com objetivo de formar-se a estrutura alfabetiza individual de cada aluno. Averiguou-se que os jogos digitais beneficiam o processo alfabetizador, provocando interesse nos alunos, tal estratégia ajudou por meio do aspecto lúdico dos jogos, a superação de condutas mecânicas e comuns, oportunizando uma significativa aprendizagem, “ALFAJOGUE” além dos benefícios em suas aplicações práticas com os educandos, também procura potencializar as aulas dos professores com uso das tecnologias de forma educativa.

Silva (2023) apresenta dados relacionados ao uso do aplicativo GraphoGame,, segundo autor, todos educandos progrediram após o contato com o material, além disso verificaram um maior êxito nos exercícios do cotidiano acerca da leitura e da escrita a partir da troca de experiências com colegas ou intervenção profissional docente. Com a evolução, os alunos possuíam mais confiança e satisfação no ambiente escolar e etapas da aprendizagem, demonstraram

espontaneidade ao auxiliar colegas que necessitavam de apoio em atividades realizadas em grupo ou em dupla, contribuindo para a superação de sequências e desafios.

Os estudos evidenciam muitas estratégias de ensino mediadas pelo lúdico no processo aqui compreendido, a alfabetização. De forma geral os jogos aparecem como recurso central, acentuados como mediadores para facilitar o desenvolvimento de habilidades linguísticas e de leitura e escrita. Em algumas pesquisas, inclusive, os resultados levaram à criação de produtos aplicáveis.

As estratégias identificadas nos estudos convergem para a compreensão de que a ludicidade, aliada a métodos pedagógicos planejados, constitui um caminho para a alfabetização, capaz de integrar aspectos cognitivos, linguísticos, afetivos e sociais. Em seu estudo sobre o impacto do PNAIC na prática docente de professoras alfabetizadoras, Calixto (2021), foi pedido no ambiente da sala de aula que as professoras dissertassem sobre possíveis atividades pedagógicas de relação com o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa que foram importantes para o processo alfabetizador.

De acordo com as participantes do estudo, aplicação da literatura infantil é uma das ações em destaque, e os jogos lúdicos também, todas demonstraram entender a necessidade de se estudar para a prática pedagógica e relatam mudanças em seu exercício docente, ainda admitiram reflexões sobre seus planejamentos e que tudo as levou a propor atividades de acordo com o interesse da turma.

Produtos de pesquisa de Moraes (2022), notou que no atual contexto escolar, a educação infantil tem sua atividade idealizada na preparação para alfabetização através de atividades mecânicas centradas simplesmente no código escrito, dados de pesquisa desta realidade mostra-se diferente em escolas de Bauru, na educação infantil passou a entender o letramento de uma forma contínua, desde o nascimento, interações, gestos, linguagem e produções.

4.4.1 Propostas Didático-pedagógicas

Dentre os trabalhos selecionados para discussão sete de dezoito tiveram a produção de um conteúdo, material, guia, ou propostas didático-pedagógica de intervenção como sugestões para os leitores, a partir dos resultados positivos que encontraram em relação ao uso dos jogos lúdicos na aprendizagem, mais especificamente na alfabetização.

Em seu trabalho, Itaborai (2022), construiu um site, O “ALFAJOGUE” por meio do google sites, isso aconteceu com a união de jogos digitais educativos de livre acesso no contexto virtual, seu objetivo era formar um portal de jogos para construção do conhecimento básico alfabético, a seleção dos jogos deu-se por educadores para uso na alfabetização de alunos com ou sem deficiência intelectual. Tal material serve de apoio aos docentes no trabalho com alunos com Deficiência intelectual e facilita o uso dos recursos tecnológicos.

O recurso pedagógico visa ofertar através dos jogos digitais, portanto integrado as tecnologias aliadas no processo de aprendizagem, diversas opções para construir conhecimento brincando. Desenvolveu-se o trabalho por meio do google sites, de modo que fosse facilmente manipulado com uma interface atrativa, após a pandemia do Covid-19 mostra-se a importância de fazer uso das tecnologias digitais na escola, os resultados da pesquisa aparecem como opção para compor as estratégias educacionais no ensino.

