



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

GAMIFICAÇÃO NA ALFABETIZAÇÃO

GAMIFICATION IN LITERACY

GAMIFICACIÓN EN LA ALFABETIZACIÓN

Jádia Elane Oliveira¹, Felipe Silva Pinto², Vilma das Graças Britts de Souza³, Erotildes Oliveira da Silva⁴, Bárbara Rodrigues de Souza⁵

e535001

<https://doi.org/10.47820/recima21.v5i3.5001>

PUBLICADO: 03/2024

RESUMO

O presente estudo tem por objetivo ensinar técnicas de gamificação que possam ser aplicadas no processo de alfabetização, tornando-o mais lúdico e divertido para as crianças. Serão abordados conceitos teóricos sobre jogos educativos, bem como exemplos práticos de como utilizá-los em sala de aula. O método utilizado é de pesquisa bibliográfica. A gamificação é uma estratégia pedagógica que tem ganhado destaque na área da educação, especialmente na alfabetização. A gamificação na alfabetização oferece uma abordagem inovadora e eficaz para promover o aprendizado da leitura e escrita. Ao incorporar elementos de jogos, os educadores podem melhorar o engajamento dos alunos, a retenção de conhecimento e o desenvolvimento de habilidades de alfabetização de forma divertida e interativa. A pesquisa e implementação contínuas de estratégias de gamificação na alfabetização podem contribuir significativamente para a melhoria da educação primária.

PALAVRAS-CHAVE: Gamificação. Alfabetização. Ensino-aprendizagem.

ABSTRACT

The present study aims to teach gamification techniques that can be applied in the literacy process, making it more playful and enjoyable for children. Theoretical concepts about educational games will

¹ Mestranda em Educação com ênfase em Formação de Professores. Pós-graduação em Educação Infantil. Graduada em Gestão Pública. Graduada em Pedagogia. Professora da Escola Técnica do Extremo Sul da Bahia.

² Graduação em Bacharel em Teologia pela Faculdade Evangélica de Tecnologia, Ciências e Biotecnologia da CGAD - FAECAD. Especialização em Teologia do Novo Testamento pela Faculdade Evangélica de Tecnologia, Ciências e Biotecnologia da CGAD - FAECAD e em Gestão e Docência do Ensino Superior pela Faculdade Santa Fé - FSF. Mestrando em Educação na Formação de Professores (FUNIBER), Pastor da Assembleia de Deus em Sulacap, Campo de Bangu, Ministério de Madureira, RJ, Brasil. Professor de Seminários Teológicos, Palestrante, Coordenador de Eventos voltados para a Educação Cristã. Músico, Cantor e Compositor.

³ Mestranda em Educação com ênfase em Formação de Professores - FACULDADE DE EDUCAÇÃO SÃO LUIS- SP; Pós-Graduação: Docência do Ensino Superior - CENTRO UNIVERSITÁRIO INTERNACIONAL- Curitiba-PR; Pós-Graduação: Educação Especial E Inclusiva - PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA- RJ; Pós-Graduação: Tecnologia em Educação, Tecnologia e Mídias - FUNDAÇÃO EDUCACIONAL D. ANDRÉ ARCOVERDE- Valença-RJ; Pós-Graduação: Psicopedagogia: Dificuldades de Aprendizagem-inclusão- FUNDAÇÃO EDUCACIONAL D. ANDRÉ ARCOVERDE- Valença-RJ; Pós-Graduação: Gestão Escolar e Cultura Organizacional: Gestão em Educação - FUNDAÇÃO EDUCACIONAL ROSEMAR PIMENTEL-FERP- Barra do Pirai- RJ Graduação em Pedagogia: Educação. Professora de Ensino fundamental como Gestora Escolar na Prefeitura Municipal de Barra do Pirai (RJ). Orientadora Pedagógica na rede municipal de Pirai (RJ).

⁴ Mestranda em Educação, Especialização em Educação e Gestão, pela Fundação Pitágoras de São Paulo, Graduada em Pedagogia, com licenciatura plena, pela Faculdade PIO X de Sergipe. Docente, com experiência em coordenação, orientação e formação de professores e atuando na educação básica, na rede municipal de ensino de Itapicuru, no estado da Bahia.

⁵ Graduação em Física – Centro Universitário Moacyr Sreder Bastos. Pós-graduada em Docência do Ensino Superior – Faculdade Venda Nova do Imigrante (FAVENI), Gestão Escolar Integrada – Instituto Superior de Educação de Afonso Cláudio (FAAC), Curso de Formação de Professores de Educação Infantil e Anos Iniciais – Instituto de Educação Colônia do Saber. Mestranda em Educação – Especialização em Formação de Professores pela Uneatlântico – Espanha.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GAMIFICAÇÃO NA ALFABETIZAÇÃO

Jádia Elane Oliveira, Felipe Silva Pinto, Vilma das Graças Britts de Souza, Erotildes Oliveira da Silva, Bárbara Rodrigues de Souza

be addressed, as well as practical examples of how to use them in the classroom. The method used is bibliographic research. Gamification is a pedagogical strategy that has gained prominence in the field of education, especially in literacy. Gamification in literacy offers an innovative and effective approach to promoting reading and writing learning. By incorporating game elements, educators can enhance student engagement, knowledge retention, and literacy skill development in a fun and interactive way. The continuous research and implementation of gamification strategies in literacy can significantly contribute to the improvement of primary education.

