

A PSICOGÊNESE DA LÍNGUA ESCRITA E A CIBERCULTURA COMO ESTRATÉGIAS PARA A ALFABETIZAÇÃO DOS ESTUDANTES



THE PSYCHOGENESIS OF WRITTEN LANGUAGE AND CYBERCULTURE AS STRATEGIES FOR STUDENT LITERACY

CLEONICE DOS REIS OLIVEIRA

Graduação em Pedagogia pela Faculdade Universidade Paulista (UNIP) (2014); Especialista em Educação Especial com Ênfase em Docência Intelectual pela Faculdade Instituto de Ciências Sociais e Humanas (2017) Professora de Educação Básica - Educação Infantil - Centro de Educação Infantil Jardim.

RESUMO

A presente pesquisa é qualitativa e traz a seguinte questão: Quais os benefícios que a Cultura Digital, utilizando um dos seus recursos tecnológicos, o jogo digital, atrelado à concepção Psicogenética, pode trazer à alfabetização dos estudantes que frequentam o ensino regular? Assim, aponta como objetivo geral e respectivamente os específicos, o intuito em analisar a concepção de jogo digital e como a Cibercultura, sendo um dos saberes que acompanham os discentes em suas trajetórias escolares, deve estar inserida nos fazeres educacionais. Conclui-se que esta concepção de base construtivista, por considerar os níveis, conhecimentos pré-adquiridos e a cultura dos educandos como embasamento para a construção da competência leitora e escritora, atrelada ao uso das tecnologias, como o Jogo Digital, por ser dinâmico, apresentar diversas possibilidades comunicativas, visuais e táteis, sendo atrelado às propostas e vivências significativas, e do interesse daqueles que estão matriculados na sala regular, o processo de ensino e aprendizagem ganha potência e diferentes possibilidades para uma alfabetização com qualidade e eficiência.

PALAVRAS-CHAVE: Psicogênese; Alfabetização; Cibercultura, Jogo Digital.

ABSTRACT

This is a qualitative study with the following question: What benefits can Digital Culture, using one of its technological resources, the digital game, linked to the Psychogenetic conception, bring to the literacy of students attending regular education? Thus, the general objective and the specific objectives are to analyze the concept of a digital game and how Cyberculture, as one of the types of knowledge that accompanies students on their school journey, should be included in educational activities. The conclusion is that this constructivist conception, which considers the students' levels, pre-acquired knowledge and culture as the basis for building reading and writing skills, coupled with the use of technologies, such as the Digital Game, because it is dynamic, presents various communicative, visual and tactile possibilities, and is linked to meaningful proposals and experiences, and of interest to those who are enrolled in the regular classroom, the teaching and learning process gains power and different possibilities for quality and efficient literacy.

KEYWORDS: Psychogenesis; Literacy; Cyberculture, Digital Game.

INTRODUÇÃO

Com o advento da Constituição de 1988, o quadro de segregação escolar vivenciado por grande parte da sociedade é obrigatoriamente revisitado, visto que este texto legislativo afirma ser a Educação um direito de todos (Brasil, 1988, art.205). Logo, estar matriculado na rede regular de ensino, aprender a ler e escrever foram considerados práticas culturais basilares à modernização do Estado e sociedade, sendo requisito para que o sujeito se torne emancipado no meio em que ele se encontra inserido.

Contudo, desde os tempos republicanos até a atualidade, ainda persiste um fracasso que abrange os escolares, denunciando ora ele próprio, ora o meio utilizado para ensinar ou ainda o professor como os culpados pela não alfabetização (Mortatti, 2006, p.2).

Com a seguridade legal da Educação para toda a população, as instituições escolares passaram a matricular estudantes diversos, independentemente de suas condições, modos e constituições pessoais, neurológicas, corporais ou biopsicossocial. É neste cenário que o espaço escolar precisa se adaptar ao direito que os estudantes adquiriram para aprender de modo eficiente ao frequentarem o ensino regular.

Pela via de conscientização, movimentos sociais e políticos, depreende-se que o modo no qual se desenvolvia o processo de ensino e aprendizagem já não mais cabia neste novo momento em que a perspectiva inclusiva permeia o processo de ensino e aprendizagem, considerando as especificidades de todos e de cada um nesta ação pedagógica.

Visto que a diversidade humana está presente na escola, logo, os meios para se construir os conhecimentos precisam ser úteis aos aprendizes, atendendo e percebendo-os em suas singularidades.

