

O papel dos Jogos Digitais no processo de Alfabetização da criança no contexto pandêmico da COVID-19: Revisão Sistemática de Literatura

Flaviane Vieira da Cruz¹, Neliane Alves de Freitas¹

¹Programa de Pós-Graduação em Didática, Práticas de Ensino e Tecnologias Educacionais - Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri (UFVJM) Minas Gerais - MG - Brasil

{flaviaeducadora31@gmail.com, nelianefreitas1@gmail.com}

Abstract. *The research deals with the use of digital games as a technological resource that facilitates children's literacy during the period of the COVID-19 pandemic. To carry out the research, the Systematic Literature Review was used in the Google Scholar database and as a search criterion articles published between the years 2020 to 2022. The results obtained indicated that digital games were essential for aspects related to the development of children's skills in the literacy process in the period of Emergency Remote Teaching, a factor that evidences such a resource to be permanently part of the didactic planning.*

Resumo. *A pesquisa trata da utilização dos jogos digitais como um recurso tecnológico facilitador da alfabetização de crianças durante o período da pandemia de COVID-19. Para a realização da pesquisa utilizou-se a Revisão Sistemática de Literatura na base de dados do Google Acadêmico e como critério de busca artigos publicados entre os anos de 2020 a 2022. Os resultados obtidos apontaram que os jogos digitais foram essenciais para os aspectos relacionados ao desenvolvimento de habilidades da criança no processo de alfabetização no período do Ensino Remoto Emergencial, fator que evidencia tal recurso a fazer parte do planejamento didático permanentemente.*

1. Introdução

A pandemia da COVID-19 provocou grandes transformações no cenário educacional brasileiro, alterando a rotina letiva presencial e exigindo que as escolas buscassem alternativas para viabilizar a continuidade das aulas através das tecnologias educacionais. Nesse sentido, as salas de aula assumiram um formato digital através de plataformas como o *Google Meet*, *Zoom* e o *Microsoft Teams* estas adaptações culminaram no uso massivo das tecnologias. Os professores tiveram que adaptar suas ferramentas e metodologias de aula abruptamente, recorrendo ao uso do *Podcast*, *WhatsApp*, *Kahoot!*, *Padlet* e os jogos digitais.

Para os professores, o processo de adaptação para o formato remoto no “cenário com várias limitações e desafios foi bastante intenso” [BORGES et al., 2021]. Sendo assim, a nova prática pedagógica educacional exigiu adequações para que as crianças tivessem o mínimo de perdas possíveis, atentando-se para os princípios da ludicidade, letramento e da alfabetização no contexto do Ensino Remoto Emergencial.

Os jogos digitais exerceram o papel de aproximar as crianças durante a pandemia, uma forma de manter a ludicidade do contato presencial. A utilização dos jogos digitais em turmas de alfabetização é uma possibilidade concreta de ferramenta com fins

didáticos, conforme descreve o Plano Nacional de Alfabetização na Idade Certa-PNAIC, pois eles podem “favorecer tanto a compreensão da natureza e do funcionamento do sistema de escrita alfabética quanto a consolidação do processo de alfabetização”. [BRASIL, 2015].

Conforme propõe a Base Nacional Comum Curricular-BNCC [BRASIL, 2018] a competência da cultura digital deve perpassar por todo o currículo com o objetivo de assegurar o direito de aprendizagem e desenvolvimento com o apoio tecnológico e a incorporação de novos multiletramentos. Para encorajar os alunos a se envolverem de forma mais eficaz e crítica com as práticas linguísticas atuais e expandir a noção de um “usuário da linguagem”.

Diante desse cenário, o objetivo da pesquisa é apresentar algumas reflexões das contribuições dos jogos educacionais para o processo de alfabetização da criança durante o período pandêmico, especificamente entre os anos 2020 e 2022. Pois, o ato de brincar auxilia no desenvolvimento físico, cognitivo e emocional das crianças, além de proporcionar a aquisição de valores culturais e promover a sua socialização, [Vygotsky, 2003] pois no ato do brincar, a criança interage com o meio a qual está inserida, deixando transparecer suas fantasias, desejos e sentimentos.

2. Percurso Metodológico

Elegeu-se a Revisão Sistemática de Literatura-RSL para realizar uma investigação que apontasse para o que estava sendo dialogado sobre a temática deste trabalho no campo científico, pois este método permite conhecer conceitos e trilhar novos caminhos para a produção de saberes científicos. As revisões sistemáticas são consideradas estudos secundários, que têm nos estudos primários sua fonte de dados. Entende-se por estudos primários os artigos científicos que relatam os resultados de pesquisa em primeira mão. [GALVÃO; PEREIRA, 2014].

