



**DEETE**  
Departamento de  
Educação e Tecnologias



LICENCIATURA EM  
**PEDAGOGIA**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO – UFOP/CEAD.  
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA  
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**BRUNA MARA SANTOS PEREIRA CAMPOS PINHO**

**ALFABETIZAÇÃO, GAMIFICAÇÃO E LUDICIDADE: A TECNOLOGIA EDU-EDU E  
SEU PAPEL NA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO NAS SÉRIES INICIAIS DO  
ENSINO FUNDAMENTAL**

**Três Marias/MG**

**2024**

BRUNA MARA SANTOS PEREIRA CAMPOS PINHO

**ALFABETIZAÇÃO, GAMIFICAÇÃO E LUDICIDADE: A TECNOLOGIA EDU-EDU E SEU PAPEL NA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal de Ouro Preto – UFOP, como requisito parcial para obtenção do título de licenciado em pedagogia.

Orientadora: Profa. Dra. Glaucia Maria dos Santos Jorge

**Três Marias/MG**

**2024**



## FOLHA DE APROVAÇÃO

**Bruna Mara Santos Pereira Campos Pinho**

### **Alfabetização, gamificação e ludicidade: a tecnologia Edu-Edu e seu papel na alfabetização e letramento nas séries iniciais do Ensino Fundamental**

Monografia apresentada ao Curso de Pedagogia (CEAD) da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia

Aprovada em 06 de dezembro de 2024

#### Membros da banca

Profa. Doutora - Gláucia Maria dos Santos Jorge - Orientadora - Universidade Federal de Ouro Preto  
Dra. Rosângela Márcia Magalhães - Universidade Federal de Ouro Preto

Gláucia Maria dos Santos Jorge, orientadora do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 06/12/2024



Documento assinado eletronicamente por **Gláucia Maria dos Santos Jorge, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 13/12/2024, às 05:16, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [http://sei.ufop.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **0828163** e o código CRC **FDAEDDB4**.

## Agradecimentos

Primeiramente, quero agradecer a Deus, pois, sem Ele, nada seria possível. Tenho vivido sob Suas mãos protetoras e sustentadoras em todos os momentos, e Sua palavra em João 14.25-26 *“Tenho-vos dito estas coisas enquanto ainda estou convosco. Mas o Consolador, o Espírito Santo, a quem o Pai enviará em meu nome, esse vos ensinará todas as coisas, e vos fará lembrar de tudo o que vos tenho dito.”* tem sido meu alicerce desde o primeiro semestre. Ele tem me feito lembrar de tudo que preciso nos momentos mais cruciais, me dando forças para seguir em frente.

Agradeço profundamente ao meu esposo Matias, pelo companheirismo, amor e proteção. Sua presença tem sido uma fonte constante de apoio e força, e não há palavras suficientes para expressar minha gratidão por tudo que você tem sido para mim.

À minha mãe, que, com seu cuidado e dedicação, me ajudou inúmeras vezes com os cuidados da nossa filha, permitindo que eu me dedicasse ao estudo e ao estágio, agradeço de todo o coração. Seu amor incondicional e generosidade foram fundamentais para o sucesso desse caminho.

A todos os profissionais e educadores da UFOP que fizeram parte da minha formação até aqui, o meu mais sincero agradecimento. Cada um de vocês, com sua sabedoria e empenho, contribuiu para que eu chegasse até este momento. Sem o apoio de vocês, eu não teria percorrido esse caminho com a mesma riqueza de aprendizados.

Por fim, um agradecimento especial à minha orientadora, professora Gláucia Maria. Sua orientação, paciência e crença no meu potencial foram essenciais para o desenvolvimento deste trabalho. Agradeço por me conduzir com tanta competência, clareza e dedicação, sempre me encorajando a acreditar em minhas capacidades. Você fez toda a diferença nesse processo, e por isso, serei eternamente grata.

A todos que, de alguma forma, contribuíram para a realização deste trabalho, minha profunda gratidão. Que Deus continue abençoando cada um de vocês!

*A sabedoria é a principal coisa; adquiere a sabedoria, sim, com todos os teus bens adquiere o entendimento.*

*Provérbios 4:7*

## Resumo

Este artigo analisa o impacto da tecnologia EduEdu no processo de alfabetização e letramento nas séries iniciais do Ensino Fundamental, com foco em gamificação e ludicidade como estratégias pedagógicas. A pesquisa qualitativa baseou-se na revisão bibliográfica e na análise documental de relatórios e estudos relacionados ao aplicativo, priorizando publicações entre 2014 e 2024. A alfabetização foi discutida como um processo técnico e sociocultural, enquanto o letramento foi explorado sob a perspectiva do uso social da escrita e leitura, destacando-se a importância de abordagens que promovam a compreensão crítica. O estudo revelou que o EduEdu facilita a personalização do ensino, atendendo às necessidades individuais dos alunos, e promove engajamento por meio de atividades lúdicas. No entanto, ressaltam-se desafios, como a desigualdade de acesso e a dependência excessiva da tecnologia. Conclui-se que a integração de recursos digitais no ambiente escolar, alinhada a práticas pedagógicas inclusivas, pode potencializar o aprendizado e tornar o processo de alfabetização mais significativo.

**Palavras-chave:** Alfabetização; Letramento; Tecnologia educacional; Gamificação; Ludicidade; Personalização do ensino; Inclusão digital; EduEdu.

## **Abstract**

This article analyzes the impact of the EduEdu technology on the literacy and reading processes in the early grades of elementary school, focusing on gamification and playfulness as pedagogical strategies. The qualitative research was based on a bibliographic review and document analysis of reports and studies related to the application, prioritizing publications from 2014 to 2024. Literacy was discussed as both a technical and sociocultural process, while reading and writing were explored from the perspective of their social use, emphasizing the importance of approaches that promote critical understanding. The study revealed that EduEdu facilitates personalized teaching, meeting individual student needs, and fosters engagement through playful activities. However, challenges such as unequal access and excessive reliance on technology are highlighted. It concludes that integrating digital resources into the school environment, aligned with inclusive pedagogical practices, can enhance learning and make the literacy process more meaningful.

**Keywords:** Literacy; Reading; Educational technology; Gamification; Playfulness; Personalized teaching; Digital inclusion; EduEdu.

## Lista de Figuras

<b>Figura 1.</b> Print da tela do aplicativo EduEdu, mostrando a localização para instalação através do Google Play Store .....	21
<b>Figura 2.</b> Print da tela do aplicativo EduEdu, mostrando a “área para adultos” .....	21
<b>Figura 3.</b> Print da tela do aplicativo EduEdu, Acesso inicial .....	22
<b>Figura 4.</b> Print da tela do aplicativo EduEdu, Cadastrar Aluno .....	22
<b>Figura 5.</b> Print da tela do aplicativo EduEdu, para Avaliação Inicial para personalizar o aprendizado .....	23
<b>Figura 6.</b> Prints da tela do aplicativo EduEdu, tour pelo aplicativo .....	24
<b>Figura 7.</b> Prints da tela do aplicativo EduEdu, seção socioemocional e dislexia .....	24
<b>Figura 8.</b> Prints da tela do aplicativo EduEdu, área socioemocional .....,.....	24
<b>Figura 9.</b> Imagens da internet .....	25
<b>Figura 10.</b> Imagens da internet .....	26



## Sumário

1. Introdução .....	10
2. Metodologia .....	10
3. Considerações sobre Alfabetização, letramento e gamificação .....	13
4. A integração das tecnologias digitais no ambiente educacional .....	16
5. EDUEDU e Gamificação da Aprendizagem .....	19
6. Explicando o EDUEDU e suas funcionalidades .....	20
7. EDUEDU: Existem limitações? Quais são? .....	26
8. Síntese Crítica .....	28
9. Conclusão .....	29
Referências Bibliográficas .....	31

## **1. Introdução**

Este artigo tem como objetivo apresentar a plataforma digital Edu-Edu, analisando suas potencialidades e limitações em relação ao seu uso na alfabetização de crianças, nas séries iniciais do Ensino Fundamental. A pesquisa é fundamentada em uma revisão bibliográfica que explora as características da plataforma, bem como as práticas pedagógicas que podem ser implementadas por meio dela. Além disso, o artigo busca discutir como as ferramentas digitais podem complementar e enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, especialmente em contextos nos quais a inovação pedagógica se faz necessária. Por meio dessa análise, pretende-se contribuir para a compreensão do papel das tecnologias digitais na alfabetização, enfatizando tanto os benefícios quanto os desafios que sua utilização pode apresentar no ambiente escolar.

