

# A GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA DIDÁTICA PARA A PRÁTICA DA PEDAGOGIA ATIVA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO NA EDUCAÇÃO ESPECIAL E INCLUSIVA

Simone Severina dos Santos de Paula<sup>7</sup>

Laira Fernanda de Freitas Benedito<sup>8</sup>

Ana Caroline Soncin da Silva<sup>9</sup>

## RESUMO

A alfabetização e o letramento são a égide para o desenvolvimento integral do estudante enquanto sujeito que além de ler e escrever, precisa possuir competência para ter senso crítico sobre o que lê e escreve. Face a essa importância da alfabetização e do letramento, os alunos da Educação Especial e Inclusiva também precisam conquistar o desenvolvimento dessas competências e habilidades, sendo que para isso é primordial considerar suas individualidades e especificidades. Para isso, a gamificação apresenta-se como uma ferramenta para a Pedagogia Ativa eficiente nesse processo. Desta forma, essa pesquisa teve como objetivo enunciar sobre o uso da gamificação como metodologia para a Pedagogia Ativa e inclusiva no processo de alfabetização e letramento para alunos da Educação Especial e Inclusiva, nas séries iniciais da Educação Básica. Para tanto, foi realizado um levantamento bibliográfico, em bases de dados confiáveis elencando materiais científicos sobre o tema alfabetização; letramento; Educação Especial e Inclusiva, gamificação; e Pedagogia Ativa. Foi encontrado que a gamificação permite a personalização do ensino; desenvolve a autonomia sendo considerada uma prática de Pedagogia Ativa; é atrativa, pois utiliza recursos da ludicidade; e promove o engajamento dos estudantes. Portanto, a gamificação possui em sua totalidade características que proporcionam que o processo de alfabetização e letramento na Educação Especial possa ser dinâmico, atrativo, integral, eficiente, personalizado e inclusivo.

**Palavras-chave:** alfabetização; letramento; educação especial; gamificação.

## ABSTRACT

Literacy is the aegis for the integral development of the student as a subject who, in addition to reading and writing, needs to have the competence to have a critical sense about what he reads and writes. Given this importance of literacy, students in Special and Inclusive Education also need to achieve the development of these skills and abilities, and for this it is essential to consider their individualities and specificities. To this end, gamification presents itself as a tool for efficient active pedagogy in this process. Thus, this research aimed to discuss the use of gamification as a methodology for active and inclusive pedagogy in the literacy process for students in Special and Inclusive Education, in the initial grades of Basic Education. To this

---

<sup>7</sup> Acadêmica do Curso de Pedagogia, do Centro Universitário de Jales/SP (UNIJALES).

<sup>8</sup> Acadêmica do Curso de Pedagogia, do Centro Universitário de Jales/SP (UNIJALES).

<sup>9</sup> Mestre em Ciências dos Materiais, orientadora e professora do Curso de Pedagogia, do Centro Universitário de Jales/SP (UNIJALES).

end, a bibliographic survey was carried out in reliable databases listing scientific materials on the subject of literacy; literacy; special and inclusive education, gamification; and active pedagogy. It was found that gamification allows the personalization of teaching; develops autonomy and is considered an active pedagogy practice; it is attractive, as it uses playful resources; and promotes student engagement. Therefore, gamification has characteristics in its entirety that ensure that the literacy process in special education can be dynamic, attractive, comprehensive, efficient, personalized and inclusive.

**Keywords:** literacy; special education; gamification.

## INTRODUÇÃO

A educação é uma prática social que visa o desenvolvimento integral do ser humano, suas potencialidades, habilidades e competências. Esta é responsável por dar os moldes em uma sociedade. Isso pois, ela pode aprimorar as pessoas e o mundo, assim como, a falta dela, pode consolidar o processo de destruição. A educação representa conhecimento, poder, influência e domínio de senso crítico, necessitando ser prioridade em políticas públicas e ser acessível e de qualidade para todos (Pertuzatti; Dickmann, 2019).

Da mesma forma, a leitura e a escrita também apresentam função social dentro de uma sociedade, o que evidencia a importância de um processo de alfabetização e letramento bem elaborados e desenvolvidos na Educação Básica. Isso pois, a alfabetização, representa, de uma forma genérica, a capacidade de ler e escrever, de codificar e decodificar letras, já o letramento refere-se ao domínio do uso dessas habilidades de leitura e escrita, para o desenvolvimento do senso crítico. A alfabetização e o letramento são conceitos diferentes, entretanto interdependentes, ou seja, a criança necessita aprender a reconhecer e escrever as letras e palavras, mas também precisa compreender o conceito, impacto e aplicabilidade dessas palavras, dentro do seu contexto social (Silva; Santos, 2020).