Em seu estudo, Raquel Paula da Silva (2023), realizou uma proposta com atividades lúdicas que servem de apoio para docentes que lecionam no 2º ano do Ensino Fundamental, série foco de sua pesquisa, ou até outras séries/anos do ensino fundamental, bastando adequar objetivos e técnicas. De acordo com a autora, a experiência visual ajuda na compreensão dos textos verbais, com sentidos que proporcionam a formação crítica e reflexiva, em sua proposta foram descritos 6 jogos pedagógicos e 1 atividade lúdica, e assim apresentou todas essas ideias num caderno pedagógico.

O trabalho elaborado por Santos (2020), investigou as dificuldades de aquisição da ortografia de Língua Portuguesa de crianças que utilizam a sala de recursos multifuncionais e propôs um Roteiro de Atividades (“Divertigrafando”) a partir dos resultados encontrados. Tal roteiro tem como objetivo atividades que foquem nos desvios de aprendizagem encontrados na escrita dos indivíduos de sua pesquisa.

“Divertigrafando” é composto inicialmente por uma apresentação do roteiro, apresentação das práticas lúdicas elaboradas a partir de testes, resultado da pesquisa, e por fim de “atividade comentadas”, que expõe aos professores uma contextualização sobre variações linguísticas e desvios ortográficos. (Santos, 2020) Em trabalho realizado por Santos (2024), desenvolveu-se um recurso didático para trabalhar a classificação da categoria substantivo apoiada em recursos lúdicos e multimodais. O documento oficial, a BNCC, estipula a progressão da aprendizagem, dessa forma, ao longo dos anos da educação competências e habilidades são atribuídas progressivamente, porém o documento desconsidera diferentes realidades e em seu texto trata leitura e escrita para o Ensino fundamental anos finais como algo já consolidado, ideia que não serve para algumas realidades, como a estudada por Santos, que após avaliações diagnósticas viu-se que a turma, 6º ano, não apresentava tais habilidades.

Optou-se pela construção de uma trilha, jogo de tabuleiro para desenvolver habilidade de explicar e classificar os substantivos nas aulas de língua portuguesa. “Substantivo em Ação” foi recurso pedagógico em questão desenvolvido, elaborado para responder as necessidades de uma turma do 6º ano que ainda não sabia ler com objetivo geral de desenvolver habilidade de análise linguística e compreensão do fenômeno substantivo em narrativas orais (Santos, 2024).

Bastos (2021), teve como foco o desenvolvimento de uma proposta didática com jogos digitais para o ensino dos grafemas <g> e <j>, tal intervenção didática serve para aplicação em sala de fase inicial da alfabetização. Dividido em duas partes, inicialmente composto por ideias de atividades realizadas com mediação profissional, posteriormente proposição de atividades interativas por meio da

aprendizagem lúdica. O intuito é levar o indivíduo a usar sua consciência fonológica no aprendizado da escrita, trabalhando os grafemas <g> e <j>.

Costa (2021), através da necessidade de alfabetizar uma aluna com deficiência intelectual e transtorno do déficit de atenção com hiperatividade idealizou um produto, “Alfaeduca-multijogos trilhando pela alfabetização”, os jogos foram aplicados adaptados a aluna junto dos demais integrantes de sua turma, desenvolveu-se 4 jogos, relacionados a língua portuguesa e matemática: (Forcabol, O que é o que é?, Jogo da memória de rimas, Trilha matemática).

Lima (2020), propôs o desenvolvimento de uma sequência didática, em que se inicia com a narração de histórias, em consonância com documentos orientadores que apontam a relevância de conduzir um projeto de exploração da linguagem oral e verbal, mantendo o lúdico como elemento fundamental. Assim, foi realizada a construção de um livro de histórias, presente a sonoridade e jogo de palavras, seu produto serve de base para a continuação do caderno pedagógico com o jogo “Trilhado, trilhando”, pensado com a especificidade de trabalhar a consciência fonológica de maneira lúdica trata-se de uma adaptação do “Trilha”, jogo tradicional.