O aplicativo EduEdu foi criado para auxiliar crianças que enfrentam dificuldades em leitura e escrita, funcionando como uma ferramenta crucial de alfabetização, em um mundo dominado pela tecnologia. Diferentemente da linguagem oral, que é adquirida de forma mais natural, a alfabetização exige um processo formal e complexo de ensino e aprendizagem (Dehaene, 2012). Em 2021, 2,4 milhões de crianças brasileiras de 6 e 7 anos ainda não sabiam ler e escrever, o que corresponde a 40,8% dessa faixa etária. Nesse cenário, o EduEdu busca enfrentar dois grandes desafios: oferecer um ensino de alta qualidade, fundamentado em evidências científicas, e atender às diversas necessidades dos alunos em diferentes fases da alfabetização. Com uma abordagem adaptativa, o EduEdu personaliza os conteúdos e práticas para cada aluno, disponibilizando atividades que promovem um aprendizado eficaz. A plataforma se destina a ser um recurso adicional para professores, pais e tutores, contribuindo de forma significativa para que mais crianças brasileiras desenvolvam suas habilidades de leitura e escrita (EduEdu, 2024).

## **2. Metodologia**

Esta pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, centrada na revisão bibliográfica e na análise documental, com o intuito de investigar o impacto do uso da tecnologia EduEdu na alfabetização e letramento das séries iniciais do Ensino Fundamental. A metodologia foi desenvolvida em três etapas principais, cada uma delas contribuindo significativamente para uma compreensão mais globalizante do EduEdu, em ações relativas à ludicidade, gamificação e personalização do ensino. De

acordo com Ludke e André (1986), a abordagem qualitativa é especialmente apropriada para estudos que buscam compreender processos complexos, como o impacto de tecnologias educacionais na alfabetização. Bardin (2011) também destaca a importância da análise documental como uma técnica de investigação qualitativa, que permitiu a compreensão e interpretação de documentos relevantes para o objeto de estudo.

#### Etapa 1: Revisão da literatura

A primeira etapa consistiu em uma revisão da literatura existente sobre as principais teorias e abordagens pedagógicas que defendem a utilização de tecnologias digitais, elementos lúdicos e de gamificação no processo de alfabetização e letramento. Optamos pelo recorte temporal de 2014 a 2024 e investigamos as seguintes plataformas: Google Acadêmico, CAPES e Scielo. Esta revisão incluiu a análise de artigos acadêmicos, teses, dissertações, livros e outras publicações que discutem a importância e os efeitos da gamificação e ludicidade no processo de alfabetização. Esta fase permitiu a construção de uma base teórica para a pesquisa, conforme recomendado por Bardin (2011). A revisão de estudos de caso e pesquisas empíricas documentou a utilização de tecnologias digitais em contextos educacionais, com ênfase nas séries iniciais do Ensino Fundamental. Ludke e André (1986) ressaltam a importância de compreender como essas tecnologias foram aplicadas na prática e quais foram seus impactos observados.

#### Etapa 2: Análise Documental

A segunda etapa envolveu uma análise documental de materiais específicos relacionados ao aplicativo EduEdu, com o exame de relatórios técnicos fornecidos pela plataforma EduEdu, incluindo dados sobre seu desenvolvimento, funcionalidades e impactos. Esta análise permitiu uma compreensão detalhada do funcionamento e das potencialidades do aplicativo. Nessa etapa também foram analisados artigos e publicações acadêmicas que mencionam o uso do EduEdu em práticas de alfabetização e letramento, destacando suas contribuições, benefícios e desafios. Bardin (2011) enfatizou a relevância dessa triangulação de fontes como base para uma análise documental robusta.

#### Etapa 3: Avaliação das barreiras e propostas de recomendações

Na terceira etapa, foi realizada uma avaliação das barreiras e limitações apontadas na literatura para a implementação de tecnologias digitais como o EduEdu nas séries iniciais do Ensino Fundamental. Esta avaliação incluiu a identificação e análise das principais barreiras institucionais, culturais e tecnológicas que limitaram a adoção do EduEdu em contextos educacionais. Além disso, com base na revisão bibliográfica e na análise documental, foram elaboradas recomendações práticas para superar essas barreiras. Estas recomendações abordaram a formação de professores e a elaboração de propostas pedagógicas que incorporassem de forma eficaz o EduEdu no processo de alfabetização e letramento.

Para a realização da revisão de literatura e da análise documental deste estudo, foram estabelecidos critérios rigorosos de seleção, com o objetivo de assegurar a relevância, atualidade e qualidade das fontes incluídas. O primeiro critério adotado refere-se ao período de publicação dos estudos. Foram considerados apenas artigos acadêmicos, teses, dissertações, livros e documentos publicados entre os anos de 2014 e 2024. Essa delimitação temporal visa garantir a inclusão de contribuições recentes, permitindo que o estudo reflita as práticas e teorias mais atualizadas sobre a aplicação de tecnologias digitais, gamificação e ludicidade no processo de alfabetização e letramento.

Considerou-se também como critério essencial que os estudos selecionados estivessem diretamente relacionados ao contexto educacional das séries iniciais do ensino fundamental, com foco no processo de alfabetização e letramento. Dessa forma, foram excluídas pesquisas que tratassem de outros níveis de ensino ou de contextos educativos não formais. Esse recorte temático buscou concentrar a análise nas práticas pedagógicas voltadas para crianças em suas fases iniciais de aprendizado, alinhando-se ao objetivo central deste trabalho.

Outro critério fundamental foi a relevância temática dos estudos. Foram incluídos apenas aqueles que abordassem a aplicação de tecnologias digitais no ambiente educacional, com ênfase no uso de elementos lúdicos e de gamificação no processo de ensino-aprendizagem. Dentro desse escopo, foram priorizados estudos que mencionassem ou analisassem o uso do aplicativo EduEdu em práticas de alfabetização, permitindo uma análise aprofundada do papel específico dessa tecnologia nas práticas pedagógicas contemporâneas.

Para a análise documental, foram selecionados relatórios técnicos, documentos institucionais e publicações acadêmicas que fornecessem dados sobre o

desenvolvimento, as funcionalidades e o impacto do EduEdu. A análise desses documentos seguiu o princípio da triangulação de fontes, conforme recomendado por Bardin (2011), assegurando uma visão ampla e robusta sobre as potencialidades e desafios do uso dessa tecnologia no contexto escolar.