KEYWORDS: Gamification. Literacy. Teaching-learning.

RESUMEN

El presente estudio tiene como objetivo enseñar técnicas de gamificación que puedan ser aplicadas en el proceso de alfabetización, haciéndolo más lúdico y divertido para los niños. Se abordarán conceptos teóricos sobre juegos educativos, así como ejemplos prácticos de cómo utilizarlos en el aula. El método utilizado es la investigación bibliográfica. La gamificación es una estrategia pedagógica que ha cobrado protagonismo en el área de la educación, especialmente en la alfabetización. La gamificación en la alfabetización ofrece un enfoque innovador y efectivo para promover el aprendizaje de la lectura y escritura. Al incorporar elementos de juegos, los educadores pueden mejorar el compromiso de los estudiantes, la retención del conocimiento y el desarrollo de habilidades de alfabetización de manera divertida e interactiva. La investigación y la implementación continua de estrategias de gamificación en la alfabetización pueden contribuir significativamente a la mejora de la educación primaria.

PALABRAS CLAVE: Gamificación. Alfabetización. Enseñanza-aprendizaje.

INTRODUÇÃO

Durante o processo de alfabetização, os alunos obviamente carecem de motivação e práticas pedagógicas inovadoras no ambiente escolar para despertar a vontade dos educandos de aprender.

Nesse sentido, que o trabalho docente se paute na busca por novas formas de praticar o ensino. A motivação para esse desafio é o desejo de engajar os professores no diálogo e na investigação de uma didática mais lúdica e tecnológica, que beneficiem sua formação e práticas pedagógicas, e conseqüentemente, torne o ambiente escolar mais atrativo, através do uso de jogos e das tecnologias em sala de aula.

Este estudo concentra-se na gamificação como uma estratégia de ensino aplicada especificamente à alfabetização, considerando o uso de elementos de jogos, como recompensas, desafios e competições, para promover a aprendizagem da leitura e escrita. A pesquisa se limita ao contexto da alfabetização, abrangendo crianças em idade escolar, professores e estratégias pedagógicas que incorporam a gamificação nesse processo.

O processo de alfabetização frequentemente enfrenta desafios, incluindo a falta de motivação por parte dos alunos, a dificuldade na retenção de informações e a necessidade de abordagens pedagógicas inovadoras. Nesse cenário, como a gamificação pode ser efetivamente aplicada no ensino da alfabetização para superar esses desafios e melhorar o aprendizado?

A escolha deste tema de pesquisa é justificada pela importância da alfabetização como base para o sucesso acadêmico e pela necessidade de abordagens pedagógicas inovadoras que atendam às necessidades dos alunos em processo de alfabetização. A gamificação oferece uma abordagem



promissora para envolver os estudantes, tornar o aprendizado mais significativo e superar obstáculos comuns no ensino da leitura e escrita.

Além disso, à medida que a tecnologia desempenha um papel crescente na educação, explorar como a gamificação pode ser integrada com eficácia no processo de alfabetização é de relevância contemporânea. Esta pesquisa visa contribuir para a compreensão das melhores práticas e estratégias para a implementação bem-sucedida da gamificação na alfabetização, beneficiando tanto alunos quanto educadores.

1 ALFABETIZAÇÃO

Segundo Soares (2001), é através da alfabetização que a criança se insere no mundo social, identificando símbolos, placas, letras, números, palavras, entre outros. Mas, não basta apenas decodificar os sinais gráficos, é necessário compreendê-los, interpretá-los no contexto em que se encontra.

Emília Ferreiro (1999) exemplifica em uma de suas teorias que a criança passa por fases na alfabetização, estas fases vão dos erros aos acertos, até a criança perceber a maneira correta de escrever.

A alfabetização é "em seu sentido próprio, específico, processo de aquisição do código escrito, das habilidades de leitura e escrita". Além disso, afirma que "a alfabetização é um processo de representação de fonemas e grafemas e vice-versa, mas é também um processo de compreensão/expressão de significados por meio do código escrito, assim é preciso reconhecer a alfabetização como necessária, como processo sistemático de ensino e não só de aprendizagem da escrita alfabética (Soares, 2001, p. 11).

Nesse contexto, é importante e necessária a aquisição do sistema alfabético, desenvolvida num contexto de letramento, realçando as diferentes finalidades da escrita, como parte do ambiente de letramento em que estão situados.

Vygotsky (1991) observa de que o ensino tem que ser organizado de forma que a leitura e a escrita se tornem necessárias às crianças, implica, desde sua gênese, a constituição de sentido.

Ao analisar as ideias de Emília Ferreiro (1999) e Vygotsky (1991), é possível perceber que eles possuem concepções diferentes, mas centradas na criança e na maneira como ela aprende, de como a escola deve buscar alternativas para alfabetizar uma criança da melhor forma possível.

A estudiosa Emília Ferreiro ressalta:

- a) que a criança precisa passar por fases da alfabetização;
- b) que ela acerte e erre várias vezes até que aprenda;
- c) a escrita da criança está associada à sua alfabetização sempre.