Assim, a alfabetização e o letramento representam inserção e inclusão do indivíduo na sociedade, por isso é primordial a demanda de programas educacionais que promovam o desenvolvimento desses saberes na fase adequada ao desenvolvimento global dos estudantes, e de forma acessível para todos, incluindo a Educação Especial (Kanashiro; Seabra Júnior, 2018).

Face a importância dos processos educativos mencionados acima, a gamificação é uma excelente ferramenta pedagógica para auxiliar nesse processo de alfabetização e letramento na Educação Especial, uma vez que os alunos com deficiências precisam passar pelo processo de alfabetização, porém apresentam demandas específicas de aprendizagem, principalmente em relação ao desenvolvimento da leitura e da escrita. Sendo assim, o uso tecnologias assistivas,

como a gamificação, despertam o interessante do estudante, permitem adaptações mediante a necessidade e individualidade de cada aluno e, o mais importante, garantem a promoção da participação ativa do estudante, como protagonista no seu processo de aprendizagem (Farias, 2019).

Deste modo, a gamificação apresenta-se como uma ferramenta didática para aplicação da Pedagogia Ativa, que faz uso da tecnologia, e tem apresentado resultados eficientes nessa etapa tão importante da Educação Infantil de crianças com algum tipo de deficiência. Uma vez que, o desenvolvimento de competências e habilidades inerentes à leitura e a escrita na Educação Especial, ou seja, ao processo de alfabetização e letramento desses alunos, requerem estratégias dinâmicas, inovadoras e inclusivas (Mendes, 2019).

Então, essa pesquisa desejou enunciar sobre o uso da gamificação como metodologia para a Pedagogia Ativa e inclusiva no processo de alfabetização e letramento para alunos da Educação Especial e Inclusiva, nas séries iniciais da Educação Básica. Especificamente, esse artigo almejou: explicar o conceito, e as diferenças entre alfabetização e letramento; entender o que é a Educação Especial e Inclusiva; denotar a gamificação como estratégia da Pedagogia Ativa nas séries iniciais; demonstrar resultados de trabalhos em que a gamificação foi aplicada como ferramenta da Pedagogia Ativa no processo de alfabetização e letramento na Educação Especial nas series iniciais.

Para tanto foi realizada uma pesquisa de natureza básica, objetivo explicativo, abordagem qualitativa e procedimento bibliográfico, em documentos científicos. Esses materiais foram explorados nas bases de dados: Google Acadêmico, Scielo (*Scientific Electronic Library Online*) e Periódicos Capes. Nelas foram pesquisados os seguintes descritores: alfabetização; letramento; Educação Especial e Inclusiva, gamificação; Pedagogia Ativa. Foram considerados materiais disponíveis na íntegra, em português e espanhol, que tivessem, preferencialmente, dez anos de sua data de publicação.

## **REVISÃO DE LITERATURA**

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular é nos primeiros anos de escolaridade (1º e 2º ano) que o ensino da leitura e escrita começa a ser organizado sistematicamente, com o objetivo de possibilitar a alfabetização dos alunos nesse período. Já as vivências com a comunicação verbal e escrita, que se iniciam no ambiente familiar e na fase pré-escolar, serão ampliadas ao longo do Ensino Fundamental, conforme delineado nesse documento por meio

dos quatro eixos da ação linguística: expressão oral, estudo da língua/linguagem, leitura/audição e elaboração de textos (Brasil, 2019).

Dessa forma, durante as primeiras etapas da escolarização, a fase da alfabetização e letramento tem um papel essencial no progresso da capacidade de se expressar e se comunicar dos alunos. Isso pois, a alfabetização representa o ato de reconhecer e dominar o sistema alfabético, é o ler e escrever. Já o letramento é a utilização dessas aprendizagens dentro do contexto social, em que a criança está inserida. Então, adquirir tais competências vai além de apenas aprender as letras e palavras, inclui também a compreensão da organização da língua e a habilidade de se expressar oralmente e por escrito. Assim, possibilitam que os pequenos transmitam seus pensamentos e emoções de forma mais exata e compreensível (Antunes; Souza, 2023).

