



Uso das Técnicas de Gamificação no Processo de Alfabetização e Letramento

*Merivania da Silva Barros Santos¹; Viviane Alves Silva Siqueira²;
Silvana Lucena dos Santos³; Ana Paula Custodio Ferreira⁴; Ginete Cavalcante Nunes⁵*

Resumo: O avanço da tecnologia permitiu o desenvolvimento de várias ferramentas que podem ser utilizadas nos diversos campos dos saberes. Este estudo, buscou destacar a eficácia de técnicas de gamificação aplicadas ao fazer pedagógico vislumbrando possibilidades em desenvolver processos atraentes e dinâmicos no contexto da sala de aula, com foco no processo de alfabetização e letramento, levando em conta o avanço tecnológico e o envolvimento dos alunos com os jogos em sua vida cotidiana. A Investigação ocorre pela análise do processo de alfabetização e letramento mediado pelo uso das metodologias ativas, nesse caso, por meio da gamificação aplicada para alunos dessa fase escolar. A pesquisa foi elaborada de forma qualitativa, baseando-se em bibliografia específica sobre o assunto em questão, buscou-se levantar informações sobre as potencialidades e desafios do uso da gamificação no processo de alfabetização e letramento. Com base nos artigos analisados, cinco foram selecionados para análise de resultados, dos quais abordam a gamificação na alfabetização aplicados no Brasil, percebeu-se que depois do período pandêmico essa MA teve maior aceitação tanto por parte dos alunos como também do corpo escolar. Por meio dessa análise foi possível constatar uma resposta positiva a utilização da gamificação como estratégia facilitadora no processo de alfabetização. Este estudo possibilitou um novo olhar para o fazer pedagógico, não esquecendo das práticas tradicionais, mas, acrescentando estratégias de ensino para melhor partilhar os conhecimentos já existentes e, despertar o interesse pela escola e pelo conhecimento.

Palavras-chave: Alfabetização e Letramento, Ensino, Anos Iniciais, Gamificação.

¹ Mestranda Profissional em Filosofia pelo Instituto Federal de Educação do Sertão Pernambucano- (IF Sertão PE). E-mail: santosmerivaniair@gmail.com. <https://orcid.org/0009-0003-9597-9257>;

² Graduada em Pedagogia com Especialização em Metodologias Ativas pela Universidade do Vale do São Francisco (UNIVASF). viviane.alves@discente.univasf.edu.br;

³ Graduada em enfermagem pela Universidade Leão Sampaio. Pós- Graduada em Enfermagem do Trabalho pela Universidade Estadual Vale do Acaraú. Servidora pública da Universidade Federal do Cariri (UFCA), na Pró-reitoria de Gestão de Pessoas – PROGEP, como chefe da Divisão de Pagamento de Pessoal – DPP. silvana.lucena@ufca.edu.br;

⁴ Bacharela em Administração de Empresas pela Faculdade Paraíso (FAP); Especialização Lato Sensu em Gestão de Recursos Humanos pela Faculdade de Juazeiro do Norte (FJN), Especialização Lato Sensu em Docência e Metodologia do Ensino Superior pela Faculdade Vale Dourado (FACPED); Mestranda em Administração pela Universidade Federal do Cariri (UFCA). ana-paula.custodio@aluno.ufca.edu.br. <https://orcid.org/0009-0005-7300-8593>;

⁵ Doutora em Letras pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte- UERN. Cursa Mestrado Profissional em Filosofia pelo Instituto Federal de Educação do Sertão Pernambucano- (IF Sertão PE). E-mail: ginetecavalcante@gmail.com. <https://orcid.org/0000-0001-6006-9702>.

Use of Gamification Techniques in the Literacy Process

Abstract: Technological advancements have enabled the development of various tools that can be used in diverse fields of knowledge. This study aimed to highlight the effectiveness of gamification techniques applied to pedagogical practice, envisioning possibilities for developing engaging and dynamic processes in the classroom context, focusing on the literacy process, taking into account technological advancements and students' engagement with games in their daily lives. The investigation involves analyzing the literacy process mediated by the use of active methodologies, in this case, through gamification applied to students at this school level. The research was qualitative, based on specific bibliography on the subject, seeking to gather information on the potential and challenges of using gamification in the literacy process. Based on the analyzed articles, five were selected for results analysis. Of these, which address gamification in literacy applied in Brazil, it was observed that after the pandemic period, this method of learning (ML) had greater acceptance by both students and the school staff. Through this analysis, it was possible to verify a positive response to the use of gamification as a facilitating strategy in the literacy process. This study allowed for a new perspective on pedagogical practice, without forgetting traditional practices, but adding teaching strategies to better share existing knowledge and awaken interest in school and learning.