Vygotsky (1991, p. 45) ressalta em uma de suas várias concepções sobre a alfabetização:

- a) o ensino precisa ser organizado para que a criança aprenda a ler e escrever;
- b) a criança deve sempre saber, para quem escreve, porque escreve;
- c) a criança pode escrever por ela mesma;



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

Jádia Elane Oliveira, Felipe Silva Pinto, Vilma das Graças Britts de Souza, Erotildes Oliveira da Silva, Bárbara Rodrigues de Souza

GAMIFICAÇÃO NA ALFABETIZAÇÃO

d) a criança pode utilizar palavras soltas, e até mesmo com erros até aprender; e) o diálogo na escola é de suma importância para a alfabetização da criança.

Através da escrita, a criança aprende a se comunicar e, além de tudo, aperfeiçoar a sua alfabetização.

Segundo Garcia (1992, p. 36), “o domínio do código escrito-padrão, para participar, discutir, criar e fazer se preciso mudar o rumo da história”.

Assim, a escola precisa sempre estar preparada para alfabetizar a criança com os melhores métodos pedagógicos possíveis, além de uma busca por materiais didáticos que auxiliem o professor nas dificuldades encontradas em sala de aula pelas crianças.

De acordo com Quadros (2003), a alfabetização por si só, não dá conta de desenvolver a opinião crítica do indivíduo levando-o a ficar alheio a informações e transformações sociais.

De acordo com Possari e Neder (2005), atualmente, alfabetizar letrando é proporcionar o desenvolvimento de habilidades de uso da leitura e da escrita nas práticas sociais que envolvem a língua escrita, e de atitudes positivas em relação a essas práticas.

O aprendizado da escrita começa muito antes do ingresso da criança na escola. As crianças de zonas urbanas são desde cedo expostas a situações reais de leitura e escrita em que as informações podem vir de três formas: nas embalagens de brinquedos e alimentos etc.; quando se lê para elas uma história; quando participa de atos sociais de leitura e escrita, como por exemplo, a consulta do jornal por parte dos adultos para saber a programação de algum evento cultural. Através dessas constatações é correto afirmar que “nenhuma criança urbana de 6 ou 7 anos de idade começa os anos iniciais com total ignorância da língua escrita”. (Ferreiro, 2002, p. 100).

A escrita é uma prática discursiva que na medida em que possibilita uma leitura crítica da realidade, se constitui como um importante instrumento de resgate da cidadania e que reforça o engajamento do cidadão nos movimentos sociais que lutam pela melhoria da qualidade de vida e pela transformação social (Freire, 2005, p. 68).

A alfabetização, como já foi mencionada anteriormente, ocupa-se da conquista da escrita por um indivíduo, ou grupo. Enquanto o letramento “focaliza os aspectos sócio-históricos da aquisição de um sistema escrito por uma sociedade” (Tfouni, 2005).

Segundo Araújo (2011), o uso cotidiano e sistemático de situações de leitura e de escrita em seu universo cultural marca, desde o primeiro momento, as explorações das crianças com relação à escrita e à leitura, e nesse processo elas vão criando sentidos e se tornando “naturalmente” usuária da língua escrita.

Para Ferreiro (2001, p.44):

Faz necessário criar um ambiente alfabetizador havendo um “canto ou área de leitura” onde se encontrem não só livros bem editados e ilustrados, como qualquer tipo de material que contenha a escrita (jornais, revistas, dicionários, folhetos, embalagens, rótulos comerciais, receitas, embalagens de medicamentos etc.). Quanto mais variados esse material, mais adequado para realizar diversas atividades de exploração, classificação, busca de semelhanças e diferenças para



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

Jádia Elane Oliveira, Felipe Silva Pinto, Vilma das Graças Britts de Souza, Erotildes Oliveira da Silva, Bárbara Rodrigues de Souza

GAMIFICAÇÃO NA ALFABETIZAÇÃO

que o professor, ao lê-los em voz alta, dê informações sobre “o que se pode esperar de um texto” em função da categorização do objeto que veicula. Insisto: a variedade de materiais não é só recomendável no meio rural, mais em qualquer lugar onde realize uma ação alfabetizadora.

A leitura e a escrita são dois pontos que se acredita serem responsáveis pelo grande índice de reprovação nas séries iniciais. A escola tem dificuldade para ensinar, assim como os alunos têm dificuldade em aprender, ocasionando os altos índices de repetência. A alfabetização ineficaz que leva o aluno à dificuldade na escrita.

É preciso pesquisar e assim o realizando, resulta em dotar o aluno de instrumentos necessários ao desenvolvimento da linguagem através de situações concretas de linguagem oral e escrita tornando-o usuário competente, possibilitando a plena participação na sociedade com direito e deveres (Simões, 2001).