Segundo Soares (2020), a alfabetização e letramento são processos que ocorrem de maneira simultânea com o objetivo de atender às necessidades da sociedade. Para ilustrar e demonstrar apropriadamente essa relação, a autora propõe uma representação, na qual a alfabetização e letramento se encontram interligados em camadas sobrepostas, demonstrando uma interconexão e inseparabilidade entre eles.

Por conseguinte, o letramento e a alfabetização estão estreitamente relacionados. É possível observar que a reflexão sobre o conceito de educação em linguagem escrita, ao longo das últimas décadas, tem recebido o impacto de uma abordagem renovada: o letramento. Sob essa nova perspectiva, o desenvolvimento ocorre simultaneamente ao da educação em linguagem escrita. A educação em leitura e escrita é vista como um conjunto de métodos, processos e competências que são essenciais, em uma relação interdependente e simultânea, ou seja, com a habilidade de utilizar a escrita para participar das práticas sociais e pessoais (Soares, 2016).

Então, é fundamental investir na alfabetização e letramento para promover a inclusão e a acessibilidade escolar. Dessa forma, será possível que todos os educandos, sem distinção de habilidades ou condições sociais, tenham oportunidade de desenvolver suas capacidades cognitivas, contribuindo para um ambiente educacional mais igualitário e abrangente (Soares, 2017).

Deste modo, a Educação Especial visa assegurar que alunos com deficiência tenham acesso a escolarização, participação e aprendizado. No Brasil, a Educação Inclusiva busca garantir uma educação de qualidade para todos, independentemente de suas diferenças. Essa abordagem não se limita à adaptação de materiais didáticos, mas busca uma transformação

profunda na maneira como o ensino é concebido e aplicado. A Educação Inclusiva considera as especificidades e potencialidades de cada aluno, reconhecendo a diversidade como um valor importante na vida de todos os envolvidos (Biazus; Rieder, 2019; Pachevitch; Lima; Martiniak, 2022).

Portanto, dentro da visão da Educação Especial, a escola se transforma em um ambiente acolhedor e adaptado às especificidades do aluno. Diferentemente da Educação Especial, a Educação Inclusiva não é considerada como uma modalidade, mas sim como uma abordagem metodológica no contexto da Educação Básica (Mantoan, 2017).

Conforme disposto na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) 9.394/96, no seu artigo 59, a Educação Especial é destinada aos alunos que possuem deficiência, Transtornos Globais do Desenvolvimento e Altas Habilidades/ Superdotação (Brasil, 1996).

A Educação Especial tem uma grande importância principalmente em sua perspectiva inclusiva, pois é por meio dela que os direitos aos indivíduos são assegurados por lei, ocorrendo este processo inclusivo na rede regular de ensino. Ainda que a inclusão seja um tema frequentemente debatido e que, teoricamente, represente o verdadeiro significado da palavra na prática, a concretização desse processo não garante sua eficácia nem a criação de oportunidades efetivas. Nesse sentido, todas as pessoas com deficiência têm o direito e a obrigação de participar plenamente das atividades sociais, mas é necessário ir além da simples igualdade e buscar a equidade, ou seja, assegurar a garantia de participação, ainda que de formas diferenciadas (Pachevitch; Lima; Martiniak, 2022).

Diante disso, prática educacional inclusivo é fundamental, pois proporciona aos alunos uma aprendizagem efetiva, baseada em suas próprias realidades, que leva em consideração suas limitações, sem se limitar a elas. Contudo, mesmo com a introdução da Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (nº13.146/2015), a implementação da inclusão no Brasil enfrenta obstáculos devido a discursos capacitistas que defendem a separação (Bondan; Werle; Saorín, 2022).

A inclusão, para além de um direito, é uma prática cada vez mais necessária e importante, pois quando feita de maneira adequada, torna-se um suporte essencial para o progresso dessas pessoas, proporcionando condições eficazes para suprir suas necessidades e auxiliando na formação desses cidadãos de forma bem-sucedida (Kassar, 2011; Pachevitch; Lima; Martiniak, 2022)

Nesse processo de inclusão de forma eficiente, a Pedagogia Ativa, apresenta-se como uma facilitadora desse procedimento. Isso pois, como defende Marques *et al.* (2021) e

Guimarães *et al.* (2023), ela coloca o aluno no centro do processo de ensino-aprendizagem, promovendo uma maior participação e autonomia na construção do conhecimento. Essa abordagem, ao contrário do ensino tradicional que prioriza a transmissão de conteúdo de forma unilateral, incentiva o pensamento crítico, a colaboração e a resolução de problemas, o que contribui para um aprendizado mais profundo e significativo.