Neste sentido, duas das funções essenciais a serem desenvolvidas no ato de educar, a leitura e escrita, passam a exigir uma concepção que aprecie as etapas pelas quais as crianças aprendem, que o meio no qual isto ocorre seja notado como diverso, singular, com as necessidades de cada sujeito sendo respeitadas.

Embora haja a consciência da existência de múltiplas abordagens para a aprendizagem leitora e escritora, justifica-se, neste artigo, a opção do estudo pela psicogenética na construção destas habilidades pelos estudantes, pelo fato desta concepção ser democrática quanto ao processo dialógico que se estabelece entre o que o sujeito sabe e suas potencialidades para construir e ampliar saberes até se tornar alfabetizado.

Assim, esta concepção epistemológica respeita e valoriza os conhecimentos pré-adquiridos dos discentes e suas possibilidades em estruturar o pensamento de forma crítica e lógica, amparando as muitas formas de se guiar pela trajetória alfabetizadora, coadunando com as características dos discentes que são únicos e plurais.

Sendo, os meninos e meninas que convivem nos territórios das instituições escolares, indivíduos pertencentes a uma determinada comunidade, imbuídos pela cultura local, a qual se faz presente no diálogo estabelecido com o ensino dos conteúdos escolares, a fim que seja significativo, como sugere a Psicogênese da Língua Escrita, é preciso reconhecer que “[...] a cultura se constitui de ação do homem, na sociedade; criando formas, objetos, dando vida e significação a tudo o que o cerca [...]” (Baratto, Crespo, 2013, p. 17).

Então, acredita-se que os “[...] valores, conhecimentos e experiências [...]” (Kenski, 2018, p. 140) destes que fazem parte do contexto educacional, devem ser incluídos nestes espaços, e a Cultura Digital também deve ser apresentada juntamente com as vivências educativas propostas nestes lócus.

Esta Cibercultura tem se relacionado de forma intrínseca com o ensino e aprendizagem dos escolares, complementando os conhecimentos de tal modo que esta ação humana tem adentrado nas escolas, podendo se tornar parte das experiências pedagógicas ofertadas.

Baseando-se no paradigma da psicogênese, o atendimento das demandas educacionais destes estudantes, ao atrelar a aprendizagem ao uso dos recursos que a Cultura Digital anuncia, benefícios podem ser percebidos acolhendo as especificidades dos escolares devido às ferramentas e materiais de suporte ofertados pela tecnologia.

Assim, com a constatação da ascensão de entrada da diversidade que acompanha os discentes nas salas de aula, se propõe outras vivências cotidianas para a promoção do ensino de tal modo que as experiências ao ler e escrever, sejam também parte constituinte da pessoa, por este motivo o jogo digital, que traz consigo uma proposta lúdica e significativa, pode ser convidado a estar inserido no contexto didático colocando o estudante e seus saberes como centros no fazer educativo em benefício da alfabetização.

Para melhor compreender esta temática, a escrita deste texto será baseada na pesquisa qualitativa que permite “[...] ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla

do que aquela que poderia pesquisar diretamente” (Gil, 2010, p. 30). A presente pesquisa possui a seguinte problematização: Quais os benefícios que a Cultura Digital, utilizando um dos seus recursos tecnológicos, o jogo digital, atrelado à concepção Psicogenética, pode trazer à alfabetização dos estudantes que frequentam o ensino regular? Além da pretensão em responder ao questionamento anteriormente colocado, este artigo objetiva de modo geral compreender a abordagem Psicogenética da Língua Escrita. Em relação aos específicos, há o intuito de analisar a concepção de jogo digital e como a Cibercultura, sendo um dos saberes que acompanham os discentes em suas trajetórias escolares, deve estar inserida nos fazeres educacionais.

Finalizando, os diferentes modos que se têm para aprender e expressar ideias desafiam todo o sistema educacional a se reestruturar e deixar definitivamente a educação passiva e segregadora no passado. Respeitando e valorizando a diversidade que constitui cada bebê, criança, jovem ou adulto matriculado nas escolas, percebendo-os como múltiplos, oportunizando a todos os recursos, incluindo os digitais, a fim de que alcancem sucesso e autonomia na trajetória escolar.