Keywords: Literacy, Education, Early Years, Gamification.

Introdução

A alfabetização e o letramento são processos equivalentes no desenvolvimento do indivíduo, são intrinsecamente ligados ao domínio da leitura e da escrita, habilidades fundamentais para a participação plena na sociedade. No entanto, esse percurso de alfabetização e letramento é marcado por muitos desafios, sobretudo na sociedade contemporânea onde globalização e tecnologia estão em crescente ascensão. Com isso a (Declaração de Hamburgo, 1997, p.23). Afirma que: a alfabetização é uma habilidade primordial em si mesma e um dos pilares para o desenvolvimento de outras habilidades individuais do ser humano”.

Nesse contexto, a Gamificação manifesta-se como uma ferramenta importante convertendo o processo de ensino aprendizagem em espaços de comprometimento, reciprocidade e efetividade. A aplicabilidade de elementos de jogos em atividades educativas pode aperfeiçoar a construção do conhecimento e estimular a motivação dos educandos de forma significativa promovendo a criatividade e o pensamento crítico.

Batista, Almeida, Lima e Soares (2024) colocam que o contexto atual exige a formação de um aluno mais autônomo, ativo e protagonista, o que requer uma mudança de postura discente e docente em sala de aula. Desse modo, entendemos que inserir o uso de tecnologias

atrativas aos alunos pode contribuir significativamente no processo de alfabetização e letramento, já que geram ao aluno certa autonomia e engajamento.

Motivadas pelas experiências adquiridas durante as vivências de estágio na trajetória do curso de licenciatura em pedagogia, pela inquietude de como desenvolver a docência de maneira significativa diante cenários excessivos de analfabetismo, e de como fazer o processo de ensino-aprendizagem mais interessante e envolvente para os alunos em fase de alfabetização, buscamos identificar potencialidades e desafios acerca das técnicas de Gamificação no processo de ensino aprendizagem nesse trabalho voltado para o contexto da alfabetização e letramento. Com base em Moram, (2015). [...] o papel ativo do professor é de orientar individual e coletivamente em uma construção didática mais aberta e criativa. Nesse sentido, vislumbra-se aperfeiçoar o exercício da docência, que também tem se modificado a partir dos avanços sociais e tecnológicos.

“Kapp (2012) define gamificação como o uso de mecanismos, estética e pensamento dos jogos para engajar as pessoas, motivar ações, promover conhecimento e resolver problemas. A Gamificação pode ser resumida como o uso de elementos de jogos em contextos não relacionados com jogos (Deterding et. al, 2011), (Cunha, 2014).” Para o uso na educação, ela funciona como uma ferramenta capaz de despertar interesse, aumentar a interação, desenvolver a criatividade e promover a autonomia.

Esse estudo tem como objetivo geral: analisar o processo de alfabetização e letramento mediado pelo uso de técnicas gamificadas aplicadas a alunos em fase de alfabetização, visando a importância do empenho entre alunos e educadores na perspectiva do processo de ensino aprendizagem. E como objetivos específicos: Compreender de que forma a metodologia ativa (gamificação) se integra ao currículo educacional; analisar a gamificação como ferramenta aplicada no processo de alfabetização e letramento; sondar os desafios da aplicação da gamificação como ferramenta de alfabetização.

Desta forma, abordamos nesse estudo o uso da gamificação como tecnologia educativa, intencionamos corroborar na produção de conhecimento sobre como a inserção dessa ferramenta com uma estratégia de ensino contextualizada que, alinhadas aos objetivos de aprendizagem pode contribuir no processo de alfabetização e letramento. Adentramos este tema sem intenção de esgotar sua potencialidade, tendo em vista a sua atualidade e como o uso de novas tecnologias na educação tem sido um campo de interesse cada vez maior.

Nesse sentido, desejamos abordar aqui, como o fazer docente pode se modificar e se tornar mais inclusivo através da gamificação como estratégia de ensino.