Percebe-se que a literatura oferece encontros com o mundo exterior e interior de forma única e pessoal. Abramovich (1985, p. 58), ao relatar a importância de o aluno conhecer e explorar o espaço físico escolar no qual convive diariamente, a sala de aula, ou seja, o ambiente externo faz referência aos espaços internos que também devem ser conhecidos:

A descoberta dos espaços internos pode ser uma andança muito rica, significativa, densa, importante no caminho da conquista da própria identidade... E a descoberta do mundo e da interação de cada um nele se faz é andando, fazendo, olhando, mexendo, incorporando, alterando, saltando obstáculos, cheirando, saboreando, sendo... Vendo livros (bonitos ou feios, não importa). Importa é estar sempre lidando com objetos diferentes, para ir formando seus próprios critérios do que agrada ou desagradam... É estar com a porteira aberta para que cada um siga o seu próprio caminho... É colocar (ou não) a curiosidade em ação! (Abramovich, 1985, p. 59).

O desenvolvimento da leitura das crianças depende de sua compreensão do princípio alfabético. A ideia de que as letras e os padrões das letras representam os sons da linguagem falada. Aprender que existem relações previsíveis entre sons e letras permite que as crianças apliquem essas relações a palavras familiares e desconhecidas e comecem a ler com fluência por meio da utilização jogos, pois o lúdico pode contribuir para esta aprendizagem da leitura e escrita em sua vivência (Geraldini, 1997).

Conforme Teberosky (2005), estimular a criança com a leitura e escrita é formar cidadãos que compreendam propriedades da língua portuguesa. A literatura Infantil é uma forma de aprender de maneira lúdica e prazerosa. A criança se envolve se identifica nas histórias.

Ricardo Azevedo (2004) afirma que quanto mais interpretações um texto literário oferecer, maior será a sua qualidade, pois deve atender à plurissignificação e conotação. Percebe-se que o leitor, pela autonomia de significação das palavras e do texto, pode adotar uma postura pessoal e interativa com a leitura.

De acordo com Ana Maria Machado (2002), buscar metodologias de aprendizagem é um caminho para atingir o objetivo, ou seja, só se leva a construir um método se o professor conhecer a turma e saber das suas dificuldades e facilidades para que assim então se crie métodos para



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

Jádia Elane Oliveira, Felipe Silva Pinto, Vilma das Graças Britts de Souza, Erotildes Oliveira da Silva, Bárbara Rodrigues de Souza

GAMIFICAÇÃO NA ALFABETIZAÇÃO

alcançar um devido objetivo e identificar quais são os métodos indicados para determinados conteúdos. O domínio do professor de diversas metodologias é fundamental para aplicar na turma e obter o resultado desejado.

O aprendizado da escrita começa muito antes do ingresso da criança na escola. De acordo com Ferreiro (2001), as crianças de zonas urbanas são desde cedo expostas a situações reais de leitura e escrita em que as informações podem vir de três formas: nas embalagens de brinquedos e alimentos etc.; quando se lê para elas uma história; quando participa de atos sociais de leitura e escrita, como por exemplo, a consulta do jornal por parte dos adultos para saber a programação de algum evento cultural. Através dessas constatações, é correto afirmar que “nenhuma criança urbana de 6 ou 7 anos de idade começa o primário com total ignorância da língua escrita”. (Ferreiro, 2001, p. 100).

A compreensão dos desafios cognitivos colocados pela aprendizagem da leitura e pela aquisição de novos conhecimentos de conteúdo, seja em uma primeira ou segunda língua, é um pré-requisito para projetar uma melhor instrução para essas e, de fato, para todas as crianças principalmente na aquisição de habilidades de linguagem oral (Sforni, 2015).

1.1 Letramento

Emília Ferreiro (2001) exemplifica em uma de suas teorias que a criança passa por fases na apropriação do sistema de escrita alfabético, estas fases vão dos erros aos acertos, até a criança perceber a maneira correta de escrever.

Uma criança, que mesmo antes de estar em contato com a escolarização, e que não saiba ainda ler e escrever, porém, tem contato com livros, revistas, ouvem histórias lidas por pessoas alfabetizadas, presencia a prática de leitura, ou de escrita, e a partir daí também se interessa por ler, mesmo que seja só encenação, criando seus próprios textos "lidos", ela também pode ser considerada letrada (Soares, 1985, p. 43).

O sistema de escrita alfabético é um sistema com regras e convenções que a criança precisa reconstruir a partir do ensino sistematizado do professor. Sforni (2015) comenta que em relação às situações de leitura, evidenciou-se que ela deve ser planejada pelas professoras preconizando os diferentes tempos e espaços, bem como a diversidade de gêneros textuais, visando disponibilizar a leitura de qualidade nos diferentes tempos e espaços para toda a clientela.

"Letrado" poderia ser, então, o sujeito - criança ou adulto - que, independentemente de (já) ter ido à escola e de ter aprendido a ler e escrever (ter sido alfabetizado?), usasse ou compreendesse certas estratégias próprias de uma cultura letrada (Kleiman, 1995, p. 19).

Além disso, Soares (2001) argumenta que a criança precisa saber fazer uso e envolver-se nas atividades de leitura e escrita. Ou seja, para entrar nesse universo do letramento, ela precisa apropriar-se do hábito de buscar um jornal para ler, de frequentar bibliotecas, livrarias, e com esse convívio efetivo com a leitura, apropriar-se do sistema de escrita.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GAMIFICAÇÃO NA ALFABETIZAÇÃO

Jádia Elane Oliveira, Felipe Silva Pinto, Vilma das Graças Britts de Souza, Erotildes Oliveira da Silva, Bárbara Rodrigues de Souza

Para a superação dos desafios enfrentados pelos aprendizes, um investimento com o trabalho com a leitura de textos variados e significativos em sala de aula, pois traz ao aluno a compreensão de mundo, a fantasia, ao processo de dedução, desenvolve sua linguagem oral, seu pensamento crítico frente às situações diversas, principalmente em relação ao desenvolvimento da leitura e escrita. Dando a possibilidade de fazer com que o aluno aprenda de forma significativa (Soares, 2001).