Para Guimarães *et al.* (2023), a integração entre teoria e prática, essencial na Pedagogia Ativa, facilita o desenvolvimento de competências fundamentais que vão além da simples memorização, preparando o aluno para lidar com situações reais de forma mais eficaz. Assim, esse modelo é especialmente importante quando aplicado à alfabetização, pois cria oportunidades para os alunos interagirem com o conhecimento de maneira prática e concreta.

No contexto da educação especial, essa abordagem se torna ainda mais relevante, considerando as particularidades de cada deficiência. Marques *et al.* (2021) e Guimarães *et al.* (2023) afirmam que a Pedagogia Ativa, ao promover a personalização das atividades, permite que os alunos com deficiência tenham suas especificidades atendidas, o que é fundamental para o sucesso no processo de alfabetização e letramento. Por exemplo, crianças com deficiências auditivas podem se beneficiar de estratégias que integram a língua de sinais e recursos visuais, enquanto alunos com deficiências visuais detectam materiais adaptados, como o Braille ou tecnologias assistivas, para acessar o conteúdo de forma eficiente. Essa personalização é crucial para garantir que todos os alunos tenham as mesmas oportunidades de aprendizagem, como discutem os autores.

Além disso, para alunos com Transtornos Globais do Desenvolvimento (TGD), como o Transtorno do Espectro Autista (TEA), o desafio do letramento se intensifica devido às dificuldades de comunicação e interação social. Lobo *et al.* (2024), bem como Vitor e Silva (2017) destacam que a Pedagogia Ativa, com a utilização de atividades interativas, pode estimular essas habilidades, proporcionando uma forma mais lúdica e envolvente de aprendizagem.

Em relação aos alunos com altas habilidades/ superdotação, a Pedagogia Ativa também desempenha um papel fundamental. Como ressaltam Marques *et al.* (2021), Vitor e Silva (2017), esses alunos precisam de desafios constantes para manter o interesse e a motivação no processo de alfabetização e letramento. Uma abordagem ativa permite que eles explorem questões mais complexas e desenvolvam suas habilidades ao máximo, por meio de atividades que os envolvem de forma criativa e investigativa.

Por fim, tanto Marques *et al.* (2021) quanto Guimarães *et al.* (2023) concordam que a formação de professores para o uso adequado da Pedagogia Ativa é crucial, especialmente na Educação Especial. A formação continuada e o desenvolvimento de competências específicas para trabalhar com alunos com deficiências são determinantes para o sucesso dessas metodologias. O uso eficaz das ferramentas e estratégias da Pedagogia Ativa exige do professor uma compreensão profunda das necessidades de cada aluno e a capacidade de adaptar as atividades para maximizar o potencial de aprendizado, garantindo, assim, uma prática inclusiva e eficaz.

Nesse contexto, a gamificação é uma estratégia que aproveita elementos e mecânicas de jogos para engajar os indivíduos, motivá-los a atuar, promover a aprendizagem e resolver dificuldades. Essa abordagem é cada vez mais reconhecida e aproveitada na área da educação, pois aproveita a potencialidade do design de jogos para tornar o processo de aprendizagem mais envolvente, prazeroso, estimulante e eficaz (Torres; Lázaro, 2015).

A gamificação procura incorporar práticas e princípios pedagógicos que estimulem o engajamento e, sobretudo, a interação entre professores e alunos. Dessa forma, a inclusão de mecanismos de gamificação está se tornando cada vez mais importante para proporcionar experiências que vão além do simples entretenimento. O conceito conhecido como ludificação, está se difundindo nas práticas educativas presentes no ambiente escolar, utilizado como método de instrução e assimilação, especialmente voltado para a geração Gamer, nas quais impactos positivos estão sendo obtidos por meio dessas vivências (Silva *et al.*, 2022).

De acordo com Garofalo (2024), a gamificação torna o aprendizado mais dinâmico, interativo e memorável, possibilitando uma experiência educacional diferenciada e estimulante, que os envolve de forma ativa e engajada. Essa abordagem não se limita a tornar o aprendizado mais divertido, mas também promove a colaboração, o pensamento crítico, a resolução de problemas e o desenvolvimento de habilidades essenciais para a formação integral dos estudantes.