O Processo de Alfabetização e Letramento

Os anos iniciais compreendem a etapa da alfabetização, fase que abordaremos ao longo deste estudo. O processo de alfabetização formal ocorre na escola, sendo esse o ambiente social que tem como fundamento o desenvolvimento de tais habilidades do indivíduo, é nesta fase que o sujeito se desenvolve e se apropria do conhecimento no sentido formal.

Segundo Vygotsky (2007) é na escola em que se identificam os conceitos espontâneos dos educandos e os transformam em conhecimento científico. Decerto, é na escola que o processo de alfabetização tem início, o que se diferencia do letramento. Segundo Rojo (2012), o indivíduo mesmo não alfabetizado pode ser inserido no processo de letramento através da leitura incidental de rótulos, imagens, gestos e emoções. Em vista disso, o contato com o letramento antecede a fase de alfabetização do sujeito e a fase escolar, e o acompanha durante toda a vida.

Soares (2009, p.98) estabelece que as práticas de letramento são “consequência da necessidade de destacar e claramente configurar, nomeando-os, comportamentos e práticas de uso do sistema de escrita em situações sociais em que a leitura e/ou a escrita estejam envolvidas”. Assim sendo, como coloca o autor, o letramento está atrelado ao social e cultural, sendo anterior a alfabetização, porém, concomitante a ela, ou seja, o educando ao ser alfabetizado na escola, já apresenta um letramento social anterior, então a alfabetização e o letramento mantêm uma relação forte, uma depende da outra e seus processos são indissociáveis.

Logo, as crianças entram em contato com a escrita e a leitura de várias formas que antecedem a alfabetização no ambiente escolar. Luria (1988) destaca que na fase inicial da alfabetização o sujeito se relaciona com coisas escritas mesmo sem compreender o significado da escrita como leitura em si.

Consequentemente, é no processo de alfabetização que o aluno passa a desenvolver o domínio da língua e da escrita. Freire (1982) destaca que alfabetizar-se é, antes de qualquer coisa, aprender a ler o mundo, compreender o seu contexto, não numa manipulação mecânica de palavras, mas numa relação dinâmica que vincula linguagem e realidade. Portanto, o desenvolvimento da leitura e escrita devem ser fomentadas através de práticas pedagógicas que estejam de acordo com a necessidade da criança, o papel do professor como mediador nesse processo de aquisição da compreensão da língua e escrita deve trazer o ambiente do aluno para

dentro da escola, o que torna o processo de ensino-aprendizagem mais significativo, bem como, facilita a apreensão pelo aluno, já que se difere de um ensino repetitivo e mecânico.

Nesse sentido, compreende-se que ensinar o aluno a ler e escrever não se resume somente ao ensino de decodificação de letras e símbolos, mas também apresentar ao aluno para que estes servem e como representam a linguagem:

[...] alfabetização é, na verdade, um processo que promove o desenvolvimento de habilidades de linguagem, permitindo aos indivíduos dominar a leitura e a escrita, tornando-os capazes de produzirem textos significativos, orais e escritos, bem como compreendê-los, quando produzidos pelos outros, ou seja, para poder interagir em seu meio. (Freire; Macedo, 1990, p. 34)

De modo consequente, o processo de alfabetização não se trata somente da decodificação de textos, mas também de compreendê-los e utilizá-los. Segundo Soares (2009) um indivíduo alfabetizado não é necessariamente letrado, tendo em vista que o indivíduo alfabetizado pode saber ler e escrever, enquanto o letrado vive em estado de letramento, é aquele que usa socialmente a leitura e a escrita, pratica a leitura e a escrita, responde adequadamente às demandas sociais de leitura e de escrita.

Portanto, como colocado anteriormente, alfabetização e letramento caminham juntos se efetivando na escola e na prática de ensino, dessa forma é necessário que o professor promova atividades e experiências contextualizadas com a realidade de seus alunos, levando em conta a sua vivência, assim o aluno não será mais apenas um agente passivo em seu processo de aprendizagem.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) coloca que a etapa escolar de alfabetização deve ser realizada nos dois primeiros anos do Ensino Fundamental. Já o letramento permeia por todas as fases de aprendizado tendo início na educação infantil. Ainda conforme a BNCC (2018), é função do professor desenvolver habilidades para atingir os objetivos de ensino esperados a partir da utilização de certos recursos, também faz parte da competência pedagógica desenvolver práticas de conhecimento, observando e acompanhando o desempenho dos alunos em seus avanços, possibilidades e aprendizagens.