4. 4. 2. Jogos digitais educativos no processo de alfabetização

Os jogos didáticos-digitais estão se tornando uma estratégia para aprendizagem, quatro investigações abrangem a utilização de tais ferramentas, (Itaborai, 2022; Nascimento, 2023; C. G. Silva, 2023; Bastos, 2021), debatendo os desafios, criação dos recursos ou uso de ferramentas já existentes como o GraphoGame, pensando no trabalho das habilidades de leitura e escrita, de estudantes típicos e atípicos.

Tais resultantes dialogam com a noção que os jogos beneficiam uma evolução das habilidades como ler e escrever, ainda, o aspecto lúdico leva a maior interesse dos alunos. No caso do uso do aplicativo GraphoGame nota-se o impulso da aprendizagem dos alunos com outras necessidades além dos demais, contribuindo para inclusão (C. G. Silva, 2023; Rodrigues, 2023).

No cenário atual, observa-se um crescimento de estudos dessa metodologia, sendo que as tecnologias digitais estão mais presentes no cotidiano devido a facilidade de acesso aos eletrônicos, dessa forma, o uso das tecnologias digitais de informação e comunicação vem crescendo e ganhando espaço no cotidiano, mais precisamente, isso foi observado com a Pandemia do COVID-19 onde a tecnologia deu sequência a diversas atividades. Frente a essa demanda, determinou-se que as tecnologias devem fazer parte do dia a dia escolar (Itaborai, 2022).

Inovações tecnológicas fazem parte do mundo atual, dessa forma, práticas pedagógicas anseiam por remodelações, de maneira que acompanhe e aproveite as novas tecnologias para melhorar o ensino e aprendizagem. Interesse é um fator fundamental para o aprendizado, dessa forma as tecnologias apoiadas na gameificação devem oferecer melhores vivências durante as aulas, aumentando a vontade de estudar e ser mais ativo no processo de construção do conhecimento (Silva, 2023).

Segundo Nascimento (2023), vem sendo muito debatido na literatura a integração das tecnologias, jogos digitais, na alfabetização dos primeiros anos do ensino fundamental, aparecendo como uma abordagem inovadora, entretanto, apesar dos resultados positivos, a implementação desse recurso enfrenta muitos desafios e dificuldades, como, resistência dos professores em adotar novas tecnologias, dificuldades de acesso e integração dos jogos ao currículo, descontrole com o tempo de uso, acessibilidade.

Ao realizar sua proposta pedagógica, Bastos (2021), inclui as tecnologias, sua análise objetivou expor propostas pedagógicas que a ajudem o trabalho docente fazendo uso de atividades em salas de aula e por meio dos recursos tecnológicos, jogos interativos por exemplo, sua ideia consistiu em proporcionar dois momentos, primeiramente, interação entre docente e alunos em sala, e num segundo instante utilização de meios tecnológicos, computadores.

O conjunto de resultados expostos, (Itaborai, 2022; Nascimento, 2023; Silva, 2023; Bastos, 2021), alinha-se com o que Sandini e Paz (2023), destacam ao demonstrar que a interação lúdica influenciada por recursos pedagógicos, jogos

digitais no caso, expande as possibilidades de aprendizado e incentiva o protagonismo dos estudantes na alfabetização, é enfatizado pelas autoras que a utilização dos jogos estimulam o domínio da língua escrita, independência e criatividade, interligando práticas importantes no atual contexto, onde as tecnologias estão inclusas. Assim, constata-se apesar dos desafios de implementação, indicado por Nascimento (2023) e Bastos (2021), a literatura atual reconhece os jogos digitais como instrumentos capazes de promover aprendizagens envolventes e dinâmicas nos anos iniciais.