Assim sendo, nesse estudo, temos a seguinte estruturação das etapas da RSL:

Questões de pesquisa: 1. Quais jogos digitais foram utilizados para auxiliar na alfabetização de crianças durante o período pandêmico? 2. Quais as contribuições desses jogos para a alfabetização de acordo com os autores? 3. Os professores tiveram dificuldade em suas aulas utilizando os jogos digitais?

Seleção da base de dados: A Revisão Sistemática da Literatura, teve como base de dados no *Google Scholar* ou *Google Acadêmico* (traduzido para o português) por considerar um mecanismo de busca acadêmica que é seguro e mostra conteúdos científicos armazenados nos repositórios das universidades, revistas, anais de eventos e bibliotecas digitais do Brasil.

Palavras-chaves de busca: Utilizou-se na busca dos artigos científicos as seguintes palavras-chaves: “Jogos Digitais”, “Alfabetização” e “Pandemia”, ambas digitadas simultaneamente.

Critérios para a escolha dos artigos: 1. Artigos publicados no período entre os anos de 2020 – 2022; 2. Artigos que retratem integralmente a temática proposta desse estudo. 3. Artigos que apresentem os resultados finais da pesquisa.

Critérios para exclusão dos artigos: 1. Artigos que não contemplem integralmente os critérios anteriores; 2. Pesquisas em andamento.

Resultados da busca: Ao realizar a busca no *Google Acadêmico* foram localizados 21 (vinte e um) resultados. Após a leitura e análise detalhada de cada artigo foram eliminados 17 (dezesete) trabalhos por não alcançarem os critérios de inclusão, restando assim 4 (quatro) pesquisas por contemplarem todos os critérios de seleção e objetivo desse estudo.

A seguir, apresenta-se através do Quadro 1 os dados dos artigos eleitos:

Quadro 1 – Resultados obtidos no Google Acadêmico

	AUTOR	TÍTULO	LOCAL	ANO	RESULTADOS
1	Fernando Silvio Cavalcante PIMENTEL; Deise Juliana FRANCISCO; Adilson Rocha FERREIRA.	Jogos digitais, tecnologias e educação: Reflexões e propostas no contexto da covid-19.	Repositório Institucional da UFAL	2021	Os professores foram obrigados a revolucionar seus métodos de comunicação e mediação com os alunos, mergulhar em recursos e materiais alternativos, utilizar plataformas digitais e criar novos formatos para o planejamento de aulas.
2	Doris Pires Vargas BOLZAN; Jordana Rex BRAUN; Mariana Jardim de MORAES; Marina CERETTA.	Jogos digitais na alfabetização : emergências do ensino remoto	Revista Tecnologias Educacionais em Rede - ReTER	2021	A equipe reconheceu a importância de elaborar propostas que possam ser executadas por meio de tecnologias digitais acessíveis a todos. Para tanto, a pesquisa concentrou-se na elaboração de jogos que pudessem ser empregados como instrumento de ensino a distância.
3	Michelle Catherine Rocha Gomes Barros dos SANTOS; Givanildo da SILVA.	O uso do jogo digital no processo de alfabetização : um relato de experiência	Revista Educação: Teoria e Prática	2022	Os jogos digitais servem como uma ferramenta fundamental para a alfabetização. Permitindo que os alunos adquiram letras, sílabas e palavras. Além disso, os jogos facilitam a interação entre os participantes, ao mesmo tempo em que os motivam a se envolver plenamente em todos os cenários educacionais propostos.
4	Juliana Ferreira LIMA; Maria Dolores Dos Santos VIEIRA.	Jogos digitais: experiências da Alfabetização e Letramento no Ensino remoto emergencial	Anais do Congresso Brasileiro sobre Alfabetização, Linguagens e Letramentos	2022	A utilização dos jogos digitais tem a capacidade de produzir uma nova dinâmica do processo de ensino e aprendizagem dos alfabetizandos, despertando suas percepções, habilidades e conhecimentos pré estabelecidos.

Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

3. Análise e Discussão dos Resultados

A análise quanto a síntese dos dados extraídos dos artigos foi realizada de forma descritiva, possibilitando observar, contar e descrever o conhecimento produzido sobre o tema explorado na RSL.