Por conseguinte, abordaremos um pouco sobre a Gamificação que é uma das Metodologias Ativas (MA's) como sendo um importante instrumento para auxiliar no processo de ensino aprendizagem no contexto da alfabetização e letramento. As Metodologias Ativas vem ganhando espaço em muitas áreas no meio educacional, sendo utilizadas para ampliar o

processo de ensino-aprendizagem, contribuindo também na construção do letramento, no sentido de uma educação que prepara de forma emancipadora, crítica e reflexiva.

Segundo Rodrigues, Pinto e Gomes (2022):

As propostas de ensino das metodologias ditas ativas compreendem os recursos que as tecnologias digitais podem oferecer para a educação, como: computadores, tablets, smartphones, etc. Isso contribui para aproximar o cotidiano do estudante aos desafios do ambiente escolar, colocando-o no centro do processo de aprendizagem. As MA compreendem estratégias de ensino como: sala de aula invertida, rotação por estações de aprendizagem, cultura maker (faça você mesmo), storytelling (contação de histórias), WebQuest; sequência didática; gamificação; ensino híbrido, dentre outros recursos metodológicos. (2022, p. 04)

Estas metodologias devem equilibrar atividades, desafios e informação contextualizada, bem como, precisam acompanhar os objetivos pretendidos em sala de aula, seu uso deve ser como ferramenta facilitadora do processo de aprendizagem.

Moran (2015), destaca que é necessário alguns componentes para o sucesso da aprendizagem, como: a criação de desafios, atividades, jogos que realmente trazem as competências necessárias para cada etapa, que solicitam informações pertinentes, que oferecem recompensas estimulantes, que combinam percursos pessoais com participação significativa em grupos, que se inserem em plataformas adaptativas, que reconhecem cada aluno e ao mesmo tempo aprendem com a interação, tudo isso utilizando as tecnologias adequadas.

O autor destaca também sobre o uso dos jogos em sala de aula:

Os jogos e as aulas roteirizadas com a linguagem de jogos cada vez estão mais presentes no cotidiano escolar. Para gerações acostumadas a jogar, a linguagem de desafios, recompensas, de competição e cooperação é atraente e fácil de perceber. Os jogos colaborativos e individuais, de competição e colaboração, de estratégia, com etapas e habilidades bem definidas se tornam cada vez mais presentes nas diversas áreas de conhecimento e níveis de ensino. (2015, p. 18)

Por isso, a tecnologia presente - direta ou indiretamente - no cotidiano dos alunos, pode ser utilizada no processo de ensino-aprendizagem de forma consciente para atingir um objetivo, o que sai do “tradicional” onde essas tecnologias são vistas como distrações que dificultam o trabalho docente, podem ser utilizadas dentro do fazer pedagógico colocando o aluno como parte ativa no processo de ensino-aprendizagem, bem como, promovem a interação entre os alunos e ajudam no desenvolvimento da comunicação.

Moran (2015), salienta que:

As tecnologias WEB 2.0, gratuitas, facilitam a aprendizagem colaborativa, entre colegas, próximos e distantes. Cada vez adquire mais importância a comunicação entre pares, entre iguais, dos alunos entre si, trocando informações, participando de atividades em conjunto, resolvendo desafios, realizando projetos, avaliando-se mutuamente. [...]Cada vez mais a educação se horizontaliza e se expressa em múltiplas interações grupais e personalizadas. (Moran, p. 26).

Posto isso, o uso dos jogos pode ser bem aproveitado, tendo em vista que instiga o aluno a colaboração e o desafia, bem como promove a interação entre pares, ao mesmo tempo que dá ao aluno maior autonomia na produção de conhecimento.

Dessa maneira, os professores podem utilizar dessas ferramentas e estratégias como suporte durante o processo de alfabetização, apresentando aos alunos uma forma de ler e aprender de forma mais lúdica e ligada ao universo infantil. Logo, a gamificação é uma das metodologias que pode contribuir no processo de alfabetização, assim sendo, abordaremos a seguir um pouco mais sobre a gamificação e seu uso na educação.

O Uso da Gamificação no Processo de Alfabetização e Letramento

O avanço da tecnologia permitiu o desenvolvimento de várias ferramentas que podem ser utilizadas nos diversos campos dos saberes. Apesar das limitações essas ferramentas, como já mencionamos, proporcionam um aprendizado autônomo que coloca o aluno como agente ativo na construção de conhecimento.