4. 4. 3 Relatos de Docentes

Dentre a seleção de estudos, quatro ao total abordam, com foco, a perspectiva das professoras em relação aos jogos e alfabetização, analisando entrevistas, relatos, falas dos docentes, sendo: (Calixto, 2021; Chicarelli, 2023; Souza, 2022; Moraes, 2022).

Os trabalhos em análise expõem diferentes visões dos professores em relação ao uso do lúdico na alfabetização, existe um reconhecimento de que os programas de formação como PNAIC contribui de maneira relevante para agência em classe. Docentes indicam que tal formação incentivou a troca de experiências, incremento de métodos inovadores em sala de aula, além do uso de estratégias lúdicas, o que demonstra abertura para novas práticas pedagógicas.

Entretanto, investigações mostram uma contradição teórico-prática. Apesar do reconhecimento da importância do brincar no crescimento infantil por parte dos professores e familiares, a ludicidade apresenta-se em segundo plano subordinada aos conteúdos, isso aponta que existe resistência na integração dele as práticas pedagógicas.

Em práticas centradas no AEE, Atendimento Educacional Especializado, a fala das professoras apontam a utilização em maior parte de jogos e brincadeiras aliado aos recursos didáticos. Apesar disso, revelam os desafios em gerir o tempo, uma vez que os encontros são reduzidos e demandam um planejamento cauteloso. Nessa

lógica, ações indicadas aproximam-se de práticas escolares inclusivas, procurando atender necessidades de todos os educandos.

Observa-se que, apesar do lúdico estar presente no plano dos professores, há buracos na interligação teórico-prática. Professoras indicam que é necessário ter uma formação continuada, com estratégias que estimulem uma visão diferente sobre linguagens verbais e não verbais, também apontam necessidade de apoio institucional no período de transição de fases da educação básica. Assim, é exposto a urgência de novas políticas de formação que fortaleçam a visão do papel da ludicidade como recurso nas salas de aulas e não como prática complementar.

4. 4. 4. Atendimento Educacional Especializado no processo de aprendizagem

De acordo com os resultados de busca, seis dos dezoito estudos abordam com mais ênfase as temáticas acerca do AEE, Atendimento Educacional Especializado.

Os trabalhos indicam recursos e estratégias diversas com contribuição na alfabetização. Como já citado, Itaborai (2022), utilizou dos jogos digitais. Os alunos com Deficiência Intelectual participaram com muita vontade, aumentando suas capacidades e repertório de letras e vocábulos, essa motivação proporcionou mais concentração, os meios gráficos presentes nos jogos digitais, artifícios audiovisuais e dados coloridos favorecem a interação dos educandos com deficiência.

Segundo Santos (2020), foi atestado a partir dos testes de escrita, feitos anteriormente e posterior a interferência de seu trabalho, que seu roteiro “Divertigrafando” apresentou eficiência na aquisição da ortografia por meio das atividades lúdicas estruturadas nele. O roteiro proposto desenvolveu habilidades de escrever nos alunos que foram atendidos na sala de recursos multifuncionais, uma vez que obtiveram, em salas regulares, atuações escolares superiores e nenhum aluno foi reprovado, embora tenham necessidades especiais, assim atesta-se a relevância de seu estudo na aprendizagem desse público.

Silva (2023), destacou em seu estudo as potencialidades do GraphoGame no processo de alfabetização dos alunos com DI, deficiência Intelectual, e levantou suas

contribuições para o crescimento da consciência fonológica a partir de meios lúdicos que geram prazer no aprendizado integrando características tecnológicas. Silva, conferiu que o objetivo primordial de sua investigação foi atingido, já que os dados indicaram evolução nos níveis de aprendizagem dos alunos com Deficiência Intelectual, participantes da pesquisa que utilizaram o aplicativo, analisando de forma individual, e notou-se melhoras certificadas de maneira qualitativa e quantitativa, isso mostra que o GraphoGame é uma importante ferramenta para ajudar os docentes em sua organização durante o processo alfabetizador.