Britto (2005b), afirma que ao considerar que a escola é um campo fértil onde ocorre a produção da leitura e de leitores, é indispensável o papel do professor, pois ele deve incentivar e mostrar a melhor maneira de se expressar o que o leve não apenas transmitir, mas também a vivenciar com as crianças. A mediação do professor é essencial para conduzir as práticas e as ações com a leitura e escrita no espaço escola.

Os alunos que estão ficando para trás em relação aos colegas na leitura podem ter dificuldade para entender as instruções em diferentes disciplinas. Mesmo os alunos que se destacam em outras disciplinas, como matemática, podem não atingir todo o seu potencial se não forem proficientes em leitura e escrita (Carvalho, 2005).

Segundo Zabala (1998), uma sequência didática é “um a forma de encadear e articular as diversas atividades didáticas ao longo da aprendizagem de um conceito”, na qual permite a (re) construção dos conhecimentos ao articular os conhecimentos prévios com os novos conhecimentos a adquirir. Além disso, essa rotina deve ser significativa, desafiadora e intencional, atendendo a heterogeneidade da turma e atenta aos modos de interação entre professor/aluno.

Na linguagem verbal, a oralidade é a qual a criança domina quando entra na escola. Dessa maneira, a linguagem oral assume duas importantes funções nas séries iniciais do ensino fundamental: primeiro estabelece a própria comunicação e a segunda é responsável pela mediação com a língua escrita, porque é através da leitura que o docente faz o contato da criança com os textos escritos (Schmidt, 2003).

Freire (1996, p. 23) diz que ensinar não significa transferir conteúdos, mas é um processo que envolve uma relação em que “quem forma se forma e reforma ao formar e quem é formado forma-se e forma ao ser formado”. O educador ao ensinar também aprende a ser educador. A prática de ensinar-aprender quando autêntica é uma vivência total, diretiva, política, ideológica, gnosiológica, pedagógica, estética e ética.

Esta tarefa não é fácil e exige do professor um olhar observador da sua própria prática. A Pedagogia Construtiva é aquela que abarca a prática da autoavaliação docente, acreditando que o professor é um ser humano e como tal, está em constante movimento e construção (Luckesi, 2005).

O educador deve se colocar como um adulto promovendo o desenvolvimento de uma criança no estado em que esteja sem perder o autocontrole.



1.2 Estratégias pedagógicas para a alfabetização e letramento

Professores e especialistas em leitura podem ter um impacto monumental na trajetória de vida de um aluno. Compreender como identificar, diagnosticar e tratar distúrbios de leitura é um conjunto de habilidades vital que pode transformar completamente a vida de alunos com dificuldades. Ajudá-los a superar suas dificuldades de leitura e escrita pode aumentar (Coelho, 1999: 17).

A formação social da mente enfoca a importância da interação social no desenvolvimento e no aprendizado da criança ao apresentar o conceito de “zona de desenvolvimento proximal”: Ela é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes (Vygotsky, 1991, p. 97).

A alfabetização é essencial para desenvolver um forte senso de bem-estar e cidadania. As crianças que desenvolveram fortes habilidades de leitura têm melhor desempenho na escola e uma autoimagem mais saudável (Azevedo, 2004).

Tudo isso, no entanto, não deve pretender dar conta apenas do desenvolvimento cognitivo da criança, mas, principalmente, de seu desenvolvimento, de sua criatividade, principalmente quando lê um livro ou tenta buscar alguma resposta e descobre por magia que ali, naquela leitura, ele a encontrou como cita-nos Alves neste trecho:

Estão na minha cabeça, mas podem ser encontradas em livros. Se a memória me falhar, vou a um livro e lá estão elas à minha espera. Os educadores deveriam ter isso como mote: mais importante que saber é saber onde encontrar. Se eles soubessem disso, o ensino e os vestibulares seriam totalmente diferentes (Alves, 1999, p. 9).

A Literatura Infantil deve sempre atrair as crianças pela sua diversidade nos conteúdos e temas abordados, considerando-se que este conteúdo seja sempre apresentado dentro da escola como forma lúdica, interativa e principalmente cultural para quem está lendo.

Ler em voz alta para crianças em uma idade precoce é a maneira mais eficaz de ajudá-las a expandir seu vocabulário e reconhecer palavras escritas. Ler também estimula a imaginação da criança e expande sua compreensão do mundo. Existem muitas maneiras de incluir a leitura em todas as fases da infância. Quando as crianças se concentram nas atividades de alfabetização de que gostam, a leitura será vista como um prazer, não uma tarefa árdua (Simões, 2000).

