

ALFABETIZAÇÃO E JOGOS DIGITAIS: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA A PARTIR DO PORTAL PERIÓDICO CAPES

Maria Geovana Pires Teixeira ¹
Najla Almeida Marques Pereira ²

RESUMO

As tecnologias digitais ocupam um espaço cada vez maior nas sociedades humanas, sendo a protagonista em diversas áreas. Entretanto, o mesmo ainda não acontece nas escolas, onde ainda predomina o despreparo e até mesmo temor pelo uso dessas. Porém, sobretudo com a pandemia de 2020, percebeu-se o imperativo de tornar o uso dessas tecnologias um aliado no processo de ensino e aprendizagem. Sendo assim, a presente pesquisa debruça-se sobre o que foi produzido e publicado no Portal de Periódicos da CAPES, desde o período pandêmico, sobre a relação entre jogos digitais e alfabetização, objetivando responder o seguinte questionamento: O que apresentam os artigos que inter-relacionam alfabetização e jogos digitais publicados a partir de 2020 no Portal de Periódicos CAPES? Assim, delimita-se um objetivo principal e dois específicos, respectivamente: analisar os artigos que inter-relacionam alfabetização e jogos digitais publicados entre 2020 e 2025 no Portal de Periódicos CAPES; identificar os principais objetivos; e verificar os principais resultados apresentados. A fim de contemplar esses objetivos, será realizada uma pesquisa bibliográfica, de cunho qualitativo, mais especificamente uma Revisão Sistemática, estudo no qual se faz o levantamento e análise do material produzido sobre um determinado tema (SAMPAIO; MANCINI, 2011), no caso, sobre a relação entre alfabetização e jogos digitais. Buscando embasar as reflexões apresentadas sobre alfabetização e jogos digitais, debruçou-se sobre os estudos de Ferreiro e Teberosky (1999); Ferreiro (1988); Yaneze e Carolei (2023), Ferreira e Hummel (2024). Inicialmente, foi identificado um total de 12 artigos que se encaixam nos objetivos deste estudo. Desses, seis foram publicados nos anos de 2020 e 2021, período no qual o ensino remoto era realidade na maioria das escolas brasileiras. Em suma, há um esforço por parte de pesquisadores que buscam entender e explorar da melhor forma possível o uso de jogos digitais no contexto escolar.

Palavras-chave: Jogos digitais, alfabetização, Portal de Periódicos CAPES, Revisão Sistemática.

¹ Graduada do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Ceará – UFC, geovanapteixeira@gmail.com;

² Mestra em Educação pela Universidade Estadual do Ceará - UECE, najlaalmeida.1@gmail.com