Costa (2021), verificou que o Ensino Colaborativo proporcionou grande evolução da aluna no processo de alfabetização, saindo da fase pré-silábica para silábico-alfabética. Seu trabalho objetivou examinar o estudo de estratégias de Ensino Colaborativo com Proposição de AEE, Atendimento Educacional Especializado. Resultantes de sua investigação indicaram que o ensino colaborativo foi de grande valia para todos os alunos da sala de aula em que a pesquisa foi realizada, inclusive de uma aluna com Deficiência Intelectual e Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade.

Estratégia por meio do método de Integração Sensorial de Ayres tem sido acolhida para o tratamento do TEA, Transtorno do Espectro do Autista, que se trata de uma disfunção neuro desenvolvimental, relacionada com déficits de interação social e na comunicação (Monteiro, 2023). A partir de uma revisão da literatura Monteiro (2023), estudou isso, aplicação do método de integração como atividade terapêutica organizada com objetivo de aumentar a capacidade de processamento neural através da escolha de estímulos sensoriais adaptados a cada aluno, onde são oferecidos jogos, atividades lúdicas e exercícios específicos. Em suas pesquisas, foi revelado que o método pode melhorar o crescimento dos papéis sensórias, favorecer a atenção e evoluir o processo de informações, o que aumenta o desempenho escolar e habilidades de alfabetização dos alunos com disfunções sensórias, mais especificamente com Transtorno do Espectro do Autista.

O estudo de Souza (2022), mostra que o Atendimento educacional especializado, AEE, proporciona o preenchimento de lacunas do conteúdo escolar

através da integração de crianças com deficiência, utiliza-se de metodologias multidisciplinares e práticas que promovem a quebra de obstáculos e de acesso a conhecimentos, sociocultural e intelectual. Docentes do AEE apoiam-se em jogos e brincadeiras como principal estratégia de ensino, também de materiais e recursos confeccionados, existe uma preocupação central em gerir o tempo, já que são encontros limitados nesse atendimento, por fim as atividades relatadas pelas professoras favorecem a aprendizagem com métodos inclusivos, que melhoram leitura e letramentos dos estudantes.

5 CONCLUSÃO

O presente trabalho objetivou mapear a produção acadêmica brasileira, por meio de teses e dissertações disponíveis na BDTD, entre 2020 e 2024, a respeito da alfabetização através dos jogos e práticas lúdicas.

De forma ampla, os resultados indicaram que o aspecto lúdico e os jogos são pedagogicamente, estratégias importantes para o processo de alfabetização, eles favorecem a aprendizagem de habilidades com a leitura, escrita, oralidade e aspectos socioemocionais. Os trabalhos selecionados por meio da base de busca BDTD e analisados, apontam benefícios dessas estratégias tanto para educandos típicos e para alunos público-alvo da educação especial, contendo relatos de crescimento significativo da consciência fonológica, motivação e interesse nas práticas escolares. Notou-se que uma parte das pesquisas realizadas procedeu com a criação de produtos didático-pedagógicos, como exemplo, roteiros, plataformas digitais, cadernos, reafirmando potencial dos jogos como ferramentas aplicáveis no ambiente escolar.

A partir do estudo verificou-se uma concentração muito maior a nível de produções de mestrado, demonstrando interesse da comunidade científica em proposições para a realidade da educação básica, a análise temporal, distribuição por ano, mostrou avanço das pesquisas até 2023, provavelmente de acordo com os desafios enfrentados na pandemia do COVID-19, momento em que atividades digitais e inovadoras cresceram nos debates acerca da alfabetização.

Referente as limitações, destaca-se a restrição à base BDTD, é possível a presença de diferentes investigações relevantes em outras bases, para futuros estudos recomenda-se investigações aprofundando a análise sobre a formação docente para uso do lúdico, pesquisas empíricas que investigam a aplicação prática dos jogos digitais e analógicos em diferentes contextos e estudos que correlacionam de forma direta e os jogos e o lúdico com políticas como programas de alfabetização e BNCC.