É por isso que professores desempenham um papel tão importante na educação de uma criança. Dar aos alunos a instrução individual de que eles precisam para superar suas dificuldades de leitura não só melhora sua proficiência geral, mas também pode aumentar sua autoestima.

1.3 Conceitos fundamentais da gamificação

A gamificação é uma técnica que tem se popularizado cada vez mais nos últimos anos, especialmente na área da educação. Trata-se do uso de elementos e mecânicas de jogos em



contextos que não são diretamente relacionados a jogos, com o objetivo de engajar e motivar as pessoas a realizarem determinadas tarefas ou alcançarem determinados objetivos. Na alfabetização, a gamificação pode ser utilizada para tornar o processo de aprendizagem mais atrativo e eficiente.

1.3.1 Elementos da Gamificação

Para entender como utilizar a gamificação na alfabetização, é preciso conhecer os elementos que compõem essa técnica. Alguns dos principais elementos incluem:

Pontuação: a atribuição de pontos para as atividades realizadas pelos alunos, de forma a incentivar a busca por melhores resultados;

Recompensas: a oferta de recompensas aos alunos que alcançarem determinados objetivos, como medalhas, certificados ou outros tipos de reconhecimento;

Desafios: a criação de desafios que possam estimular o interesse dos alunos pela aprendizagem, como jogos de perguntas e respostas, caça-palavras, entre outros;

Níveis: a divisão do processo de aprendizagem em níveis, de forma a criar um senso de progresso e evolução nas habilidades dos alunos.

1.3.2 Teorias da Motivação

Outro aspecto importante da gamificação é entender as teorias da motivação que servem de base para essa técnica. Algumas das principais teorias incluem:

Teoria da Autodeterminação de Deci e Ryan: segundo essa teoria, existem três necessidades básicas que devem ser satisfeitas para que uma pessoa se sinta motivada: autonomia, competência e relacionamento interpessoal;

Teoria da Hierarquia de Necessidades de Maslow: essa teoria propõe que as pessoas possuem cinco categorias de necessidades, em ordem hierárquica: fisiológicas, de segurança, sociais, de autoestima e de autorrealização;

Teoria da Expectativa de Vroom: essa teoria afirma que a motivação depende do grau de expectativa que uma pessoa tem em relação à sua capacidade de realizar uma tarefa e à recompensa que receberá após realizá-la.

1.3.3 Aplicação na alfabetização

Na alfabetização, a gamificação pode ser utilizada de diversas formas. Uma das estratégias mais comuns é o uso de jogos educativos, que podem ser desenvolvidos tanto por professores quanto por alunos. Alguns exemplos de jogos educativos incluem:

Jogos de palavras: jogos que envolvem a formação de palavras a partir de letras embaralhadas, como caça-palavras, jogo da forca, entre outros;

Jogos de associação: jogos que estimulam a associação entre palavras e imagens, como jogo da memória, bingo de figuras, entre outros;



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GAMIFICAÇÃO NA ALFABETIZAÇÃO

Jádia Elane Oliveira, Felipe Silva Pinto, Vilma das Graças Britts de Souza, Erotildes Oliveira da Silva, Bárbara Rodrigues de Souza

Jogos de perguntas e respostas: jogos que colocam os alunos à prova, testando seus conhecimentos sobre determinado assunto, como quiz, jogo de tabuleiro com perguntas, entre outros.

Além dos jogos educativos, outras técnicas de gamificação podem ser utilizadas na alfabetização, como a atribuição de pontos para as atividades realizadas pelos alunos, a oferta de recompensas para os melhores desempenhos, entre outras. Segundo Santos (2009), o software educacional contribui de maneira lúdica para que o aluno atinja o objetivo educacional e para isso deve ser atrativo e fácil de utilizar, possuindo aspectos motivacionais e respeitando individualidades.

Os conceitos fundamentais da gamificação são essenciais para quem deseja utilizar essa técnica na alfabetização. É preciso conhecer os elementos que compõem a gamificação, bem como as teorias da motivação que servem de base para essa técnica. Com isso, é possível desenvolver estratégias eficientes e atrativas para engajar os alunos e tornar o processo de aprendizagem mais divertido e eficiente.

1.3.4 Jogos educativos na alfabetização

A pedagogia interativa, segundo Silva (2000), é uma orientação que valoriza a função do professor como um intermediário entre novas interações e as usuais, estimulando os educandos a construir conhecimento e conexões e também o desenvolvimento de novas habilidades comunicativas.

Os jogos educativos são uma das formas mais populares e eficientes de utilizar a gamificação na alfabetização. Trata-se de jogos que foram desenvolvidos com o objetivo específico de auxiliar no processo de aprendizagem da leitura e da escrita. Esses jogos podem ser utilizados tanto em sala de aula quanto em casa, de forma a tornar o processo de alfabetização mais atrativo e divertido para as crianças.

1.3.5 Benefícios dos Jogos Educativos na Alfabetização

Os jogos educativos oferecem diversos benefícios para o processo de alfabetização. Alguns desses benefícios incluem:

Estímulo à aprendizagem: os jogos educativos são uma forma lúdica e divertida de estimular a aprendizagem da leitura e da escrita, fazendo com que as crianças se sintam mais motivadas a aprender;

Desenvolvimento de habilidades motoras: muitos jogos educativos envolvem a manipulação de peças ou a realização de movimentos específicos, o que pode ajudar no desenvolvimento das habilidades motoras finas das crianças;

Favorecimento do trabalho em equipe: alguns jogos educativos podem ser jogados em grupo, favorecendo o trabalho em equipe e a cooperação entre os alunos;

Criação de um ambiente descontraído: os jogos educativos podem ajudar a criar um ambiente mais descontraído e menos formal, o que pode facilitar o processo de aprendizagem.