O artigo intitulado: “*Jogos digitais, tecnologias e educação: reflexões e propostas no contexto da covid-19*”, aborda a importância dos jogos digitais na exploração dos diferentes recursos e materiais para mediar o processo de alfabetização no período da pandemia. De acordo com os autores, a educação “através” dos jogos propõe desenvolver habilidades de produção e autoria, trabalhando os *games* de forma criativa em atividades práticas voltadas para o protagonismo dos alunos. Para isso, além dos *softwares* de produção de jogos digitais,

os professores podem experimentar com os estudantes o exercício de outras linguagens, tais como, por exemplo, narrativas audiovisuais ou gráficas (histórias em quadrinhos) usando os *games* existentes e jogados por eles como matéria-prima e referência de criação.

O jogo digital é uma atividade lúdica que consiste em uma série de ações e decisões guiadas por objetivos claros e desafios compatíveis que se combinam para criar experiências interativas em mídia digital, que podem ser previstas em programas e atividades dos professores para atender a uma gama de possibilidades de ensino, e aproveitar o lúdico em um momento de aprendizado à distância em que os alunos em processo de alfabetização necessitam do desenvolvimento de habilidades, além de uma maior interação com os professores para a construção do conhecimento, foi fundamental. [PIMENTEL; FRANCISCO; PEREIRA, 2021].

A partir dos jogos e brincadeiras a personalidade da criança se desenvolve, facilita o desenvolvimento cognitivo, motor, organiza suas emoções e processa informações. À luz de Bubans (2016) os jogos, além de terem como principal característica uma atividade alegre e divertida, possui outros benefícios no desenvolvimento motor, como: controle e consciência corporal, manipulação, locomoção e/ou habilidades básicas nas capacidades físicas como: força, resistência e amplitude de movimentos.

Porém, o êxito na abordagem e no processo de aprendizagem exige o correto planejamento, conforme propõe Araújo (2020) os jogos são eficazes se forem combinados com atividades instrucionais planejadas e propositais nas quais os professores selecionam os recursos mais adequados ao que está sendo aprendido e organizam estratégias instrucionais e modalidades de mediação para auxiliar efetivamente os alunos (como) nos princípios de compreensão dos sinais linguísticos. É isso que torna os jogos um recurso didático e não apenas um divertido material motivacional.

O artigo intitulado “*Jogos digitais na alfabetização: emergências do ensino remoto*”, tem como objetivo refletir acerca das possibilidades de ensino e de aprendizagem da leitura e da escrita em meio ao ensino remoto, em decorrência da pandemia do COVID-19, através de caminhos metodológicos possíveis para se pensar a alfabetização em meio ao uso de tecnologias digitais, que se tornaram latentes e necessários para que o Ensino Remoto Emergencial pudesse acontecer.

Conforme descrevem as autoras, devido à impossibilidade momentânea de desenvolver aulas presenciais por motivo da pandemia e com o advento do Ensino Remoto Emergencial, a tecnologia digital tornou-se uma ferramenta essencial para os educadores que atuam na Educação Infantil até o Ensino Superior. Surgiram adaptações nas práticas e atividades desenvolvidas nas salas de aula, nos espaços institucionais e no trabalho docente ao se traduzirem nas demandas cotidianas da era da informação e comunicação que constitui o século XXI e ficaram ainda mais evidente durante a pandemia de COVID-19. [BOLZAN *et al*, 2021].

Para demonstrar a importância dos jogos digitais na alfabetização, durante o período da pandemia, Bolzan *et al*. (2021), relatam um dos projetos desenvolvidos pelo Grupo de Pesquisa Formação de Professores e Práticas Educativas: educação básica e superior – GPFOPE. Neste projeto, foram desenvolvidos jogos na ferramenta *Google* Formulários e tiveram como objetivo priorizar os quatro eixos de jogos desenvolvidos no Circuito de Atividades Diversificadas: usos e funções da leitura e da escrita, consciência fonológica, escrita espontânea e produção textual.

Um dos jogos idealizados denominado “*Jogo das frutas: estimulando a escrita espontânea*”, desenvolvido para crianças na fase da alfabetização em turmas de anos iniciais com a proposta de auxiliar na construção da escrita espontânea, visto que, na estrutura do jogo, as personagens convidam o jogador a identificar qual é a fruta apresentada na imagem.