Em resumo, considera-se que a ludicidade aliada às práticas pedagógicas se mostra como instrumento importante e não apenas complemento na alfabetização. A análise das investigações acadêmicas confirma jogos como possibilidade de integração das diversas dimensões, cognitivas, afetivas e sociais, eles tornam a aprendizagem mais prazerosa, inclusiva e significativa.

6 REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Liane Castro. Jogos como recursos didáticos na alfabetização: o que dizem e fazem as professoras. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v. 36, p. 125, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/i/edur/a/4SpNr9ffx8qpC96q8SP3tcB/>. Acesso em: 19 set. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 19 set. 2025.

FERNANDES, Tatiana Andrade; OSTI, Andréia. O pacto nacional pela alfabetização na idade certa e o uso de jogos na aprendizagem inicial da leitura e escrita. **Educação em Revista**, Marília, SP, v. 17, 2016. Disponível em: <https://revistas.marilia.unesp.br/index.php/educacaoemrevista/article/view/5847>. Acesso em: 19 set. 2025.

FERREIRA, Paula; CAFARDO, Renata. Brasil tem resultado pior de alfabetização em avaliação com alunos do Fundamental. **Diário Gaúcho**, Porto Alegre, 6 abr. 2025. Disponível em: <https://diariogaucha.clicrbs.com.br/diaadia/noticia/2025/04/brasil-tem-resultado-pior-de-alfabetizacao-em-avaliacaocomalunos-do-fundamental-mec-rejeita-exame-como-indicador-50228705.html>. Acesso em: 19 set. 2025.

GALVÃO, Érica Raiane de Santana; PINHEIRO, Viviane Caline de Souza; SANTOS, Adriana Cavalcanti dos. Consciência fonológica e aprendizagem da língua escrita: Interface teórico-prática. **Revista Brasileira de Alfabetização**, [S. l.], n. 17, 2022. Disponível em: <https://revistaabalf.com.br/index.html/index.php/rabalf/article/view/543>. Acesso em: 24 set. 2025.

OSTI, Andréia; DE LUCCA, Tatiana Andrade Fernandes; MANFRONI, Ana Carolina. Uso de jogos para o atendimento a crianças com dificuldades na alfabetização. **Argumentos Pró-Educação**, v. 4, n. 10, p. 774-795, abr. 2019. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/332646825_Uso_de_jogos_para_o_atendimento_a_crianças_com_dificuldades_na_alfabetizacao. Acesso em: 19 set. 2025.

PORTAL IEDE. PIRLS: avaliação internacional coloca o Brasil nas últimas posições em leitura. São Paulo, 16 maio 2023. Disponível em: <https://portaliede.org.br/avaliacao/pirls-avaliacao-internacional-coloca-o-brasil-nasultimas-posicoes-em-leitura/>. Acesso em: 19 set. 2025.

SALI, Juliana Jhenifer; MAGNANI, Cristiane de Souza; PATELLA, Marcia Bacelo. Alfabetização e letramento nos anos iniciais do ensino fundamental. In **Litteras**, [S.

I.], v. 8, n. 1, p. 47–70, 2023. DOI: 10.55905/inlitterasv8n1-004. Disponível em: <https://periodicos.unisantacruz.edu.br/index.php/inlitteras/article/view/353>. Acesso em: 19 set. 2025.

SANDINI, Sabrina Pla; PAZ, Ketlyn Dessordi. Ludicidade, alfabetização e letramento nos anos iniciais do ensino fundamental. **Momento - Diálogos em Educação**, v. 32, n. 1, p. 339–363, 2023. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/376246526_LUDICIDADE_ALFABETIZACAO_E_LETRAMENTO_NOS_ANOS_INICIAIS_DO_ENSINO_FUNDAMENTAL. Acesso em: 19 set. 2025.