A PSICOGENÉTICA COMO BASE PARA A AQUISIÇÃO DA LEITURA E ESCRITA

Ao se tratar da aquisição da leitura e escrita, o Brasil tem em suas legislações especificações do que se precisa alcançar para que seus escolares desenvolvam estas capacidades de forma plena.

Neste sentido, a Língua Portuguesa, sendo o componente curricular o qual se vem utilizando prioritariamente na alfabetização dos matriculados no sistema regular de ensino, deve visar um trabalho proposto que embase o domínio do “[...] processo de construção de habilidades e capacidades de análise e de transcodificação linguística [...]” (Brasil, 2017, p.90).

Levando em conta o excerto acima, sobretudo nas escolas públicas, há importantes discussões acerca da alfabetização dos meninos e meninas que adentram estes espaços, entre elas, considera-se a questão das defasagens encontradas na leitura e escrita dos estudantes destas instituições.

Nesta direção, diferentes métodos, concepções e linhas alfabetizadoras têm sido propostas, principalmente ao final do século XIX (Mortatti, 2006, p.1), marco temporal para o surgimento da perspectiva psicogenética que reflete acerca do desenvolvimento do sistema da escrita e leitura quando a criança inicia o processo alfabético.

Para esta abordagem, o sujeito é ativo, participante do percurso da aprendizagem, possuindo um modo próprio em conceber sua autonomia quanto ao ler e escrever, assim ao iniciar sua alfabetização

“[...] Antes de prestar atenção à representação do som, a criança observa outros aspectos da escrita e cria hipóteses, desde a sua função (creem inicialmente que serve para nomear objetos) até a sua organização (para representar objetos diferentes não se pode usar os mesmos caracteres e que a quantidade de caracteres é um elemento que também marca essa distinção)” (Russo, 2012, p. 32).

Então, a criança, no início da sua aquisição da leitura e escrita, utiliza seus conhecimentos prévios, contudo, ao experienciar outras informações por meio das diferentes mediações didáticas, suas ideias sofrem uma desestruturação e como meio para alcançar o equilíbrio que usufruía anteriormente, acomoda o que foi aprendido, reformulando novos saberes.

Logo, “[...] Quando dizemos que um organismo ou sujeito é sensível a um estímulo e capaz de responder a ele, está implícito que ele já possui um esquema ou estrutura à qual este estímulo é assimilado” (Piaget, 1977, p. 77). Assim, a concepção da Psicogênese da escrita, refuta a ideia que a alfabetização ocorre em torno de que ler significa sonorizar os sinais gráficos percebidos e que para escrever é preciso converter os sons falados em seus respectivos signos.

Esta abordagem estuda o desenvolvimento dos processos mentais quanto à aprendizagem do objeto linguístico pelo sujeito, ela afirma que

“[...] o aprendizado do sistema de escrita não se reduziria ao domínio de correspondências entre grafemas e fonemas (a decodificação e a codificação), mas se caracterizaria como um processo ativo por meio do qual a criança, desde seus primeiros contatos com a escrita, construiria e reconstruiria hipóteses sobre a natureza e o funcionamento da língua escrita, compreendida como um sistema de representação” (Brasil, 2008, p. 10).

Sendo assim, a aprendizagem das letras e suas respectivas nomeações não são pré-requisitos para se iniciar o processo da alfabetização dos meninos e meninas que se encontram neste ciclo do ensino. O que se precisa é que estes estudantes estejam inseridos num contexto de letramento, com a leitura e escrita sendo demonstrados como um recurso social, para expressar ideias grafadas, de modo diferenciado do desenho, coadunando com a ideia que

“[...] crianças em idades semelhantes podem apresentar maior ou menor informação sobre o sistema de escrita, mas a possibilidade de usar essas informações está condicionada pela conceitualização que elas já construíram a respeito desse sistema [...]” (Russo, 2018, p.156).

Considerando o conceito anteriormente exposto, o discente que se encontra na fase da alfabetização tem seus conhecimentos respeitados ao incluir experiências nas proposições que lhe são apresentadas, tomando-as como base auxiliadoras para a apreensão dos conhecimentos construídos, relacionando-os com as demandas do mundo em que se encontra.

Em relação aos caracteres usados para formar palavras destinadas a serem comunicadas graficamente e a efetivação da leitura delas, conforme o sujeito é inserido em situações concretas, lúdicas e significativas, ele descobre possíveis aplicações nas estruturas encontradas, utilizando-as posteriormente em outras situações do cotidiano.