As bases de dados escolhidas para a busca dos estudos incluíram Google Acadêmico, CAPES e Scielo, reconhecidas por sua vasta coleção de publicações acadêmicas de alta qualidade. A inclusão de estudos acessíveis nessas plataformas assegurou o trabalho com fontes confiáveis e pertinentes ao tema de pesquisa.

### **3. Considerações sobre alfabetização, letramento e gamificação**

A alfabetização é um processo fundamental na formação de indivíduos críticos e autônomos que tem sido amplamente discutida no contexto contemporâneo, especialmente com o advento das tecnologias digitais. De acordo com Soares (1985), a alfabetização é um processo que vai além do simples ato de decodificar letras e palavras; alfabetizar é inserir o indivíduo no mundo da linguagem escrita, permitindo que ele não apenas leia e escreva, mas também compreenda e utilize a escrita em contextos sociais variados, o que envolve aspectos técnicos, cognitivos e socioculturais.

O letramento refere-se ao desenvolvimento das habilidades de uso social da leitura e da escrita, indo além do simples ato de decodificar palavras. Ele envolve a capacidade de interpretar, compreender e interagir com textos em diversos contextos sociais e culturais, contribuindo para que o indivíduo atue de forma crítica e ativa na sociedade. Para Soares (2009, p. 44), o letramento é “o estado ou condição de quem interage com diferentes portadores de leitura e escrita, com diferentes gêneros e tipos de leitura e escrita, com diferentes funções que a leitura e a escrita desempenham na nossa vida”. Assim, enquanto a alfabetização foca na aquisição do sistema de escrita, o letramento se relaciona com seu uso efetivo e significativo

Já os aplicativos móveis, eles surgem como ferramentas inovadoras que podem potencializar o ensino e a aprendizagem, através da oferta de abordagens lúdicas e interativas. A análise do uso de tais tecnologias, no entanto, demanda uma reflexão crítica sobre suas contribuições e limitações. Assim afirmam Nascimento & Maurício (2020):

[...] as tecnologias têm o poder de encantar/desencantar o ser humano, tanto quanto causar estranheza para aqueles que estiverem pouco familiarizados

com o mundo virtual. Por isso entender as engrenagens deste mundo tecnológico é fundamental, uma vez que sua implementação nos espaços da sociedade é inevitável.” (Nascimento & Maurício, p. 5).

A integração das tecnologias no processo educativo possui o objetivo de motivar e engajar os alunos, mas para que essa integração aconteça de forma confortável deve ser cuidadosamente planejada, inclusiva e acessível para todos, de modo a enriquecer todo o processo de ensino-aprendizagem.

Para Nascimento & Maurício (2020), o aplicativo EduEdu apresenta um potencial significativo para o processo de alfabetização, ao promover uma interação que vai além da simples memorização. Os autores enfatizam que a utilização de jogos e atividades lúdicas no ambiente digital pode favorecer a construção do conhecimento de forma mais dinâmica. Essa perspectiva é corroborada por Niles & Socha (2014), que destacam a importância das atividades lúdicas na educação infantil, sugerindo que a ludicidade é essencial para engajar os alunos e facilitar a aprendizagem.

A tecnologia no ambiente educacional possui o potencial de tornar a aprendizagem mais significativa, sem desconsiderar o valor de recursos tradicionais, como livros, revistas e atividades sistemáticas. Ao integrar a gamificação no processo de alfabetização, cria-se uma oportunidade para oferecer um ensino interativo e atrativo, capaz de engajar os alunos de forma lúdica e estimulante. Essa abordagem permite que aspectos essenciais do aprendizado sejam mantidos, enquanto são exploradas novas formas de motivar e facilitar a aquisição de conhecimentos, por meio de recursos digitais inovadores. Para Rezende & Mesquita (2017), a gamificação pode ser entendida como a aplicação de elementos, estratégias e dinâmicas típicas dos jogos em contextos que não envolvem diretamente um *game*, com o objetivo de estimular a participação ativa dos envolvidos e promover a prática da resolução de problemas, pois atua nas áreas cognitiva, emocional e de engajamento, fundamentais para o aprendizado.

A tecnologia no ambiente educacional possui o potencial de tornar a aprendizagem mais significativa, sem desconsiderar o valor de recursos tradicionais, como livros, revistas e atividades sistemáticas. Ao integrar a gamificação no processo de alfabetização, cria-se uma oportunidade para oferecer um ensino interativo e atrativo, capaz de engajar os alunos de forma lúdica e estimulante. Essa abordagem permite que aspectos essenciais do aprendizado sejam mantidos, enquanto são

exploradas novas formas de motivar e facilitar a aquisição de conhecimentos, por meio de recursos digitais inovadores.

Para Rezende & Mesquita (2017), a gamificação pode ser entendida como a aplicação de elementos, estratégias e dinâmicas típicas dos jogos em contextos que não envolvem diretamente um *game*, com o objetivo de estimular a participação ativa dos envolvidos e promover a prática da resolução de problemas, pois atua nas áreas cognitiva, emocional e de engajamento, fundamentais para o aprendizado.

Sob a mesma perspectiva Corrêa, Santos & Santos (2023) declaram que “a gamificação pode tornar conteúdos densos em materiais mais acessíveis e prazerosos de ensinar” (p.744). Diante dessa afirmação, pode-se compreender que a gamificação possui um papel transformador no processo educativo, ao converter conteúdos complexos e abstratos em materiais mais acessíveis e envolventes.

[...] o jogo ganha espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida, que propõe, estímulo ao interesse do aluno, [...]. O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem (LOPES et al., 2015).

A gamificação permite que os alunos aprendam de maneira lúdica e interativa, o que contribui para o aumento do engajamento e da motivação durante as atividades de ensino. Assim, a utilização de estratégias gamificadas em sala de aula é uma ferramenta valiosa para estimular a participação ativa dos estudantes e promover um aprendizado mais significativo e eficiente.

Por outro lado, Neto (2024) afirma que as práticas digitais no ambiente escolar devem incluir ações preventivas que promovam a análise crítica de artefatos computacionais e o discernimento entre informações confiáveis e não confiáveis, com ênfase no cuidado com a privacidade e a exposição de dados pessoais, garantindo um uso seguro e consciente das tecnologias digitais.

Antes de utilizar a tecnologia em sala de aula, é fundamental que o professor desperte nos alunos a consciência de que o uso dessas ferramentas deve ser feito de maneira crítica e responsável. É necessário que os estudantes compreendam que a tecnologia vai além do conhecimento prévio que possuem, sendo um recurso poderoso para expandir suas capacidades de aprendizado e interação com o mundo.

Rezende e Mesquita (2017) afirmam, quanto ao uso da gamificação na educação, esperar “que os estudantes desenvolvam competências como

colaboração, cooperação, pensamento crítico, autonomia, domínio conteúdos e limites.” (p.1005). Nesse processo, o professor desempenha um papel crucial, ao valorizar a leitura de mundo que o aluno já possui, sem ignorar seus conhecimentos anteriores. Ao fazer isso, o docente cria um ambiente de aprendizagem mais significativo, em que a tecnologia é utilizada como uma ferramenta de apoio para aprofundar e contextualizar os saberes já existentes, promovendo um ensino mais integrador e reflexivo.