O uso dessas tecnologias na educação, as chamadas Tecnologias da Informação e Comunicação são estratégias de ensino aprendizagem, como corrobora Rodrigues, Pinto e Gomes (2022):

As TICs têm colaborado para uma prática docente mais arrojada, moderna, e motivacional, pois proporciona experiências inovadoras e significativas para os alunos, em uma era em que os conhecimentos e as aprendizagens estão disponíveis na internet. Nesse contexto, os objetivos das práticas com metodologias ativas é assegurar o protagonismo do estudante, proporcionando-lhe ludicidade, um ambiente de cooperação onde ele pode agir com espontaneidade, autonomia, potencializando sua capacidade de abstração e assimilação na sala de aula. (p. 8)

Por isso, essas ferramentas utilizadas no processo de ensino-aprendizagem potencializam a prática docente e estimulam o protagonismo do aluno. Abordaremos aqui, a gamificação como Metodologia Ativa de ensino, como mencionamos, esta ferramenta faz parte das Metodologias ativas.

O contato com os jogos pelas crianças em fase de alfabetização, pode acontecer desde cedo, geralmente jogos que usam raciocínio lógico e desenvolvimento de habilidades cognitivas. Na atualidade, os jogos ganharam uma versão digital e uma roupagem mais tecnológica. Essa estratégia de ensino pode funcionar como fator motivacional para o ensino e colaborar com envolvimento do aluno com o propósito de aprendizagem dentro do ambiente educacional, por isso, a gamificação pode ser usada didaticamente.

Os jogos são atividades ligadas ao desenvolvimento cognitivo que necessitam de empenho e participação ativa, assim, podem ser utilizados nas tarefas, como desafios para atingir metas de aprendizagem a serem alcançadas.

Consequentemente, através da gamificação cria-se um ambiente lúdico de aprendizagem, que ao mesmo tempo aproxima o aluno.

Corrêa e Schlickmann (2020) ressaltam,

(...) a gamificação como estratégia de ensino tem o intuito de motivar e promover o engajamento dos alunos, o jogo enquanto atividade social pode ser usado na escola para agregar na prática docente, fazendo com que o aluno se desenvolva também socialmente, aprendendo a negociar, seguir regras, se desafiar, trabalhar em equipe e promove a autonomia com base nos jogos que colocam a tomada de decisão. É importante destacar que o uso da gamificação deve estar atrelado ao contexto do conteúdo escolar, tendo em vista que este deve potencializar o processo de apropriação dos conhecimentos.

Logo, Pimentel e Moura (2022, p. 5) destacam que “por meio da gamificação em espaços híbridos de aprendizagem, o discente pode ser introduzido a experiências significativas que incitam a ação discente, ajudam na resolução de problemas e potencializam as aprendizagens em diversas áreas de conhecimento.” Assim, a utilização da gamificação estimula a ação interdisciplinar no aluno, que se atrela ao letramento, como abordamos anteriormente, o letramento ocorre junto a alfabetização e ocorre durante toda a vida, desta forma um aluno estimulado desde cedo de forma interdisciplinar desenvolve maior autonomia.

Os autores ainda salientam que a gamificação considera os sentimentos, motivações e emoções dos sujeitos envolvidos na proposta da dinâmica dos jogos, dessa maneira são desenvolvidas situações desafiadoras, elaboradas de modo que esses sujeitos se sintam engajados a realizar determinadas ações, estimulando a cooperação e a resolução de problemas. Em suma, quando aplicada, essa estratégia personaliza e proporciona conexões de saberes, favorecendo o estreitamento de laços entre os alunos, bem como, entre aluno e professor, além de promover uma maior aproximação do processo de construção de saberes dos alunos à sua realidade cotidiana.

Isto posto, salientamos que os jogos utilizados durante o processo de alfabetização e letramento, que é o foco deste estudo, precisam estar adequados à fase em que se encontra o aluno, este precisa compreender e apropriar-se dos conteúdos. De forma que, a leitura e a escrita desenvolvida nessa fase com auxílio dos jogos também ajudarão a desenvolver a sua capacidade de fala, comunicação e afetividade, bem como, a relação entre o som e a escrita das palavras.