É fundamental destacar a importância da gamificação em aumentar a motivação, o envolvimento e a participação do professor/aluno em uma situação específica, proporcionando um ambiente seguro para praticar habilidades ou adquiri-las, visando aprimorar a atenção e as habilidades visuais. Assim, a gamificação influencia diretamente a motivação, sendo, portanto, um catalisador de ações e capaz de promover mudanças significativas na vida dos indivíduos (Silva; Fortes; Araújo, 2024).

## **RESULTADOS E DICUSSÃO**

Para Silva *et al.* (2022), a gamificação foi aplicada em um grupo de alunos com necessidades especiais nas séries iniciais, utilizando jogos interativos adaptados para diferentes níveis de dificuldade. A pesquisa demonstrou que a inclusão de elementos como recompensas visuais e feedback imediatamente aumentou a motivação dos alunos e melhorou significativamente suas habilidades de leitura e escrita. Um exemplo prático foi o uso de um aplicativo de alfabetização gamificado, onde os alunos completavam atividades de letras e palavras para avançar níveis, recebendo recompensas virtuais. Esse sistema incentivou a prática contínua e a progressão individualizada, resultando em ganhos expressivos na aquisição de competências linguísticas, especialmente para alunos com Transtorno do Espectro Autista.

De forma complementar, Oliveira *et al.* (2024) possuem outro caso de sucesso ao aplicar elementos de jogos educativos digitais em uma turma de alfabetização. Neste contexto, a metodologia envolveu tarefas progressivas de reconhecimento de letras e formação de palavras, permitindo que os alunos, inclusive aqueles com dificuldades de aprendizagem, participassem de maneira ativa. O estudo demonstrou que, além de motivar os estudantes, a gamificação contribuiu para a inclusão de alunos com diferentes perfis cognitivos, uma vez que os desafios foram ajustados automaticamente conforme o desempenho de cada aluno. Um exemplo específico foi o uso de plataformas como *ClassDojo*, que, ao gamificar as lições diárias, incentivou a participação e a interação colaborativa entre os alunos, melhorando o ambiente inclusivo e o desempenho geral.

Já Oliveira, Dutra e Aquije (2023) abordaram a gamificação no ensino da matemática nas séries iniciais, destacando um caso de sucesso em que o uso de jogos de tabuleiro digitais facilitou a compreensão de conceitos matemáticos básicos. Alunos com deficiência intelectual participaram das atividades, e o estudo revelou que, através de um ambiente gamificado, o nível de concentração e engajamento aumentou. Um exemplo prático foi a utilização de jogos que simulavam situações cotidianas, onde os alunos resolviam problemas matemáticos relacionados ao seu cotidiano, como a compra de itens em um mercado fictício. Esse tipo de atividade lúdica tornou o conteúdo mais acessível, promovendo uma aprendizagem significativa e inclusiva.

Oliveira, Dutra e Aquije (2023) deram outro exemplo relevante, aplicando a gamificação no ensino de ciências naturais, onde os alunos, incluindo aqueles com dificuldades de desenvolvimento, interagiram com jogos que abordaram temas de meio ambiente e sustentabilidade. Um caso específico de sucesso foi a gamificação de um projeto de ciências sobre reciclagem, em que os alunos competem em equipes para acumular pontos ao completar

tarefas relacionadas à coleta seletiva e conservação ambiental. A integração dos conceitos de Ciência, Tecnologia, Sociedade e Ambiente (CTSA) com a gamificação mostrou-se eficiente ao estimular o interesse dos alunos e facilitar a assimilação dos conteúdos.

Deste modo, esses estudos demonstram, de maneira prática, que a gamificação não apenas potencializa o engajamento dos alunos na Educação Especial e Inclusiva, mas também torna o processo de alfabetização e letramento mais acessível e eficiente. As adaptações às necessidades individuais dos alunos, aliadas a um sistema de recompensas e feedback, são fatores críticos para o sucesso da gamificação, resultando em melhorias significativas no desempenho acadêmico e na participação inclusiva.

## CONCLUSÃO

Assim, analisando os estudos apresentados é passível de conclusão que a alfabetização e o letramento na Educação Especial e Inclusiva requerem métodos dinâmicos, criativos, planejados e adequados, respeitando a individualidade de cada aluno, de modo que promovam o desenvolvimento das habilidades e competências necessárias de forma integral, específica e eficiente. Deste modo, a utilização da gamificação é uma maneira inovadora de auxiliar esse processo.