A personalização do ensino no período de alfabetização é um fator essencial para o desenvolvimento integral das crianças, por considerar as necessidades, ritmos e estilos de aprendizagem individuais. Durante essa fase, cada criança apresenta diferentes níveis de compreensão e habilidades, que precisam ser valorizados e estimulados de forma específica. De acordo com Baptista, 2020, p.:

[...] não se trata de deixar o aprendiz livre para escolher o que quiser aprender, mas, pelo contrário, se trata de fornecer diretrizes eficientes com intencionalidade pedagógica que norteiam o aprendizado do aluno, disponibilizando recursos, metodologias e instrumentos variados, que possibilitem o contato com o novo conteúdo, a pesquisa, o estudo e a revisão, conforme o tempo de aprendizado de cada criança.

Nesse sentido, o papel do professor como mediador é fundamental, ao adaptar métodos e estratégias de ensino, a fim de atender às particularidades de cada aluno. Dessa forma contribui para a construção de um ambiente inclusivo e motivador, onde o estudante se sente acolhido e valorizado em suas singularidades, facilitando a construção do conhecimento e promovendo o sucesso no processo de alfabetização. Assim, ao desenvolver a personalização, o professor não só estimula o aprendizado, mas também fortalece a autoconfiança e o interesse dos alunos pela leitura e escrita.

#### **4. A integração das tecnologias digitais no ambiente educacional**

A integração de tecnologias digitais no ambiente educacional tem se mostrado uma tendência cada vez mais relevante e necessária, pois a tecnologia já se faz presente em muitas áreas da sociedade e na educação não poderia ser diferente. O uso de ferramentas tecnológicas pode transformar o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais interativo, acessível e personalizado. Segundo as pesquisadoras Nascimento & Maurício 2020:



A escola, como principal agente na formação social dos sujeitos, se depara com estudantes que estão acostumados ao uso de diversas interfaces tecnológicas presentes no seu cotidiano. Com isso, é natural que as formas de ensinar e aprender na sala de aula se modifiquem, acompanhando as mudanças advindas do mundo digital na sociedade. (Nascimento & Maurício, 2020, p.2).

Diante desse cenário, o uso de tecnologias digitais em sala de aula permite a criação de ambientes de aprendizagem que atendam de forma mais eficaz às necessidades individuais dos alunos, proporcionando um aprendizado significativo, pressupondo uma continuidade entre a rotina de sua vida cotidiana e o ambiente escolar. Os autores Junior, Menez & Wunsch (2018) discutem como essas interações estão sendo acontecendo na sociedade:

Devido a praticidade observada pelas novas gerações de nativos digitais inseridos na sociedade do conhecimento, surge a aprendizagem móvel, configurada em um cenário atrativo de possibilidades que a abrangência das TIC pode oferecer. Perante essas mudanças promovidas pelas modificações e imersões nas práticas da cibercultura, os aplicativos (apps) e softwares educacionais surgem em vasta gama como contribuições no processo de desenvolvimento cognitivo {...}." (Junior, Menez & Wunsch, 2018, p.46).

Dessa forma, um aplicativo educacional como o EduEdu, que oferece recursos que vão além dos métodos tradicionais de ensino, fornece uma apreciação instantânea, adaptando o conteúdo às habilidades do aluno e permitindo um aprendizado autônomo e autodirigido.

Esse aprendizado autônomo e autodirigido refere-se ao processo em que os alunos assumem a responsabilidade pelo próprio aprendizado, definindo metas, escolhendo recursos e avaliando seu progresso de forma independente. O aplicativo educacional EduEdu se destaca ao facilitar esse tipo de aprendizado, fornecendo recursos personalizados que se adaptam às habilidades e necessidades individuais dos alunos. Além de promover uma apreciação instantânea, o EduEdu permite que os estudantes aprendam no seu próprio ritmo e de acordo com seus interesses, complementando o trabalho do professor ao proporcionar ferramentas para um ensino mais direcionado e eficaz.

No entanto, apesar das inúmeras vantagens, existem críticas a serem consideradas. A dependência excessiva da tecnologia pode limitar o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais, essenciais no ambiente educacional. Além do

mais, a qualidade do aprendizado pode variar conforme o acesso a dispositivos e à internet, gerando desigualdades. Por isso, embora o EduEdu ofereça inovações significativas, é crucial balancear seu uso com métodos tradicionais e assegurar que todos os alunos tenham igualdade de acesso.

Esse equilíbrio é particularmente importante quando consideramos os processos de alfabetização e letramento, pois são processos essenciais para o desenvolvimento cognitivo e social das crianças. A alfabetização envolve a capacidade de decodificar e reconhecer palavras, enquanto o letramento abrange o uso competente e crítico da leitura e escrita em diferentes contextos. Segundo Mendonça & Mendonça (2024):

*{...} alfabetizar significa ensinar uma técnica, a técnica do ler e escrever. Quando o aluno lê, realiza a decodificação (decifração) de sinais gráficos, transformando grafemas em fonemas; quando ele escreve, codifica, transformando fonemas em grafemas. Esse é um aprendizado complexo, que exige diferentes formas de raciocínio, envolvendo abstração e memorização. A escrita é uma convenção e, portanto, precisa ser ensinada. (Mendonça & Mendonça, p. 46).*

Uma alfabetização verdadeiramente eficaz deve considerar as necessidades e ritmos de cada aluno, utilizando métodos que incentivem a compreensão e a prática contínua da leitura e escrita. A integração de tecnologias no processo de alfabetização pode facilitar essa personalização do ensino, oferecendo atividades diversificadas e adaptativas que atendam às diferentes fases de desenvolvimento dos alunos.

A educação lúdica, que utiliza jogos e atividades recreativas como ferramentas pedagógicas, pode ser uma abordagem poderosa para a alfabetização e letramento. O Dicionário Oxford Languages define “Lúdico” como aquilo que visa mais ao divertimento que a qualquer outro objetivo. Os sinônimos encontrados da palavra são: divertido, recreativo, alegre, etc. (<https://www.sinonimos.com.br/ludico/>). A palavra “lúdico” vem do latim *ludus* e significa brincar. De acordo com Niles & Socha (2014):

*A brincadeira, além de colaborar no desenvolvimento intelectual por meio de exercícios de atenção e também pelo uso progressivo de processos mentais mais complexos, comparações e discriminação, e pelo estímulo à imaginação também se desenvolve todo o mundo lúdico. O lúdico é importante na educação infantil é através dele que a criança vem a desenvolver habilidades para a aprendizagem acontecer.” (Niles & Socha, 2014, p.82.).*

Aplicativos educacionais como o EduEdu, que incorporam elementos de vários jogos, ajudam a criar um ambiente de aprendizado mais envolvente e motivador. A gamificação do ensino, que aplica elementos de design de jogos em contextos educativos, além de contribuir para uma maior motivação dos alunos, pode melhorar sua atenção, participação e desempenho escolar. Assim, ao tornar o aprendizado mais divertido e interativo, a educação lúdica é uma grande aliada para ajudar a superar barreiras e desafios no processo de alfabetização.

### **5. EDUEDU e Gamificação da Aprendizagem.**

Durante o processo de alfabetização e letramento, nos primeiros anos do ensino fundamental, professores e alunos se deparam com uma variedade de desafios. A heterogeneidade das habilidades e ritmos de aprendizagem dos alunos se destaca como um dos principais obstáculos a serem enfrentados.