Para Corrêa e Schlickmann (2020) a utilização dos jogos de rimas e cantigas à disposição da criança fará com que ela tenha contato com a leitura e a escrita e com grafemas, fonemas, sons, rimas, e então estará se preparando e desenvolvendo sua consciência fonológica, para o processo de codificação e decodificação da língua por meio do lúdico. Portanto, se aproximando da realidade mais lúdica das crianças no processo de alfabetização, tendo em vista que essa idade requer uma maior atenção aos conteúdos, para que eles sejam de fácil compreensão.

Salienta-se, que a utilização da gamificação deve ser feita como recurso, uma estratégia de suporte para auxiliar durante essa fase, os jogos devem ser adaptados e aprimorados pelo professor que vai agir como mediador, de acordo com as necessidades e objetivos de cada fase de ensino. Dessa forma, compreendendo a potencialidade da gamificação, a aplicação dela ao currículo na fase de alfabetização e letramento pode promover uma maior apreensão pelas crianças do conteúdo apresentado, desenvolvendo a leitura e a escrita, como também, promovendo uma interação social com o conteúdo apresentado.

Percurso Metodológico

Este estudo trata-se de uma pesquisa de cunho qualitativo, embasada em bibliografia específica acerca do assunto. A pesquisa qualitativa trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos (Minayo, 2004). Assim, este trabalho busca levantar informações sobre as potencialidades e desafios do uso da gamificação no processo de alfabetização e letramento.

A presente pesquisa elaborada através da coleta de bibliografia específica sobre o tema, realiza uma revisão sistemática da literatura, utilizamos esse método pois ele objetiva identificar o maior número possível de estudos sobre um determinado fenômeno, resultando em uma análise reflexiva, crítica e compreensiva a respeito do material selecionado, como coloca Costa e Zoltowski (2014).

Como procedimento metodológico foi feito o levantamento bibliográfico nas bases de dados como Scielo, Google Acadêmico, entre outros. A busca dividiu-se em duas etapas, a primeira etapa consistiu em delimitar a seleção baseada nas palavras-chaves: utilizando os seguintes termos de busca: "Alfabetização e Letramento", "Gamificação", "Educação e Tecnologia", "Desafios no processo de Alfabetização" e "Possibilidades na Alfabetização".

A segunda etapa consistiu na utilização na seleção dos artigos, foram selecionados artigos que apresentavam informações sobre a) a utilização da gamificação na alfabetização; b) como são realizadas as intervenções educacionais com os jogos. Todos os artigos foram lidos na íntegra, para registro dos dados elaboramos um quadro de explanação contendo características gerais dos estudos: título, autores e ano de publicação. Desta forma, selecionamos as referências relevantes que abordam o processo de alfabetização e letramento e discutem o uso da gamificação como estratégia educacional. Priorizamos as pesquisas científicas, artigos de periódicos, e trabalhos acadêmicos que abordem o tema a partir da alfabetização, nosso foco principal.

Os dados obtidos foram analisados de forma crítica e interpretativa, buscando identificar as principais tendências, desafios e possibilidades identificadas a partir das pesquisas encontradas, uma vez que, realizamos uma síntese dos resultados, destacando as contribuições mais relevantes para a discussão do tema. Com base na análise dos dados e na síntese das informações obtidas, apresentamos os resultados, conclusões e recomendações para futuras pesquisas na área.

Análise e Discussão dos Resultados

A partir da metodologia utilizada selecionamos cinco artigos, tendo este ponto de partida observa-se que os artigos que abordam a gamificação na alfabetização tem caráter mais recente, tendo artigos publicados em 2017, no entanto, nota-se através da pesquisa que após o período pandêmico de 2020, o tema tem ganhado maior notoriedade. Todos os artigos selecionados foram aplicados no Brasil.

Quadro I - Características gerais dos estudos: título, autores e ano de publicação

Título	Autores	Ano de Publicação
Estratégias de gamificação no processo de alfabetização: experiência em uma escola da rede pública	Almeida,Leonardo Rocha de; Fuck,Rafael Schilling; Silva,Patrícia Grasel da	2017
Gamificação e jogos educacionais no processo de alfabetização e letramento	Costa, Márcia Aparecida da Silva; Vieira, Mauriceia Silva de Paula.	2021
A gamificação no processo de alfabetização	Silva, Ana Cláudia da; Silva, Evanilda Figueiredo Gonçalves da; Santos, Lucilene Pacheco.	2022
A contribuição da gamificação no processo de alfabetização e letramento de crianças do primeiro ano do ensino fundamental: reflexões e possibilidades.	Corrêa, Diandra Costa; Schlickmann,Maria Sirlene Pereira.	2023
O uso da gamificação e informática na Alfabetização: uma experiência na turma do 2º ano do ensino fundamental I.	Dantas, Victor Santos; Marinho, Dayara da Silva Carneiro; Sousa, Gibson Marcelo Galvão de.	2023

Fonte: Dados do Estudo.