Conforme pode-se observar a seguir:

Figura 1 – Jogo das frutas



Fonte: Bolzan et al. (2021).

No espaço abaixo da imagem, o jogador poderá escrever o nome da fruta, a letra inicial ou outras palavras que comecem com a mesma letra da fruta, possibilitando à criança espaço para a experimentação da escrita. Conforme Bolzan *et al* (2021) é possível pensar e desenvolver práticas pedagógicas significativas à construção da leitura e da escrita a partir de jogos digitais. No entanto, para além de saber da existência de ferramentas e aparatos tecnológicos, é necessário saber usá-los, a fim de produzir atividades e desenvolver práticas que estabeleçam sentido e tenham objetivos e finalidades pedagógicas,

Esse momento impulsionou a utilização e acesso às novas tecnologias da informação e comunicação, pois se fazia necessário reinventar metodologias de ensino que atendessem com qualidade o processo de ensino-aprendizagem. De acordo com as autoras, foi necessário romper uma barreira de exceção em relação aos elementos tecnológicos e recursos midiáticos, que quando utilizados são capazes de potencializar e ajudar na prática docente, uma vez que o professor pode utilizar metodologias diversificadas para captar a atenção do aluno e estimular ao desenvolvimento de competências e habilidades.

O artigo “*Jogos digitais: experiências da Alfabetização e Letramento no Ensino Remoto Emergencial*” apresenta a experiência do uso de jogos digitais nos processos de alfabetização e letramento em uma turma de 3º ano de uma escola pública municipal, observaram que, nesta realidade ainda recente, quanto à utilização de jogos digitais no processo de alfabetização, as características atuais da criança, enquanto componente da geração de nativos digitais [PRENSKY, 2012) contribui para que ela desenvolva novas habilidades.

As autoras, entre os meses de julho e agosto do ano de 2021, em uma turma de 3º ano do Ensino Fundamental, produziram um jogo de tabuleiro intitulado: “*Trilha Mario Bros*” com auxílio do *Microsoft Power Point*, com o objetivo de explorar a classe de palavras (adjetivo), significado e aplicação em frases, assim como as letras “R” e “S” no meio das palavras. Pode-se observar uma interação bastante proveitosa, sendo que os/as alunos/as que participaram demonstraram conhecimento em relação ao conteúdo explorado (adjetivo/letras R e S no meio das palavras), interagiram com os pares, foram estimulados a lidar com os erros e acertos, a experimentar emoções correspondentes a alegria e ao prazer

[LIMA, VIEIRA, 2022].

Após realizar a avaliação da atividade relatam que as experiências das crianças com os jogos digitais foram consideradas proveitosas, pois possibilitaram acompanhar ativamente o avanço dos/as alunos/as em relação a fluência e proficiência na linguagem escrita, na ortografia na produção de textos dos mais diversos gêneros.

No contexto da educação, os jogos digitais tem a capacidade de fazer com que o aluno fique focado no que está fazendo, colocando o indivíduo num estado de prazer e envolvimento, facilitando o processo de ensino e aprendizagem, pois os jogos possuem características de diversão, regras, metas, interação, resultados e feedback, conflitos, desafios e competição, que fazem com que o resultado dependa exclusivamente do educando [PRENSKY, 2012].

Neste sentido, Lima e Vieira (2022) reafirmam que cabe aos docentes serem mediadores no processo de ensino e aprendizagem utilizando as mais diversas linguagens, incluindo a multimodalidade, uma vez que as metodologias e didáticas atuais devem estar alinhadas ao uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação-TDICs, não apenas como ferramentas ou meros acessórios, mas como objeto do conhecimento em permanente construção e ampliação capaz de potencializar a alfabetização, o letramento e em maior escala a formação integral de estudantes que consomem as mídias digitais incessantemente dentro e fora da escola.

Corroborando com esta narrativa, o artigo “*O uso do jogo digital no processo de alfabetização: um relato de experiência*”, apresentam o jogo “*Ler e Contar*” que possui vários elementos relacionados à alfabetização em uma fase inicial, tais como: elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) e suas representações escritas; grafias diferentes do alfabeto, incluindo a Língua Brasileira de Sinais-LIBRAS; uso de sílabas canônicas; segmentação de palavras em sílabas; sequências numéricas completas; frações; adição e subtração; formas geométricas planas simples (quadrados, círculos, retângulos, triângulos) e sua relação com a geometria espacial; ler nomes de animais e instrumentos musicais. O jogo também desenvolve o letramento digital das crianças ao examinar conteúdos relacionados ao processo de alfabetização.