A gamificação da aprendizagem é uma abordagem pedagógica que utiliza elementos e mecânicas de jogos em contextos educativos para engajar os alunos, motivar o aprendizado e melhorar o desempenho escolar. Segundo Rezende & Mesquita (2017, p. 1005), “(...) a gamificação elucida bem a proposta de se tratar de uso dos elementos, estratégias e pensamento dos jogos fora do contexto de game, objetivando a participação dos envolvidos e a prática da resolução de problemas”. Ao integrar características lúdicas ao processo educacional, como competição, cooperação e conquista de objetivos, a gamificação busca estimular a participação ativa dos alunos, aumentar o interesse pelo conteúdo e proporcionar uma experiência de aprendizado mais envolvente e eficaz.

Estudos sobre gamificação na alfabetização destacam sua eficácia em superar desafios significativos enfrentados por alunos em fase inicial de aprendizagem da leitura e escrita. A gamificação pode aumentar a motivação e o engajamento dos estudantes, promovendo uma abordagem mais individualizada e adaptativa ao aprendizado.

O uso do aplicativo EduEdu pode atuar significativamente no aprimoramento das habilidades de alfabetização das crianças, ao oferecer atividades personalizadas que se ajustam ao ritmo de aprendizagem de cada aluno. Nascimento & Maurício (2021) afirmam que “especialmente em um ambiente educacional inicial, onde as crianças vêm da educação infantil, repleta de elementos lúdicos e de brincadeiras, a

introdução de interfaces digitais na alfabetização pode ser um aspecto positivo para tornar essa transição mais prazerosa.”

Ao combinar elementos de jogos com o processo de aprendizagem, o EduEdu proporciona uma experiência educacional mais envolvente e motivadora, em que a alfabetização e o letramento ocorrem de forma significativa e adaptada às necessidades individuais dos alunos.

Adicionalmente, a escassez de recursos apropriados e a limitação de acesso a tecnologias digitais só tendem a fomentar a criação de disparidades no aprendizado. Portanto, a implementação de um ensino personalizado que seja capaz de atender às diversas necessidades dos estudantes se mostra como medida essencial. Os autores Junior, Menez & Wunsch (2018) discutem essa problemática, destacando que:

[...] ressaltar a inserção da tecnologia dentro da escola é também voltar aos dilemas apostando para a necessidade de formação inicial e continuada. O que nos faz lembrar as razões econômicas, com a falta de recursos financeiros e demandas básicas das instituições de ensino público para aquisição de recursos tecnológicos, e como não citar, os desafios da universalização da Educação Básica, prevista nas metas do Plano Nacional de Educação? (Junior, Menez & Wunsch, 2018, p. 41).

A utilização do aplicativo EduEdu no processo de alfabetização tem se mostrado extremamente eficaz, especialmente em aulas de reforço. O EduEdu oferece atividades dinâmicas que captam e mantêm o interesse dos alunos, facilitando o desenvolvimento de habilidades essenciais de leitura e escrita. A interatividade proporcionada pelo aplicativo promove um aprendizado mais envolvente e significativo, contribuindo para o progresso dos estudantes.

## **6. Explicando o EDUEDU e suas funcionalidades:**

O aplicativo EduEdu está disponível gratuitamente na *Google Play Store* para dispositivos Android. A versão para iOS está em desenvolvimento. Após localizar o aplicativo na loja de aplicativos, clique em *Instalar* e aguarde a conclusão. Abra o aplicativo ao término da instalação.



Figura 1. Print da tela do aplicativo EduEdu, mostrando a localização para instalação através do Google Play Store. Fonte: Bruna Pinho, 2024.

O aplicativo apresenta a *Área para adultos*, a que apenas o adulto responsável irá ter acesso a um resumo de tudo que será disponibilizado no aplicativo.



Figura 2. Print da tela do aplicativo EduEdu, mostrando a "área para adultos". Fonte: Bruna Pinho, 2024.

A seguir, o responsável pode efetuar o *acesso inicial* por meio de um e-mail ou uma conta Google. Se for um pai ou professor, poderá criar perfis específicos para cada criança/aluno. O EduEdu pedirá para *Cadastrar Aluno*, solicitando alguns dados básicos sobre a criança, como idade e ano escolar. Isso ajuda o aplicativo a adequar as atividades ao nível educacional correto.



Figura 3. Print da tela do aplicativo EduEdu, Acesso inicial. Fonte: Bruna Pinho, 2024.

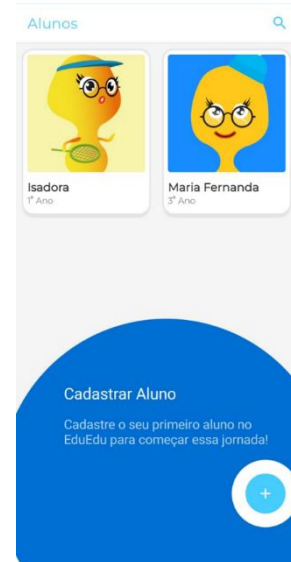


Figura 4. Print da tela do aplicativo EduEdu, Cadastrar Aluno. Fonte: Bruna Pinho, 2024

Para personalizar o aprendizado, o EduEdu realiza uma breve *Avaliação Inicial* com a criança. As atividades avaliativas incluem exercícios de leitura e escrita (no caso de alfabetização) e, em algumas versões, elementos básicos de matemática. Com base nos resultados, o aplicativo gera um relatório que mostra as áreas de domínio e aquelas que necessitam de reforço. Ele indica, de forma visual e simples, quais competências estão em desenvolvimento e quais já foram adquiridas.

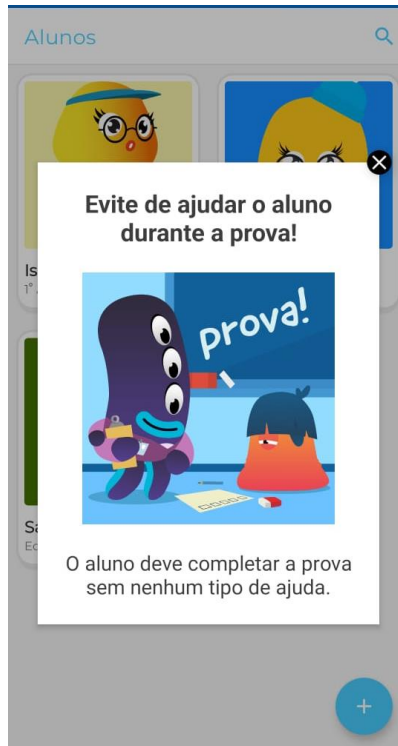


Figura 5. Print da tela do aplicativo EduEdu, para Avaliação Inicial para personalizar o aprendizado, Fonte: Bruna Pinho, 2024.

Na tela inicial, o usuário encontra várias opções, incluindo as atividades sugeridas, relatórios de desempenho e um espaço para conteúdos socioemocionais. O aplicativo apresenta atividades recomendadas para a criança, alinhadas ao seu progresso e necessidades educacionais. Essas atividades podem incluir jogos de palavras, histórias interativas, músicas, atividades de leitura e compreensão de texto.



Figura 6. Prints da tela do aplicativo EduEdu, tour pelo aplicativo, Fonte: Bruna Pinho, 2024.

O EduEdu oferece uma seção voltada ao desenvolvimento socioemocional, onde a criança pode explorar conteúdos que a ajudam a identificar e nomear suas emoções. Esse espaço inclui dinâmicas e pequenas atividades que incentivam o diálogo sobre as emoções e o bem-estar.