SANTOS, Marco Aurelio Gonçalves dos; FARIA, Amanda Santos.; SILVA, Eduarda Rodrigues.; MILAGRE, Maria Elizabeth Pereira Milagre. O uso de jogos e brincadeiras no processo de alfabetização e letramento na educação infantil. **Perspectivas em Diálogo: Revista de Educação e Sociedade**, v. 11, n. 26, p. 168187, 3 jan. 2024. Disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/persdia/article/view/19212>. Acesso em: 19 set. 2025.

SOUZA, Michele Pereira de; PEIXOTO, Renata da Costa. A contribuição da Educação Física para alfabetização. **Revista Digital EFDeportes.com**, edição 103, dez. 2006. Disponível em: <https://efdeportes.com/efd103/alfabetizacaoeducacaoofisica.htm>. Acesso em: 19 set. 2025.

Torres, Renata Andrade. A EDUCAÇÃO FÍSICA NA ALFABETIZAÇÃO. **Revista Artigos. Com**, v. 7, p. e1743, 3 out. 2019. Disponível em: <https://acervomais.com.br/index.php/artigos/article/view/1743>. Acesso em: 19 set. 2025.

UNESP. **Tipos de revisão de literatura**. Faculdade de Ciências Agronômicas – UNESP, 2014.

6.1 Referências dos trabalhos analisados

AMERICO, Rafaela Barbosa. **O brincar e o aprender a ler na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental**: a infância em foco. 2022. Dissertação (Mestrado em Educação, Linguagem e Psicologia) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2022. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48138/tde-01122022-101430/ptbr.php>. Acesso em: 2025-09-15.

ANJOS, Ana Maura Tavares dos. **Narrativas de crianças sobre suas relações com a escrita**. 2021. 273f. Tese (Doutorado em Educação) - Centro de Educação,

Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/44904>. Acesso em: 2025-09-15

BASTOS, Jéssica Mendonça. **Proposta didática com jogos digitais para o ensino dos grafemas <g> e <j> em contextos regulares diante de vogais não anteriores na perspectiva da alfabetização e dos multiletramentos**. 2021. 179 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) - Instituto de ciências Humanas e Sociais, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Seropédica, RJ, 2021. Disponível em: <https://rima.ufrj.br/jspui/handle/20.500.14407/15492>. Acesso em: 2025-09-15.

CALIXTO, Suely de Oliveira. **Formação continuada: análise dos impactos do PNAIC na prática docente de professoras alfabetizadoras das escolas públicas municipais de Mariana – MG**. 2021. 106 f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Instituto de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Federal de Ouro Preto, Mariana, 2021. Disponível em: <https://www.repositorio.ufop.br/items/39c7a727-aa10-4651-9f98-7707e66b15fb>. Acesso em 2025-09-15

CHICARELLI, Estefânia Coelho. **A infância e o lúdico nos anos iniciais do Ensino Fundamental em tempos de pandemia (COVID-19): concepções e percepções de professores, familiares e crianças**. 2023. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar) – Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – Unesp, Araraquara, 2023. Disponível: <https://repositorio.unesp.br/entities/publication/3131e118-bda0-4c1f-8aa545448074c01f>. Acesso em: 2025-09-15

COSTA, Luis Gustavo da Silva. **Estratégias de ensino colaborativo como uma proposta de atendimento educacional especializado – AEE**. 2021. Dissertação (Mestrado em Docência para Educação Básica) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Faculdade de Ciências, Bauru, 2021. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/entities/publication/6482169c-c5ec-444d9e80d6933da1fe75>. Acesso em: 2025-09-15

ITABORAI, Flavia Cristina Souza. **Jogos digitais educativos no processo de alfabetização de estudantes com deficiência intelectual**. Dissertação (Mestrado Profissional em Gestão e Tecnologia Aplicadas à Educação) — Universidade do Estado da Bahia, UNEB, Salvador, 2022. Disponível em: <https://saberaberto.uneb.br/items/7af4d609-0570-4155-a96a-1a3965e6c6a2>. Acesso em: 2025-09-15

LIMA, Joyce dos Santos. **Ah! amada Amanda: a contação de história como subsídio para trabalhar a supressão da consoante nasal em posição de coda silábica**. 2020.