Os aspectos lúdicos proporcionados pelos jogos digitais são extremamente importantes no processo de transição da criança da Educação Infantil para o Ensino Fundamental, porque se existe uma recomendação na Base Nacional Comum Curricular-BNCC, que preza pelo princípio da continuidade, onde as experiências que as crianças tiveram na Educação Infantil devem continuar no Ensino Fundamental, os educandos que utilizavam jogos no processo, vão se adaptar mais facilmente à nova etapa.

É importante, na aplicação dos jogos digitais no processo de alfabetização, que este recurso seja significativo para o aluno, que o jogo seja capaz de fazer com que a criança reflita sobre as diferentes formas e consiga reconhecer e se interessar sobre quais são as funções da língua escrita no dia a dia. O jogo também desenvolve o letramento digital das crianças ao examinar conteúdos relacionados ao processo de alfabetização. De acordo com Frade (2018) o uso de tecnologias digitais na alfabetização e no letramento de crianças em processo inicial de alfabetização insere-se em um contexto social e educacional no qual o acesso a esse tipo de tecnologia torna-se cada vez mais democrático.

A inclusão de jogos digitais no processo de alfabetização pode contribuir para a construção de saberes sobre a escrita, na medida em os jogos digitais por si só já são modelos que apresentam variedade de grafismos e de quantidade de letras para a escrita de palavras diversas. Assim, Ribeiro (2012) contempla que os jogos que exploram conteúdos linguísticos apresentam muitas vezes para o jogador desafios baseados na correspondência entre palavra e imagem, na busca por letra ou palavra a partir de sua representação sonora,

na (re)construção da palavra a partir de suas letras.

Estes novos recursos para estimular o processo de alfabetização de forma lúdica devem ser buscados incessantemente pelo educador, que certamente irá encontrar disponíveis plataformas de jogos educativos que são disponibilizados em aplicativos ou sites. O que se espera na realidade pós - pandêmica, é que os jogos digitais continuem fazendo parte do fazer pedagógico dos professores e que seja realizado um planejamento para utilizar estas ferramentas e que seja traçado um objetivo para as atividades envolvendo jogos para que não seja confundido com um simples faz de conta, mas que tenha a intenção de ensinar brincando para que as crianças aprendam de forma intuitiva e tecnológica.

O período da pandemia trouxe inúmeros desafios para a população mundial, especificamente para o âmbito escolar que precisou reinventar-se para adaptar-se ao distanciamento social imposto, fato que exigiu um esforço e empenho muito grande do professorado para dar continuidade ao processo de ensino-aprendizagem nas escolas. As paredes de concreto das salas de aula foram substituídas pelas plataformas digitais de aprendizagem virtuais e ferramentas foram incorporadas à prática dos professores para que os estudantes não tivessem mais perdas no processo de aprendizagem, principalmente na etapa da alfabetização.

4.Considerações Finais

Com base nos resultados alcançados com essa pesquisa foi possível constatar que os jogos digitais desempenharam um papel crucial na prática do professorado e na aprendizagem dos educandos, ao fornecerem uma plataforma interativa e envolvente serviram como um recurso valioso para facilitar a aquisição de conhecimentos e habilidades necessárias para que em meio ao período pandêmico as crianças continuassem a aprender brincando com o auxílio das tecnologias educacionais, entendendo que o ato de brincar é parte indissociável da aquisição de conhecimento das crianças.

Por mais que elas cheguem à escola familiarizadas com a tecnologia, é preciso orientar quanto ao seu uso para que o objetivo principal não se perca, essa ferramenta tem o potencial de produzir resultados positivos para as crianças nesse estágio específico da educação, devido à variedade de elementos multimodais contidos nos jogos digitais, que despertam interesse e curiosidade. Antes de tudo é importante alertá-las que nem todo jogo que está na internet é próprio para o consumo, por isso é importante ter a orientação da escola e o acompanhamento da família. Há casos que a criança consome jogos violentos em casa ou que não são indicados para a faixa etária e por isso acaba achando o jogo da escola enfadonho.