Deste modo, o processo da alfabetização pela concepção psicogenética se torna dinâmico, pois o “[...] aprendiz se apropria dos conceitos e das habilidades de ler e escrever, mostrando que a aquisição desses atos linguísticos segue um percurso semelhante àquele que a humanidade percorreu até chegar ao sistema alfabético [...]” (Mendonça, Mendonça, 2011, p.39).

Assim, é preciso que o educador esteja ciente que a disposição de ensino e aprendizagem segue uma trajetória democrática, em que a criança expõe seus conhecimentos, estes são considerados, mas confrontados por meios de situações pedagógicas potentes, oportunizando aos estudantes momentos para refletir, comparar, ampliar seus conhecimentos e buscar condições de diferenciar marcas gráficas, dando a elas qualidade e a quantificação que lhe satisfaça a cada fase até que

encontre “[...] correspondência à fonetização da escrita, que começa por um período silábico e culmina no período alfabético” (Weisz, 2004, p. 2).

Destarte, estes estudantes experienciam, simultaneamente, propostas tanto de leitura quanto de escrita a fim que percebam as características diversas da língua portuguesa. Contudo, mesmo como afirmado anteriormente que o ensino das letras não é pré-requisito para que inicialmente se conquiste a habilidade leitora e escritora, salienta-se que quando oferecida esta “[...] informação sobre as letras e seu valor sonoro deve dialogar com as hipóteses das crianças e informar o que faz sentido para elas em cada momento do seu processo de aquisição do sistema alfabético [...]” (Weisz, 2004, p. 5).

Portanto, todos os educandos, vão investigando e acomodando novas informações em um processo dialético no qual confronta suas ideias com as que estão postas quanto ao que é convencional à alfabetização.

Neste contexto, faz-se urgente a superação de uma educação fragmentada, não significativa e capacitaste aos que estão na fase da aquisição da leitura e escrita, sendo preciso conceber o fazer pedagógico a eles com possibilidades variadas, recursos plurais e múltiplas vivências assegurando o direito que todos têm se tornar alfabetizado, acessando por meio desta ação social novos territórios e protagonismos.

A CULTURA DIGITAL E A ABORDAGEM DA PSICOGENÉTICA DA LÍNGUA ESCRITA COMO FERRAMENTAS PARA A ALFABETIZAÇÃO

Ao adentrar os portões escolares o estudante leva para este território todos os saberes que adquiriu na sociedade em que é constituído, isto vale para os “[...] conhecimentos, valores e práticas vivenciadas por um grupo em determinado tempo e, não necessariamente, o mesmo espaço [...]” (Kenski, 2018, p.139), ou seja, a cultura na qual este sujeito se encontra inserido.

Deste modo, todas as formas de relação estabelecida entre o indivíduo, o meio e os recursos disponíveis estão intrínsecos aos discentes, entre eles, ao que é tecnológico, que facilita os fazeres cotidianos daqueles que acessam os materiais e ferramentas do que vem sendo denominado como Cibercultura ou Cultura Digital, conceituada como “[...] a forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base microeletrônica [...]” (Cunha, Lemos, 2003, p.11).

A Cultura Digital coaduna com o entrelaçamento entre a construção e a disponibilidade de artefatos que beneficiam a resolução de problematizações do cotidiano, subsidiando novas aprendizagens e concepções, com isto, diferentes meios para exercer a comunicação com o outro, a exposição de ideias e a ampliação do que se sabe e deseja conhecer vão surgindo, facilitando a aquisição de diferentes conhecimentos, como os que dão suporte ao ler e escrever.

Esta cultura que abarca o que é virtual, considerando o que se coloca como avançado, depreende instrumentos que ao ser aliada a uma concepção pedagógica a qual contribui com a

potencialização do sujeito como um ser crítico, autônomo, capacitado para obter e criar informações úteis à solução de problemas que surgem no meio que cada um vive e convive, passa a ser aclamada para uso em benefício das diversas habilidades e competências a serem adquiridas pelos discentes.

Baseando-se nesta circunstância em que à escola é revelada outras formas de ensino e aprendizagem, temos a Cultura Digital possibilitando novas práticas educacionais, colaborando com a interação entre os saberes e o objeto a ser conhecido, o que apoia com mais dinamismo a concretização da construção dos conhecimentos.