Dos cinco artigos, um se tratou da abordagem teórica e análise de jogos utilizados como facilitadores do processo de alfabetização. Bem como, quatro apresentaram aplicação dos jogos em sala de aula, estes a aplicação ocorreu por meio de diversas ferramentas: desde utilização de aplicativos, plataformas de jogos, o uso de ferramentas de escrita do próprio computador, bem como, o uso de jogos didáticos utilizando quebra-cabeças e materiais simples como folha A4 e lápis, evidenciando que a gamificação pode ser aplicada de diversas formas e com diversos materiais.

Com base nos dados encontrados nos estudos coletados, observa-se uma maior aderência de pesquisa da gamificação enquanto estratégia de ensino no 2º ano do Fundamental I, tendo em vista que dos cinco artigos, três foram aplicados ao 2º ano, um artigo aplicado ao 1º ano do Fundamental I e um artigo de cunho teórico. Quanto à idade dos participantes, dois

artigos apresentaram aplicação dos jogos a alunos de 7 anos, com janela de idade de 7 a 8 anos e outro de 7 a 10 anos. Apenas um artigo aplicou a gamificação para alunos de 4 a 5 anos, um artigo não apresentou a idade dos alunos mas foi aplicado ao 2º ano do Ensino Fundamental I, bem como, um artigo de cunho teórico.

Em todos os trabalhos coletados, foi possível constatar uma resposta positiva a utilização da gamificação como estratégia facilitadora do ensino em sala de aula no processo de alfabetização. Os artigos evidenciam o despertar de um maior interesse por parte dos alunos nas aulas em que a gamificação foi aplicada por meio da utilização de jogos, mesmo os mais novos, como no estudo aplicado a alunos de 4 a 5 anos, onde foi despertado o interesse pela leitura. Silva, Silva e Santos (2023) destacam que a aplicação dos jogos possibilitou a leitura de um texto gerando orgulho e satisfação desses alunos. Uma vez que, a utilização da gamificação como estratégia de ensino aplicada de forma contextualizada na alfabetização pode ser um fator benéfico no processo de ensino-aprendizagem, proporcionando ao aluno uma maior autonomia.

Corrêa (2021 p,12) relata que a gamificação na educação não é uma solução definitiva, pois muitos são os desafios encontrados para a implementação dessa metodologia, tanto por parte dos docentes que por vezes não possuem formação adequada quanto pelos discentes que são afligidos pelas desigualdades sociais do seu meio. Para que o objetivo seja alcançado é necessário traçar metas claras e bem planejadas, tendo conhecimento de que tipo de estratégia será usada levando em consideração o contexto em que está inserido. Salientando que é importante diferenciar o jogo analógico e o jogo digital, do qual somos inclinados a pensar neste quando se trata de gamificação.

É importante destacar que a gamificação pode ocorrer de diferentes formas, através de projetos interdisciplinares, como também em atividades do cotidiano em classe, Implementando e contextualizando de acordo com o objetivo que se almeja com o uso desse recurso, fazendo com que o aprendizado seja proveitoso e atrativo para os alunos.

Considerações Finais

Este estudo possibilitou compreender a aplicação da gamificação como estratégia de ensino durante o processo de alfabetização, identificamos a partir dos dados coletados que o uso da gamificação aplicado como facilitador durante a aula desempenha nos alunos um maior engajamento com o material apresentado, dessa forma, desperta seu interesse mesmo nos anos

iniciais de ensino, considerados mais difíceis no sentido de conseguir prender a atenção das crianças e desenvolver a leitura e a escrita.

Voltando ao objetivo geral deste estudo: investigar as possibilidades no processo de alfabetização e letramento mediado pelo uso das técnicas de gamificação no currículo educacional, verificamos que as possibilidades do uso da gamificação não se resumem somente ao uso da tecnologia mais avançada e que aplicada no processo de alfabetização desperta o interesse dos alunos e promove sua interação, como sugerido pela bibliografia que utilizamos.