Figura 7. Prints da tela do aplicativo EduEdu, Seção Socioemocional e Dislexia, Fonte: Bruna Pinho, 2024



Figura 8. Prints da tela do aplicativo EduEdu, área socioemocional, Fonte: Bruna Pinho, 2024

Cada atividade é intuitiva e interativa, com instruções claras e elementos visuais que guiam a criança. Por exemplo, nos jogos de leitura a criança pode arrastar palavras, completar frases ou ouvir a pronúncia correta das palavras. Durante as atividades, o EduEdu oferece *feedback* em tempo real, incentivando o acerto e



explicando onde houve erros, para que a criança possa corrigir e aprender no momento.

O EduEdu acompanha o desenvolvimento ao longo do ano e fornece relatórios atualizados sobre as habilidades da criança. Os responsáveis podem acessar esses relatórios no aplicativo, o que permite acompanhar de perto o progresso e ver as áreas onde ainda é necessário apoio. Conforme o progresso é registrado, o EduEdu adapta as atividades para novos níveis de desafio, mantendo o aprendizado constante e ajustado à evolução da criança.

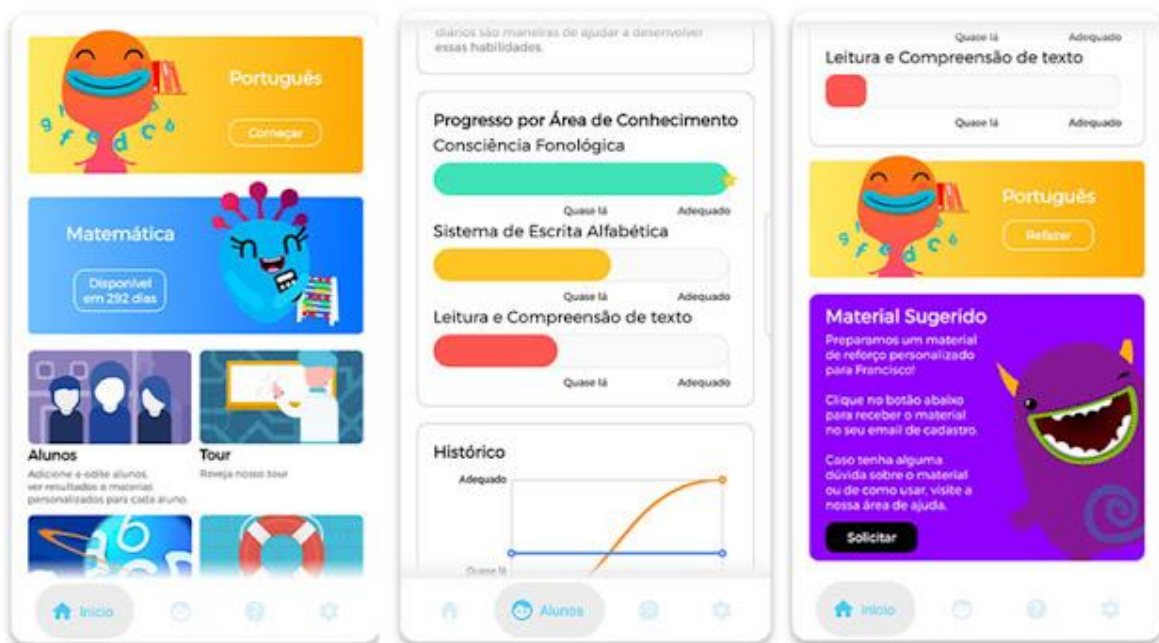


Figura 9. Imagens da internet. Disponível em: <https://blogger.googleusercontent.com/img/b/R29vZ2xl/AVvXsEhU30UGVFDhNzgiUfpCMAw7KQzR3pJXZBAAtcxB0mTSs3kEzTo5UlaCqXPidS55InVP2LHVSZAUqyilNqy8vxiV-2HnHYEZR2ipqOhJSjZuAYMAelxyc1UDGplueHZ-9AaHppqN-uc8DC8/s640/aplicativo-eduedu-estudar-em-casa-aplicativo-> Acesso em 10 de novembro de 2024.

É possível ajustar as notificações para receber lembretes sobre novas atividades ou relatórios de progresso. Se desejar, o responsável pode limitar o tempo de uso diário, para equilibrar o tempo dedicado ao aplicativo com outras atividades educacionais ou recreativas da criança.

É útil que pais e professores acompanhem a criança nas atividades, especialmente no começo, para orientá-la sobre como realizar as tarefas e para dialogar sobre os resultados e conteúdos socioemocionais. O EduEdu também permite feedback dos usuários, e isso pode ajudar no desenvolvimento de novas funcionalidades que atendam melhor às necessidades das crianças.



Figura 10. Imagens da internet. Disponível em: [https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Faprendendosempre.org%2Fedu-edu-ensinando-criancas-a-ler-e-escrever-de-forma-divertida-e-gratuita%2F&psig=AOvVaw2jK6w\\_NQ7wc5FVOS\\_BTevf&ust=](https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Faprendendosempre.org%2Fedu-edu-ensinando-criancas-a-ler-e-escrever-de-forma-divertida-e-gratuita%2F&psig=AOvVaw2jK6w_NQ7wc5FVOS_BTevf&ust=). Acesso em: 10 de novembro de 2024.

## 7. EDUEDU: Existem limitações? Quais são?

Há uma limitação significativa na continuidade do uso do aplicativo fora do ambiente escolar. Uma vez que as atividades são realizadas no dispositivo móvel do professor, os alunos não conseguem dar continuidade ao aprendizado em casa, a menos que utilizem as atividades impressas fornecidas pelo aplicativo. Esta falta de acesso contínuo ao aplicativo em um dispositivo pessoal restringe a eficácia do aprendizado, pois os alunos perdem a oportunidade de interagir com o conteúdo de maneira digital e dinâmica fora da sala de aula.

Além disso, a aplicação do EduEdu em escolas públicas enfrenta o desafio da disponibilidade de dispositivos móveis para todos os alunos. Idealmente, cada estudante deveria ter acesso a um dispositivo individual para aproveitar plenamente os recursos oferecidos pelo aplicativo. No entanto, a realidade é que muitos alunos em escolas públicas não possuem dispositivos móveis, o que limita a implementação efetiva da tecnologia. Embora seja possível que os professores utilizem seus próprios dispositivos para pequenos grupos de alunos, esta não é uma solução sustentável a longo prazo.

Portanto, apesar das claras vantagens pedagógicas que o EduEdu oferece, é crucial abordar as questões de acesso e continuidade para maximizar seu impacto positivo. A implementação de políticas que garantam o acesso igualitário a dispositivos móveis e a infraestrutura necessária nas escolas públicas é essencial, para que todos os alunos possam beneficiar-se plenamente das tecnologias educacionais inovadoras. Assim, o EduEdu poderia cumprir seu potencial de transformar o processo de alfabetização, tornando-o mais inclusivo e adaptado às necessidades individuais dos estudantes.

Os estudos de Rezende e Mesquita (2017) discutem essa integração da plataforma EduEdu nas práticas pedagógicas, revelando o potencial significativo das tecnologias digitais para transformar o processo de alfabetização e letramento. Conforme afirmam Rezende & Mesquita (2017, p. 1004): “A gamificação pode ser aplicada em vários contextos, uma vez que é um conceito e permite várias implementações”. Ou seja, ao incorporar elementos lúdicos e interativos, o ambiente de aprendizado pode se tornar motivador e adaptativo, tornando-se essencial para atender às diversas necessidades dos alunos nos anos iniciais do ensino fundamental.