Portanto, a abordagem da gamificação, aplicada no contexto da Educação Especial Inclusiva, representa uma estratégia valiosa de ensino que favorece o progresso cognitivo, social e emocional dos estudantes participantes, além de desenvolver o protagonismo dos alunos, por ser uma prática de Pedagogia Ativa. Também é primordial destacar que outro fator crucial para a eficácia e a relevância dessa estratégia está diretamente ligado ao engajamento dos educadores, conforme evidenciado na literatura, que aponta a importância do estabelecimento de metas, na elaboração do plano de intervenção, na seleção dos elementos de jogos a serem empregados e na condução da atividade.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, I. S.; SOUZA, L. da. S. O processo de alfabetização na educação infantil. **Revista Amor Mundi**, Santo Ângelo, v. 4, n. 1, p. 43-53, 2023. Disponível em: file:///C:/Users/col\_z/Downloads/43-53.pdf. Acesso em: 01 set.2024.

BIAZUS, G. F.; RIEDER, C. R. M. Uso da Tecnologia Assistiva na Educação Inclusiva no

Ambiente Escolar: Revisão Sistemática. **Revista Educação Especial**, Santa Maria, v. 32, p. 1-15, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/educacaoespecial/article/view/33317>. Acesso em: 01 set. 2024.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional**. Diário Oficial da União: República Federativa do Brasil, Brasília, DF, 23 dez. 1996. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm). Acesso em: 01 set. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base nacional comum curricular**. Brasília: MEC/SEB, 2019. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 31 de ago. de 2024.

BONDAN, D. E.; WERLE, F. O. C.; SAORÍN, J. M. Educação inclusiva no Brasil e Espanha: discussão conceitual, **Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação**, Rio de Janeiro, v. 30, n. 115, p. 438-457, abr./jun. 2022. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ensaio/a/G7VxRcKDxVrqLwyhqzd7kQN/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 14 out. 2024.

FARIAS, G. **Desenvolvimento de sistema web gamificado para alfabetização de pessoas com síndrome de Down**. 2019. 76f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Engenharia de Software) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Dois Vizinhos, 2019. Disponível em: <https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/10766>. Acesso em: 30 ago. 2024.

Garofalo, D. Gamificação como estratégia. **Revista Educação**, [S. l.], 2024. Disponível em: <https://revistaeducacao.com.br/2024/08/15/gamificacao-estrategia/>. Acesso em: 30 ago. 2024.

GUIMARÃES, U. A. *et al.* A atuação do designer instrucional para a aprendizagem autodirigida utilizando as tecnologias digitais. **RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar**, v. 4, n. 4, p. 04, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.47820/recima21.v4i4.3035>. Acesso em: 14 out. 2024.

KANASHIRO, M. D. D. M.; SEABRA JÚNIOR, M. O. Tecnologia educacional como recurso para a alfabetização da criança com transtorno do espectro autista. **Revista Diálogos e Perspectivas em Educação Especial**, São Paulo, v. 5, n. 2, p.101-120, 2018. Disponível em: <https://revistas.marilia.unesp.br/index.php/dialogoseperspectivas/article/view/8773>. Acesso em: 14 out. 2024.

KASSAR, M. C. M. Educação especial na perspectiva da educação inclusiva: desafios da implantação de uma política nacional. **Educar em Revista**, Curitiba, n. 41, p. 61-79, jul./set. 2011. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/er/a/y6FM5GNKBkjzTNB48zV4zNs/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 14 out. 2024.

LOBO, Í. M. *et al.* Metodologia ativa: aprendizagem baseada em problemas: uma revisão de literatura. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, [S. l.], v. 10, n. 5, p. 116–124, 2024. DOI: 10.51891/rease.v10i5.13820. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/13820>. Acesso em: 14 out. 2024.

MANTOAN, M. T. E. Inclusão, diferença e deficiência: sentidos, deslocamentos, proposições. **Inclusão Social**, [S. l.], v. 10, n. 2, 2017, p. 37-46. Disponível em: <https://revista.ibict.br/inclusao/article/view/4030>. Acesso em: 01 set. 2024.