Diante deste panorama, as tecnologias abarcam inúmeras possibilidades e ferramentas, como, por exemplo, os jogos digitais que “[...] são atividades lúdicas estruturadas que envolvem uma série de tomadas de decisões [...]” (Ramos, segundo, 2018, p. 532 apud Schuyttema, 2011). Visto que este recurso ao ser utilizado nas propostas pedagógicas pode indicar maior motivação aos estudantes para o aprendizado, promover novas experiências, provocando a colaboração e as conexões pessoais, além de constituir estratégia interessante para o desenvolvimento de competências, evidenciando melhor o desempenho em tarefas escolares e as que são externas a este meio, mas que exigem concentração para realizá-las (Coutinho e Alves, 2016, p.114).

A perspectiva mostrada acima tem o jogo digital não como o único responsável pela aprendizagem dos meninos e meninas que estão nas salas de aula, mas personificado como um aliado diversificado que ao se relacionar com a Psicogênese da Língua Escrita, a qual considera o nível, os pré-conceitos e a cultura destes escolares promove o acesso a outros saberes, capazes de facilitar a aprendizagem leitora e escritora.

Por isto, esta abordagem para a alfabetização dos estudantes, representada por Emília Ferreiro e Teberosky (1999), ancorada pelo pensamento piagetiano o qual considera “[...] que a inteligência depende do próprio meio para sua construção, graças às trocas entre organismo e o meio, que se dão através da ação [...]” (Ferracioli, 1999, p. 180), dialoga com este recurso tecnológico à medida que ele é versátil, possibilitando o letramento, a conscientização do uso social da escrita e a realização da leitura de modo plural, trazendo para a ação pedagógica outras possibilidades ativas, com estrutura que permite o desequilíbrio do que se sabe, a construção e acomodação de novas ideias.

Então, a inclusão da Cultura Digital a partir dos elementos tecnológicos que ela oferta, e neste estudo específico o uso do jogo digital, corrobora para a formação de uma educação conectada a um meio facilitador para que os estudantes se alfabetizem de modo eficiente.

Salienta-se atenção para o papel mediador que o educador exerce, sua responsabilidade é entrelaçar a tecnologia ao conhecimento empírico e científico, pois mesmo que os jogos virtuais se apresentem como suportes, é preciso exercer um trabalho formativo em que haja apropriação do funcionamento e do ensino que esta ferramenta irá favorecer aos discentes quanto aos saberes que poderão subsidiar a concretização da alfabetização.

[...] É um processo que colabora na construção do conhecimento, mas é importante ressaltar, que esse conhecimento não é construído sozinho. Antecipadamente à utilização do jogo, há um trabalho preparatório pelo professor, sem esse preparo, as potencialidades que podem ser exploradas pelo jogo, acabam passando despercebidas, sendo pedagogicamente perdidas” (Watanabe, 2020, p.31).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após o estudo realizado, as informações adquiridas corroboram com a ideia de que a Psicogênese da Língua Escrita dialoga com os conhecimentos dos estudantes durante a fase da alfabetização, acolhendo seus saberes prévios e propondo outras situações educacionais a fim que estes meninos e meninas evoluam no processo de ensino e aprendizagem.

Logo, a concepção que abarca a Psicogênese da Língua Escrita considera as ideias e pensamentos que surgem durante as fases em que o discente está se alfabetizando, sendo ele o protagonista de toda a trajetória até chegar à aquisição da habilidade leitora e escritora.

Então, a utilização dos materiais advindos da cultura virtual, nas propostas educacionais, como o jogo digital, o qual pode ser considerado um artefato constituído por um avanço científico e lúdico, tende a possibilitar a ampliação e elaboração dos saberes daqueles que frequentam o ensino regular, quanto ao que se escreve e lê.

Por fim, a Cibercultura, posta como um dos saberes dos estudantes matriculados nas escolas, sendo consideradas suas possibilidades visuais, táteis e comunicativas, ao ser incluída com intenção pedagógica às vivências mediadas pelo professor na perspectiva da Psicogênese da Língua Escrita, contribui para atender a diversidade humana que adentram estes espaços proporcionando uma alfabetização qualificada e uma formação crítica para o exercício de uma cidadania no meio em que se vive e convive.