Embora o EduEdu ofereça vantagens pedagógicas claras, como atividades dinâmicas e personalizadas que facilitam o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita, é crucial abordar as limitações associadas ao acesso contínuo e à disponibilidade de dispositivos móveis. A falta de dispositivos individuais e a dependência do uso do aplicativo apenas em ambientes escolares restringem a eficácia plena da ferramenta, destacando a necessidade de políticas educacionais que garantam acesso igualitário às tecnologias.

A implementação de recursos tecnológicos como o EduEdu deve ser acompanhada de esforços para equipar escolas com a infraestrutura necessária e formar professores para utilizar essas ferramentas de maneira eficaz. Somente assim será possível maximizar o impacto positivo das tecnologias educacionais, promovendo um aprendizado mais inclusivo e significativo. Silva (2023, p. 9) defende que “[...] apropriar-se desses recursos é abrir um leque de possibilidades para criar novas maneiras de ensinar e aprender, tendo em vista que o modelo tradicional de ensino já não é tão atrativo para esse novo perfil de aluno que está constantemente conectado [...]”.

Sendo assim, o EduEdu tem o potencial de revolucionar a alfabetização e letramento ao tornar o aprendizado mais interativo e adaptado às necessidades

individuais dos alunos. No entanto, para alcançar seu potencial máximo, é fundamental enfrentar os desafios de acesso e continuidade, assegurando que todos os alunos, independentemente de suas condições socioeconômicas, possam se beneficiar das inovações tecnológicas na educação.

## 8. Síntese Crítica

A análise dos estudos sobre o uso de tecnologias digitais e gamificação na alfabetização revela uma convergência significativa em relação ao potencial dessas ferramentas para melhorar o engajamento e a motivação dos alunos, especialmente nas séries iniciais do Ensino Fundamental. A utilização de recursos digitais como o aplicativo EduEdu, com seus elementos lúdicos e atividades personalizadas, está alinhada com a literatura que defende a importância da adaptação do ensino ao ritmo individual de cada aluno, promovendo uma aprendizagem mais significativa e eficaz. Diversos estudos, como os de Nascimento & Maurício (2021) e de Junior, Menez & Wunsch (2018), ressaltam a relevância da personalização do ensino e a introdução de tecnologias no processo de alfabetização, enfatizando que a combinação de elementos de jogos com o processo educativo pode tornar o aprendizado mais envolvente e dinâmico.

A principal convergência entre os estudos revisados é a evidência de que a gamificação e o uso de aplicativos educativos, como o EduEdu, são ferramentas poderosas para o desenvolvimento da leitura e escrita. Os trabalhos de Rezende & Mesquita (2017) e Nascimento & Maurício (2021), por exemplo, destacam a eficácia das tecnologias no estímulo à participação ativa dos alunos e na promoção de uma aprendizagem mais interativa e motivadora. Além disso, a literatura convergente aponta para a importância de elementos socioemocionais, como a identificação e nomeação das emoções, que o EduEdu também integra em seu *design*. Esses aspectos são consistentemente vistos como essenciais para uma abordagem holística e adaptada ao desenvolvimento da criança, conforme enfatizado por autores como Niles & Socha (2014).

Apesar dos posicionamentos próximos dos estudos analisados, existem algumas divergências na literatura sobre o tema. Por um lado, enquanto alguns estudos, como os de Junior, Menez & Wunsch (2018), destacam as dificuldades na implementação de tecnologias devido a limitações econômicas e de infraestrutura nas escolas públicas, outros, como os de Mendonça & Mendonça (2024), oferecem uma

visão mais otimista sobre as possibilidades de adaptação dessas tecnologias, sugerindo que o maior desafio seria a falta de formação contínua dos professores. Há também uma certa diferença quanto à abordagem pedagógica que deve ser adotada: alguns estudiosos defendem a integração das tecnologias de forma gradual, enquanto outros propõem uma imersão mais rápida e intensiva, o que pode gerar diferentes impactos no processo de aprendizagem, conforme o contexto educacional.

Uma das lacunas identificadas na literatura é a falta de estudos longitudinais que avaliem o impacto a longo prazo do uso de aplicativos como o EduEdu nas habilidades de leitura e escrita dos alunos. Embora haja consenso sobre os benefícios imediatos dessas ferramentas, a literatura carece de dados que comprovem a continuidade dos ganhos ao longo do tempo, especialmente no contexto de instituições com menor infraestrutura, como em escolas públicas. Além disso, a literatura não aborda amplamente a questão da exclusão digital, sendo um desafio crescente a implementação de tecnologias em escolas onde os alunos não possuem acesso a dispositivos móveis individuais, limitando o uso contínuo do aplicativo fora da escola.

Uma tendência crescente na literatura é a ênfase no desenvolvimento de ferramentas tecnológicas que integrem não apenas a aprendizagem cognitiva, mas também aspectos socioemocionais, como visto no EduEdu. Além disso, há um movimento em direção à personalização do ensino, com tecnologias que se adaptem ao ritmo e necessidades de cada aluno, o que é visto como uma resposta a um sistema educacional cada vez mais diversificado. A formação docente também se coloca como um ponto central nas tendências futuras, com diversos estudos apontando a necessidade de programas de capacitação continuada, para que os professores possam usar as tecnologias de forma eficaz e estratégica.

## **9. Conclusão**

A revisão deste trabalho sobre o uso do aplicativo EduEdu no processo de alfabetização e letramento, com foco na gamificação e ludicidade, revelou descobertas significativas que destacam o potencial dessas ferramentas digitais para transformar a prática pedagógica nas séries iniciais do Ensino Fundamental. A gamificação, ao incorporar elementos lúdicos como competição, cooperação e a conquista de objetivos, demonstrou eficácia no aumento da motivação e no engajamento dos alunos. O EduEdu, especificamente, se apresenta como uma

ferramenta inovadora, oferecendo atividades personalizadas e dinâmicas que se ajustam ao ritmo individual de cada aluno, promovendo um aprendizado mais interativo e significativo. Além disso, a abordagem adaptativa do aplicativo, que ajusta as atividades conforme o progresso dos estudantes, contribui para uma experiência de aprendizado mais envolvente e personalizada.

Os achados deste estudo têm importantes implicações para a teoria e a prática pedagógica. A integração de elementos de gamificação no processo de alfabetização demonstra a eficácia do uso de tecnologias digitais para engajar e motivar alunos em fase inicial de leitura e escrita. Além disso, a personalização do ensino proporcionada pelo EduEdu pode ser uma estratégia crucial para atender às diversas necessidades dos estudantes, especialmente em um contexto de grande diversidade. No entanto, as implicações também se estendem à política educacional, uma vez que a implementação de tais tecnologias enfrenta desafios significativos, como a falta de dispositivos móveis adequados e a dificuldade de acesso contínuo fora do ambiente escolar. A superação dessas barreiras exigirá políticas públicas voltadas para a universalização do acesso a tecnologias e a infraestrutura necessária nas escolas, bem como a formação contínua de professores para o uso eficaz dessas ferramentas.

Embora este estudo tenha evidenciado as potencialidades do EduEdu no processo de alfabetização, ainda existem lacunas ou possibilidades que deveriam ser exploradas em pesquisas futuras. Uma direção importante seria investigar de forma mais aprofundada os impactos a longo prazo do uso de aplicativos como o EduEdu no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita, comparando seu efeito com métodos tradicionais de ensino. Além disso, seria relevante explorar a eficácia do EduEdu em diferentes contextos educacionais, especialmente em escolas públicas, além de investigar como as condições socioeconômicas dos alunos influenciam o acesso e o uso dessas tecnologias. A investigação sobre a formação de professores no uso dessas ferramentas também é uma área que merece atenção, pois a capacitação docente é essencial para o sucesso da implementação das tecnologias educacionais. Assim, futuras pesquisas podem focar em avaliar modelos de formação e práticas pedagógicas que integrem efetivamente a tecnologia no processo de ensino-aprendizagem.