MARQUES, H. R. *et al.* Inovação no ensino: uma revisão sistemática das metodologias ativas de ensino-aprendizagem. **Avaliação: Revista da Avaliação da Educação Superior**, Campinas, v. 26, n. 3, p. 718–741, set. 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/aval/a/C9khps4n4BnGj6ZWkZvBk9z/>. Acesso em: 14 out. 2024.

MENDES, L. O. R. *et al.* Gamificação no Processo de Ensino e Aprendizagem de Estudantes Surdos: uma revisão sistemática. **Renote**, Porto Alegre, v. 17, n. 3, p. 132-141, 2019. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/99434>. Acesso em: 30 ago. 2024.

OLIVEIRA, I. S. *et al.* GAMIFICAÇÃO NA ALFABETIZAÇÃO. **RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar**, [S. l.], v. 5, n. 3, p. e535001, 2024. Disponível em: <https://recima21.com.br/index.php/recima21/article/view/5001>. Acesso em: 14 out. 2024.

OLIVEIRA, I. S.; DUTRA, D. S. de A.; AQUIJE, G. M. de F. V. Jogos e educação matemática: uma revisão sistemática sobre o uso de jogos nos anos iniciais do ensino fundamental. **Ensino & Multidisciplinaridade**, São Luís, v. 9, n. 1, p. 1–18, 2023 Disponível em: <https://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/ensmultidisciplinaridade/article/view/21332>. Acesso em: 9 nov 2024.

PACHEVITCH, S; LIMA; E. A. de; MARTINIAK, V. L. Inclusão escolar e a **educação** inclusiva dentre o ensino regular e a formação inicial docente para a atuação neste contexto. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, São Paulo, v. 04, n. 1, p. 05-21, 2022. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/formacao-inicial-docente>. Acesso em: 30 ago. 2024.

PERTUZATTI, I.; DICKMANN, I. Alfabetização e letramento nas políticas públicas: convergências e divergências com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). **Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação**, Rio de Janeiro, v. 27, n. 105, p. 777-795, out./dez. 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ensaio/a/GGNmqXFDsbhqb565F5Vbmx/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 14 out. 2024.

SILVA, C. W. de M. B. da *et al.* Gamificação na alfabetização de alunos da educação especial nas séries iniciais. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, São Paulo, v. 8.n.10. 2022. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/7292>. Acesso em: 01 set. 2024.

SILVA, E.; FORTES, I.; ARAÚJO, L. METODOLOGIAS ATIVAS: A GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO. **Revista Tópicos**, [S. l.], v. 2, n. 11, 2024. Disponível em: <https://revistatopicos.com.br/artigos/metodologias-ativas-a-gamificacao-na-educacao>. Acesso em: 01 set. 2024.

SILVA, P. G. F. da; SANTOS, M. R. B. dos. Alfabetização e letramento: conceitos e diferenças. In: Congresso Nacional de Educação, 7, 2020, Maceió. **Anais [...]**. Maceió:

Conedu, 2020. Disponível em: [https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2020/TRABALHO\\_EV140\\_MD1\\_SA8\\_ID304\\_01102020180233.pdf](https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2020/TRABALHO_EV140_MD1_SA8_ID304_01102020180233.pdf). Acesso em: 30 ago. 2024.

SOARES, Magda. **Alfabetização e Letramento**. 7. ed. São Paulo: Contexto, 2017. p. 13-61.

SOARES, Magda. **Alfabetização: a questão dos métodos**. São Paulo: Contextos, 2016. p.1550.

SOARES, Magda. **Alfaletrar: toda criança pode aprender a ler e escrever**. São Paulo: Contexto, 2020. p. 15-33.

TORRES, A. I; LÁZARO, D. G. **El proceso de gamificación em El aula: las matemáticas em educación infantil**. Madrid: Grin, 2015. *E-book*. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/326838599\\_El\\_proceso\\_de\\_gamificacion\\_en\\_el\\_aula\\_Las\\_matematicas\\_en\\_educacion\\_Infantil](https://www.researchgate.net/publication/326838599_El_proceso_de_gamificacion_en_el_aula_Las_matematicas_en_educacion_Infantil). Acesso em: 14 out. 2024.

VITOR, F. C.; SILVA, A. P. B. da. Alfabetização e educação científicas: consensos e controvérsias. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, v. 98, n. 249, p. 410–427, maio 2017. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbeped/a/dRphmt4jn3HtCCbYLSdX6qc/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 14 out. 2024.