REFERÊNCIAS

BARATTO, Silvana Simão. CRESPO, Luís Fernando. **Cultura Digital ou Cibercultura: Definições e Elementos Constituintes da Cultura Digital, a Relação com Aspectos Históricos e Educacionais**. Rev. Científica Eletrônica UNISEB, Ribeirão Preto, v. 1, n. 2, p. 16-25, ago./dez. 2013. Disponível em: https://cursosextensao.usp.br/pluginfile.php/51965/mod_folder/content/0/jul_2.pdf?forcedownload=1. Acesso 27 mar. 2024.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília. DF: Senado Federal. 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso 10 mar. 2024.

BRASIL. **Pró-Letramento: Programa de Formação Continuada de Professores dos Anos/Séries Iniciais do Ensino Fundamenta: alfabetização e linguagem: formação de professores.** – Ed. rev. e ampl. / Secretaria de Educação Básica – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2008. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Proletr/tutor-lingport.pdf>. Acesso 25 mar. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>. Acesso 23 mar. 2024.

COUTINHO, Isa de Jesus; ALVES, Lynn. **Jogos Digitais e Aprendizagem: Fundamentos para uma Prática Baseada em Evidências.** Papirus. São Paulo, 2016.

CUNHA, Paulo. LEMOS, André (orgs). **Olhares Sobre a Cibercultura.** Sulina, Porto Alegre, 2003. p. 11-23. Disponível em: <https://facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/cibercultura.pdf>. Acesso 25 mar. 2024.

FERRACIOLI, Laércio. **Aspectos da Construção do Conhecimento e da Aprendizagem na Obra de Piaget.** Caderno Catarinense de Ensino de Física, Florianópolis, v. 16, n.2, p. 180-194, 1999. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/237594933_aspectos_da_const_14_rucao_do_conhecimento_e_da_aprendizagem_na_obra_de_pi_aget. Acesso 05 mar. 2024.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da Língua Escrita.** Porto Alegre: Artmed. 1999.

GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa.** 5ª ed. São Paulo: Atlas, 2010.

KENSKI, Vani Moreira. **Cultura Digital (Verbetes)** In: MILL, D. (org.). **Dicionário Crítico de Educação e Tecnologias e de Educação a Distância.** Campinas: Papirus, 2018. p. 139-144. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/473611472/verbetecultura-digital-Dic1000>. Acesso 12 mar. 2024.

MENDONÇA, Onaide Schwartz; MENDONÇA, Olympio Correa de. **Psicogênese da Língua Escrita: Contribuições, Equívocos e Consequências para a Alfabetização**. In: Universidade Estadual Paulista. Pró-reitoria de Graduação. Caderno de formação: formação de professores: Bloco 02: Didática dos conteúdos. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2011. v. 2. p. 36-57. Disponível em: <https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/40138/1/01d16t03.pdf>. Acesso 25 mar. 2024.

MORTATTI, Maria do Rosário Longo. **História dos Métodos de Alfabetização no Brasil**. Portal Mec. Seminário Alfabetização e Letramento Em Debate, Brasília, v. 1, p. 1-16, 2006. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/alf_mortattihisttextalfbbr.pdf. Acesso 27 mar. 2024.

PIAGET, Jean. **O Desenvolvimento do Pensamento: Equilíbrio das Estruturas Cognitivas**. Lisboa: Dom Quixote. 1977.

RAMOS, Daniela Karine; SEGUNDO, Fabio Rafael. **Jogos Digitais na Escola: aprimorando a atenção e a flexibilidade cognitiva**. Educação & Realidade, v. 43, n. 2, p. 531–550, abr. 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edreal/a/MFpkYYqT4x9cZXQtwLSXpBm/#>. Acesso 24 mar. 2024.

RUSSO, Giulianny Marinho. **A utilidade do Conhecimento do Nome da Letra Para a Aquisição do Sistema de Escrita**. Disponível em: <https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.1711/te.1711.pdf>. Acesso 20 mar. 2024.

WATANEBE, Alessandra Izumi Kinjo. **O jogo digital como proposta metodológica no ensino de Ciências Naturais**. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Tecnologia, Comunicação e Técnicas de Ensino) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2020. Disponível em: https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/24280/1/CT_TCTE_III_2020_02.Pdf. Acesso 06 mar. 2024.

WEISZ, Telma. **Didática da Leitura e da Escrita: Questões Polêmicas**. Pátio Revista Pedagógica (Porto Alegre), v. 28, p. 57-62, 2004. Disponível em: https://www.fe.unicamp.br/alle/textoseventos/TW_Didatica_da_leitura_e_da_escrita.pdf. Acesso 05 mar. 2024.