99 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) - Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE, 2020. Disponível em:

<https://ri.ufs.br/jspui/handle/riufs/13615>. Acesso em: 2025-09-15

MONTEIRO, Suze Martins Franco. **Revisão sistemática da literatura sobre a utilização da proposta de Integração Sensorial de Ayres para as pessoas com o transtorno do espectro do autismo**. 2023. 104 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologia, Comunicação e Educação) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/38803>. Acesso em: 2025-09-15

MORAES, Keila Cristina Armando de. **Linguagem escrita da Educação Infantil ao 1º ano do Ensino Fundamental: análise da transição segundo as professoras**. 2022. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/items/fc34f8a9-36c04da1-8503-33c3fe8e1f36>. Acesso em: 2025-09-15

NASCIMENTO, Lucilélia Lemes de Castro Silva. **Os jogos digitais na alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental: uma revisão integrativa**. 2024. Tese (Doutorado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia, 2024. Disponível em: <https://tede2.pucgoias.edu.br/bitstream/tede/5182/2/Lucil%C3%A9lia%20Lemes%20de%20Castro%20Silva%20Nascimento.pdf>. Acesso em: 2025-09-15

RODRIGUES, Cássio Moreira. **A importância da ludicidade na prática docente: um estudo sobre alfabetização e letramento nos anos iniciais do ensino fundamental**. 2023. Dissertação (Mestrado em Ensino) – a Universidade de Cuiabá, Cuiabá, 2023. Disponível em: <https://repositorio.pgsscogna.com.br/bitstream/123456789/67187/1/Dissertacao%20Cassio%20sem%20assinatura-%20final%20ATA%20CORRIGIDA.pdf> . Acesso em: 2025-09-15

SANTOS, Darcy dos. **Substantivo em ação: desenvolvimento de habilidades de análise linguística mesmo com quem (ainda, infelizmente) não sabe ler**. 2024. 123 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) – Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2024. Disponível em: <https://ri.ufs.br/jspui/handle/riufs/19691>. Acesso em: 2025-09-15.

SANTOS, Renata Aparecida Batista dos. **Os desvios ortográficos de alunos do ensino fundamental de uma sala de recursos multifuncionais de Uberaba-MG**. 2020. 171f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Programa de Mestrado Profissional em Letras em Rede Nacional, Universidade Federal do Triângulo Mineiro, Uberaba,

2020. Disponível em: <https://bdtd.uftm.edu.br/handle/tede/1028>. Acesso em 2025-09-15

SILVA, Cristiane Gonçalves da. **As potencialidades do uso do GraphoGame para os estudantes com deficiência intelectual**. 2023. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/31598>. Acesso em: 2025-09-15

SILVA, Isa Franciele Mendes da. **Práticas de jogos no processo de alfabetização e letramento: evidências empíricas**. 2023. Dissertação (Mestrado Profissional em Linguística e Ensino) — Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2023. Disponível em: https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/31416/1/IsaFrancieleMendesDaSilva_Dissert.pdf. Acesso em: 2025-09-15

SILVA, Raquel Paula da. **O lúdico e as multimeioses: ensino de leitura e de escrita na perspectiva de alfabetizar letrando no 2º ano do ensino fundamental**. 2023. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Estadual da Paraíba – Campus III, Guarabira, 2023. Disponível em: <https://tede.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/tede/4608/2/DS-Raquel%20Paula%20da%20Silva.pdf> Acesso em: 2025-09-15

SOUZA, Waleska Medeiros de. **Práticas de leitura e letramento em sala de atendimento educacional especializado no ensino da criança com deficiência**. 2022. 123 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Instituto de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Federal de Ouro Preto, Mariana, 2022. Disponível em: <https://www.repositorio.ufop.br/items/b7dfab3e-e19e-4707-af59-0c5bc5f214fd>. Acesso em: 2025-09-1