Em suma, a aplicação dos jogos digitais no processo de alfabetização e no contexto de ensino aprendizagem de forma geral não pode ficar restrito apenas ao período do Ensino Remoto Emergencial, a sua notória importância no processo educacional define-se por atender ao chamado da BNCC, PNAIC e da Cultura Digital onde é necessário implementar tais ferramentas no processo de ensino e aprendizagem, o contexto pandêmico gerou uma provocação às escolas, gestores e professores sobre o uso das tecnologias no fazer pedagógico para que busque implementar cada vez mais estes recursos para complementar as aulas expositivas.

Desse modo, entende-se que os jogos digitais se destacaram no cenário da alfabetização e construíram uma nova realidade para o aprendizado adaptando o ato de brincar para o contexto digital de sala de aula. A inserção dessa importante ferramenta deve ser amplamente discutida pela comunidade acadêmica e gestores da educação, espera-se que esta pesquisa possa motivar e colaborar para outros trabalhos nesta seara de investigação afim de ampliar a utilização dos jogos digitais na educação, principalmente p processo de

alfabetização da criança.

5. Referências

- ARAÚJO, Liane Castro de. Jogos como recursos didáticos na alfabetização: O que dizem e fazem as professoras. Educação em Revista|Belo Horizonte|Dossiê Alfabetização e Letramento no Campo Educacional|v.36|e220532|2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edur/a/4SpNr9ffx8qpC96q8SP3tcB/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 10 de Fev. 2023.
- BOLZAN, Doris Pires Vargas et al. Jogos digitais na alfabetização: emergências do ensino remoto. ReTER, Santa Maria, v.2, n.2. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reter>. Acesso em: 05 de Mar. 2023.
- BORGES, Ana Cláudia Lins; OLIVEIRA, Marina Silva; BARROS, Aparecida da Silva Xavier; OLIVEIRA, Elidiane Gomes de. Ensino remoto emergencial e o uso das TDIC por docentes da rede de ensino médio integrado federal. In: CONGRESSO SOBRE TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO (CTRL+E), 6. , 2021, Evento Online. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021 . p. 206-214. Acesso em: 08 de Mar. 2023.
- BUBANS, Ângela Giovana Saratt. Jogos Virtuais na Alfabetização: Uma observação Prática do Aprendizado. Universidade Federal de Santa Maria, 2016, Disponível em: file:///C:/Users/USER/Music/fisio/traumato/Bubans_Angela_Giovana_Saratt.pdf. Acesso em: 20 de Dez. 2022.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: a organização do trabalho escolar e os recursos didáticos na alfabetização. Caderno 4. Brasília: MEC, SEB, 2015.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf. Acesso em: 02 de Abr. 2023.
- FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva. [et. al.]. Tecnologias digitais na alfabetização: o trabalho com jogos e atividades digitais para aquisição do sistema alfabético e ortográfico de escrita. Belo Horizonte: UFMG/FaE /Ceale, 2018.
- GALVAO, Taís Freire; PEREIRA, Mauricio Gomes. Revisões sistemáticas da literatura: passos para sua elaboração. Epidemiol. Serv. Saúde, Brasília , v. 23, n. 1, p. 183-184, mar. 2014. Disponível em: http://scielo.iec.gov.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1679-49742014000100018&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 02 de Mai. 2023.
- LIMA, Juliana Ferreira; VIEIRA, Maria Dolores dos santos. Jogos digitais: experiências da Alfabetização e letramento no Ensino remoto emergencial. 4º Congresso Brasileiro de Alfabetização, Linguagens e Letramentos. organizadores, Tânia Serra Azul Machado Bezerra... [et al.]. – Campina Grande: Realize editora, 2023. Disponível em <https://editorarealize.com.br>. Acesso em 09 de Fev. 2023.
- PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante; FRANCISCO, Deise Juliana; FERREIRA, Adilson Rocha. Jogos digitais, tecnologias e educação [recurso eletrônico]: reflexões e propostas no contexto da covid-19 /. - Maceió, AL: EDUFAL, 2021. Disponível em: <https://www.repositorio.ufal.br/bitstream>. Acesso em: 20 de Mar. 2023.
- PRENSKY, M. Aprendizagem baseada em jogos digitais. Tradução de Eric

Yamagute; São Paulo: Editora SENAC, 2012.

RIBEIRO, Andréa Lourdes. Aquisição da escrita na era virtual: incorporando os jogos Digitais online. **Anais do SIELP**. Volume 2, Número 1. Uberlândia: EDUFU, 2012.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. A Formação Social da Mente: Os processos psicológicos superiores do desenvolvimento, Martins Fontes, São Paulo, 2003.