1.3.6 Exemplos de Jogos Educativos na Alfabetização

Existem diversos tipos de jogos educativos que podem ser utilizados na alfabetização. Alguns dos mais populares incluem:

Jogo da Memória: um jogo clássico que pode ser adaptado para a alfabetização, com pares de cartas contendo letras do alfabeto;

Caça-Palavras: um jogo em que as crianças têm que encontrar palavras escondidas em uma grade de letras;

Quebra-Cabeça de Palavras: jogos em que as crianças têm que montar palavras utilizando peças com letras;

Bingo de Letras: um jogo de bingo em que as cartelas contêm letras do alfabeto em vez de números.

1.3.7 Desenvolvimento de Jogos Educativos

Além de utilizar jogos educativos já existentes, os professores e os próprios alunos também podem desenvolver seus próprios jogos educativos. Isso pode ser feito de diversas formas, como:

Desenhar: as crianças podem desenhar suas próprias cartas para jogos de memória ou criar ilustrações para um caça-palavras, por exemplo;

Recortar e colar: materiais simples como papel, cola e tesoura podem ser utilizados para criar peças para jogos de quebra-cabeça ou bingo de letras;

Desenvolvimento de *softwares*: com a popularização das tecnologias digitais, é possível utilizar ferramentas online para criar jogos educativos.

Ao desenvolver seus próprios jogos educativos, os alunos podem não apenas exercitar suas habilidades em leitura e escrita, mas também desenvolver sua criatividade e capacidade de trabalho em equipe.

Os jogos educativos são uma forma eficiente e divertida de utilizar a gamificação na alfabetização. Eles oferecem diversos benefícios para o processo de aprendizagem, estimulando a motivação das crianças e auxiliando no desenvolvimento de habilidades motoras, trabalho em equipe e criatividade. Além disso, a possibilidade de desenvolver jogos educativos personalizados pode tornar o processo de alfabetização ainda mais atrativo e lúdico para as crianças.

2 DESENVOLVIMENTO DE JOGOS EDUCACIONAIS

O desenvolvimento de jogos educacionais é uma das formas mais eficientes de utilizar a gamificação na alfabetização. Trata-se do processo de criação de jogos que tenham como objetivo auxiliar no processo de aprendizagem da leitura e da escrita. Esses jogos podem ser desenvolvidos tanto por professores quanto pelos próprios alunos, utilizando materiais simples ou ferramentas digitais.



2.1 Etapas do Desenvolvimento de Jogos Educacionais

O processo de desenvolvimento de jogos educacionais pode ser dividido em diversas etapas. Algumas das principais etapas incluem:

Definição do objetivo: o primeiro passo é definir qual o objetivo do jogo educacional. Ele pode ter como objetivo ensinar determinado conceito, auxiliar na memorização de palavras ou estimular a criatividade dos alunos, por exemplo.

Escolha do formato: em seguida, deve-se escolher o formato do jogo. Ele pode ser um jogo de tabuleiro, um jogo digital, um jogo de cartas, entre outros.

Definição das regras: as regras do jogo devem ser claras e objetivas, de forma a facilitar a compreensão dos alunos. Elas podem ser definidas em conjunto com os próprios alunos.

Criação do conteúdo: é preciso criar o conteúdo do jogo, que pode ser composto por perguntas e respostas, figuras para associação de palavras, letras para formação de palavras, entre outros.

Teste do jogo: é importante testar o jogo antes de utilizá-lo em sala de aula, para verificar se ele é compreensível e adequado para os alunos em questão.

Aprimoramento do jogo: após o teste, é possível fazer ajustes e melhorias no jogo, de forma a torná-lo ainda mais eficiente e atrativo para os alunos.

2.2 Ferramentas para Desenvolvimento de Jogos Educacionais

Atualmente, existem diversas ferramentas disponíveis para facilitar o desenvolvimento de jogos educacionais. Algumas das principais ferramentas incluem:

Scratch: plataforma desenvolvida pelo MIT que permite criar jogos e animações utilizando programação visual;

Kahoot: ferramenta online que permite criar questionários interativos e jogos de perguntas e respostas;

Genially: ferramenta que possibilita a criação de jogos educacionais interativos, apresentações e infográficos;

Canva: plataforma com diversos modelos de jogos educacionais que podem ser adaptados e personalizados pelos usuários.

Essas ferramentas podem ser utilizadas tanto por professores quanto pelos próprios alunos, de forma a tornar o processo de alfabetização ainda mais lúdico e atrativo.