Este estudo, portanto, reforça a importância de uma abordagem crítica e equilibrada no uso de tecnologias na educação, buscando não apenas a inovação, mas também a garantia de acesso igualitário e o aprimoramento contínuo das práticas

pedagógicas. Levando em consideração que o uso do EduEdu e outras ferramentas tecnológicas no processo de alfabetização, quando aliado a uma estrutura educacional adequada, tem o potencial de transformar a educação, tornando-a mais acessível, eficaz e inclusiva.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BAPTISTA, Ana Carolina Rosendo G. C. Personalização do ensino no processo de alfabetização. In: DICKMANN, Ivanio. **Educar é um ato de coragem**. Veranópolis: Diálogo Freiriano, 2020, pp. 85-96.

BRASIL. Secretaria Geral da Presidência da República **Lei Nº 14.407, DE 12 de julho de 2022**. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/2022/lei-14407-12-julho-2022-792977-publicacaooriginal-165722-pl.html>. Acesso em: 12 de outubro de 2024.

CORRÊA, Edson José dos Santos. SANTOS, Oziel do Nascimento dos. SANTOS, Maria Pricila Miranda dos. **AS CONTRIBUIÇÕES DA GAMIFICAÇÃO DOS CONTEÚDOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: UMA REVISÃO DA LITERATURA**. Disponível em: [file:///D:/docs/Downloads/\[59\]-AS+CONTRIBUI%C3%87%C3%95ES+DA+GAMIFICA%C3%87%C3%83O+DOS+CONTE%C3%9ADOS+NO+PROCESSO+DE+ALFABETIZA%C3%87%C3%83O+E+LETRAMENTO-+UMA+REVIS%C3%83O+DA+LITERATURA.pdf](file:///D:/docs/Downloads/[59]-AS+CONTRIBUI%C3%87%C3%95ES+DA+GAMIFICA%C3%87%C3%83O+DOS+CONTE%C3%9ADOS+NO+PROCESSO+DE+ALFABETIZA%C3%87%C3%83O+E+LETRAMENTO-+UMA+REVIS%C3%83O+DA+LITERATURA.pdf). Acesso em: 25 de agosto de 2024.

DEHAENE, Stanislas. 2012. **Os neurônios da leitura: como a ciência explica a nossa capacidade de ler**. Porto Alegre, Penso. (traduzido por Leonor Scliar-Cabral, título original: Les neurones de la lecture), 374 pp.

EDUEDU. (n.d.). **EduEdu**: Apoio à aprendizagem de crianças com dificuldades em leitura e escrita. Disponível em: <https://eduedu.com.br/>. Acesso em: 1 de junho de 2024.

LOPES, Shirlen Regina; PAULA, Miriam de; PÓLIO, Elaine de; SILVA, Elias do Nascimento. Título do trabalho. **JOGOS ENQUANTO RECURSO DO DESENVOLVIMENTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL. 2015.** Disponível em: [https://semanaacademica.org.br/system/files/artigos/jogos\\_enquanto\\_recurso\\_do\\_de\\_senvolvimento.pdf](https://semanaacademica.org.br/system/files/artigos/jogos_enquanto_recurso_do_de_senvolvimento.pdf). Acesso em 20 de setembro de 2024.

JUNIOR, João Batista B.; MENEZ, Messiane Rose C. S.; WUNSCH, Luana Priscila. Aplicativos móveis para alfabetização e letramento no contexto do ensino fundamental. **Revista tempo e espaços em educação.** Ed. Especial, p. 37-56, dezembro de 2018. Disponível em: <file:///D:/docs/Downloads/alfdias,+artigo+03++Jo%C3%A3o.pdf>. Acesso em: 25 de junho de 2024.

LUDKE, M.; ANDRÉ, M. E. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas.** São Paulo: EPU, 1986.

MELLO, Bianca Atanes de. **A criança e o processo de transição da educação infantil para o ensino fundamental I.** 2022. 20 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) — Universidade de Brasília, Brasília, 2022. Disponível em: <https://bdm.unb.br/handle/10483/31301> Acesso em 20 de junho de 2024.

MENDONÇA, Ornaide Schwartz. MENDONÇA, Oympio Correa de. **Psicogênese da língua escrita: contribuições, equívocos e consequências para a alfabetização.** Disponível em: <https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/40138/1/01d16t03.pdf>. Acesso em 30 de maio de 2024.

NASCIMENTO, Esther Meireles do. MAURÍCIO, Wanderléa Pereira Damásio. **O uso do aplicativo EDUEDU no processo de alfabetização: contribuições e entraves e entraves. V Congresso Brasileiro de Alfabetização Políticas, Práticas e Resistências.** Florianópolis – SC, 2020. Disponível em: [https://eventos.udesc.br/ocs/index.php/V\\_CBA/ppr/paper/viewFile/1266/823](https://eventos.udesc.br/ocs/index.php/V_CBA/ppr/paper/viewFile/1266/823) Acesso em 2 de junho de 2024.



NETO, Julio Fernandes de Paiva. **As Tecnologias digitais no contexto escolar: riscos, regras, normas, cidadania na utilização.** Revista Tópicos - Ciências Humanas, vol. 1, n. 10, jun. 2024 Disponível em: <https://revistatopicos.com.br/artigos/as-tecnologias-digitais-no-contexto-escolar-riscos-regras-normas-cidadania-na-utilizacao>. Acesso em 10 de novembro de 2024.

NILES, Rubia Paula Jacob. SOCHA, Kátia. **A importância das atividades lúdicas na educação infantil.** Ágora: Revista de Divulg. Cient., v. 19, n. 1, p. 80-94, jan./jun. 2014. Disponível em: [file:///D:/docs/Downloads/jmiranda,+4\\_350-1398-5-ED.pdf](file:///D:/docs/Downloads/jmiranda,+4_350-1398-5-ED.pdf). Acesso 30 de maio de 2024.

REZENDE, Bruno Amarante Couto. MESQUITA, Vânia dos Santos. **O uso de gamificação no ensino: uma revisão sistemática da literatura.** XVI SBGames – Curitiba – PR – Brazil, November 2nd - 4th, 2017. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaShort/175052.pdf>. Acesso em 25 de junho de 2024.

SILVA, Raissa Mikaelly Souza. **Alfabetização e letramento: as contribuições do EduEdu no ciclo de alfabetização do 2º ano do ensino fundamental. Anais IX CONEDU.** Campina Grande: Realize Editora, 2023. Disponível em: [https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2023/TRABALHO\\_COMPLETO\\_E\\_V185\\_MD1\\_ID281\\_TB7575\\_10122023135658.pdf](https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2023/TRABALHO_COMPLETO_E_V185_MD1_ID281_TB7575_10122023135658.pdf). Acesso em 10 de novembro de 2024.

SOARES, Magda. **As muitas facetas da alfabetização. Caderno Pesq.,** São Paulo (52): 19-24, fev. 1985. **Letramento: um tema em três gêneros.** 3º edição. Belo Horizonte. Autêntica Editora, 2009. Disponível em: <https://www.fcc.org.br/pesquisa/publicacoes/cp/arquivos/640.pdf>. Acesso em 10 de novembro de 2024.