Nesse sentido, inferimos que a gamificação pode sim ser uma aliada como ferramenta inovadora, se aplicada no contexto da alfabetização e letramento, como também em outras etapas da vida escolar. Os elementos de jogos despertam nos alunos curiosidade, como podemos perceber através dos estudos utilizados neste trabalho. Realizar uma aula diferenciada pode ser um desafio no fazer docente tendo em vista a realidade de várias salas de aulas encontradas, a partir dos estudos coletados quanto ao acesso à tecnologia podemos inquirir que a aplicação dos jogos digitais em sala de aula ainda é uma realidade inacessível para a maioria dos estudantes em fase de alfabetização e diante do contexto encontrado no chão da escola, no entanto, a gamificação como estratégia de ensino tem apresentado bons resultados em sua proposta.

Referências

ALMEIDA, L. R.; FUCK, R. S.; SILVA, P. G. Estratégias de gamificação no processo de alfabetização: experiência em uma escola da rede pública. **Revista Redin**. v. 6, n. 1, outubro, 2017. Disponível em: <<https://seer.faccat.br/index.php/redin/article/view/597>> Acesso em: 23 de Maio de 2024.

BNCC. **Base Nacional Comum Curricular**: a educação é a base. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica. 2018.

CORRÊA, D. C.; SCHLICKMANN, M. S. P. A contribuição da gamificação no processo de alfabetização e letramento de crianças do primeiro ano do ensino fundamental: reflexões e possibilidades. 2020. 22f. **Trabalho de Conclusão de Curso** (Especialização em Inovação da Educação). Universidade do Sul de Santa Catarina, Santa Catarina. 2020. Disponível em: <<https://repositorio.animaeducacao.com.br/handle/ANIMA/14946>> Acesso em: 23 de Maio de 2024.

CORRÊA, Francisco Tupy Gomes. **Gamificação Escolar de Bolso**. Arco 43, 2022.

COSTA, M. A. S.; VIEIRA, M. S. P. Gamificação e jogos educacionais no processo de alfabetização e letramento. **Brazilian Journal of Development**, Curitiba, v.7, n.3, p.27743-

27762, Março, 2021. Disponível em: <<https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/26593/21083>> Acesso em: 23 de Maio de 2024.

COSTA, A. B. C.; ZOLTOWSKI, A. P. C. **Como escrever um artigo de revisão sistemática**. In: S.H. Koller; M. C. P. de Paula Couto; J. Hohendorff (Eds.), Manual de produção científica (pp. 55-70). Porto Alegre: Penso, 2014.

DANTAS, V. S.; MARINHO, D. S. C.; SOUSA, G. M. G. **O uso da gamificação e informática na Alfabetização: uma experiência na turma do 2º ano do ensino fundamental I**. In.: VIII Simpósio de Iniciação à Pesquisa e Extensão, 2023, Natal. Anais: Natal, 2023.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**: em três artigos que se completam. Coleção polêmica do nosso tempo. São Paulo: Cortez Editora, 1982.

FREIRE, P.; MACEDO, D. **Alfabetização: leitura do mundo, leitura da palavra**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.

LURIA, A. R. O desenvolvimento da escrita na criança. In: VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1988, p.143-189.

MINAYO, M. C. S.(Org.) **Pesquisa Social**: teoria, método e criatividade. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2004.

ROJO, R. H. R. **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

RODRIGUES, K. L.; PINTO, S. B. C.; GOMES, A. C. A gamificação no processo de ensino e aprendizagem de língua portuguesa. 2022. 31 p. **Trabalho de Conclusão de Curso** (Graduação) - Curso Superior de Licenciatura em Letras-Português, Instituto Federal do Espírito Santo, Vitória, 2022. Disponível em: <<https://repositorio.ifes.edu.br/handle/123456789/1648>> Acesso em: 23 de Maio de 2024.

SILVA, A. C.; SILVA, E. F. G.; SANTOS, L. P. A gamificação no processo de alfabetização. In.:VI Congresso Nacional de Educação, 2019, Campina Grande. **Anais**: Realize Editora, 2019. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/58376>> Acesso em: 23 de Maio de 2024.

VYGOTSKY. **A formação social da mente**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

●

Recebido: 12/05/2026; Aceito: 23/05/2026; Publicado: 31/07/2026