3 BENEFÍCIOS DOS JOGOS EDUCACIONAIS

Jogar pode mudar um comportamento, porque somos pessoas sociais, que gostam de compartilhar experiências (Alves, 2015). Com base nessa afirmativa, o uso de jogos como metodologia didática, transforma o aluno protagonista da construção do seu conhecimento com autonomia e entusiasmo.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GAMIFICAÇÃO NA ALFABETIZAÇÃO

Jádia Elane Oliveira, Felipe Silva Pinto, Vilma das Graças Britts de Souza, Erotildes Oliveira da Silva, Bárbara Rodrigues de Souza

Os jogos educacionais oferecem diversos benefícios para o processo de alfabetização. Alguns desses benefícios incluem:

Estímulo à aprendizagem: os jogos educacionais são uma forma lúdica e divertida de estimular a aprendizagem da leitura e da escrita, fazendo com que as crianças se sintam mais motivadas a aprender.

Desenvolvimento de habilidades motoras: muitos jogos educacionais envolvem a manipulação de peças ou a realização de movimentos específicos, o que pode ajudar no desenvolvimento das habilidades motoras finas das crianças.

Favorecimento do trabalho em equipe: alguns jogos educacionais podem ser jogados em grupo, favorecendo o trabalho em equipe e a cooperação entre os alunos.

Criação de um ambiente descontraído: os jogos educacionais podem ajudar a criar um ambiente mais descontraído e menos formal, o que pode facilitar o processo de aprendizagem.

O desenvolvimento de jogos educacionais é uma forma eficiente e divertida de utilizar a gamificação na alfabetização. Com as diversas ferramentas disponíveis atualmente, é possível criar jogos atrativos e personalizados para auxiliar no processo de aprendizagem da leitura e da escrita. Além disso, os jogos educacionais oferecem diversos benefícios para as crianças, estimulando a motivação, o desenvolvimento de habilidades motoras, o trabalho em equipe e ajudando a criar um ambiente mais descontraído, dinâmico e alfabetizador.

O desenvolvimento de jogos educacionais é uma forma eficiente de utilizar a gamificação na alfabetização. Com as diversas ferramentas disponíveis atualmente, é possível criar jogos atrativos e personalizados para auxiliar no processo de aprendizagem da leitura e da escrita. Além disso, os jogos educacionais oferecem diversos benefícios para as crianças, estimulando a motivação, o desenvolvimento de habilidades motoras, o trabalho em equipe e ajudando a criar um ambiente mais descontraído. É importante testar e aprimorar os jogos educacionais antes de utilizá-los em sala de aula, garantindo que eles sejam adequados e compreensíveis para os alunos.

4 CONSIDERAÇÕES

A gamificação na educação é uma forma eficiente de incentivar o aprendizado dos alunos. Utilizar elementos de jogos em atividades educacionais pode tornar o processo de ensino mais atrativo e dinâmico, estimulando a motivação e engajamento dos estudantes. Além disso, a gamificação pode ser aplicada em diversas áreas do conhecimento, não se limitando apenas à alfabetização.

Os jogos educativos são uma das formas mais eficientes de auxiliar no processo de alfabetização. Eles podem ser utilizados tanto por professores quanto pelos próprios alunos, de forma lúdica e divertida. Há diversos tipos de jogos educativos disponíveis, como jogos da memória, quebra-cabeças de palavras, entre outros, que podem ser adaptados de acordo com as necessidades dos alunos. Ao utilizar jogos educativos na alfabetização, é possível tornar o processo de aprendizagem mais atrativo e estimulante.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GAMIFICAÇÃO NA ALFABETIZAÇÃO

Jádia Elane Oliveira, Felipe Silva Pinto, Vilma das Graças Britts de Souza, Erotildes Oliveira da Silva, Bárbara Rodrigues de Souza

O desenvolvimento de jogos educacionais é uma forma eficiente de utilizar a gamificação na alfabetização. Com as diversas ferramentas disponíveis atualmente, é possível criar jogos atrativos e personalizados para auxiliar no processo de aprendizagem da leitura e da escrita. Além disso, os jogos educacionais oferecem diversos benefícios para as crianças, estimulando a motivação, o desenvolvimento de habilidades motoras, o trabalho em equipe e ajudando a criar um ambiente mais descontraído. É importante testar e aprimorar os jogos educacionais antes de utilizá-los em sala de aula, garantindo que eles sejam adequados e compreensíveis para os alunos.

REFERÊNCIAS

- ABRAMOVICH, Fanny. **Literatura infantil – gostosuras e bobices**. São Paulo: Scipione, 2001.
- ALVES, Rubem. **Entre a ciência e a sapiência: o dilema da educação**. 3. ed. São Paulo: Loyola, 1999.
- ARAÚJO, Mairce da Silva. **Ambiente Alfabetizador - a sala de aula como um entre lugares de culturas**. [S. l.: s. n.], 2011. Disponível em: <http://www.pedagogiaaopedaletra.com/posts/o-professor-alfabetizador/>
- AZEVEDO, Ricardo. **Caminhos para a formação do leitor**. São Paulo: DCL, 2004. ISBN 85-7338-927-3
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>.
- BRITTO, Luiz Percival Leme. **Educação Infantil e cultura escrita**. Campinas, SP: Autores Associados, 2005.
- CARVALHO, Marlene. **Alfabetizar e letrar: um diálogo entre a teoria e a prática**. Petrópolis: Vozes, 2005.
- COELHO, Betty. **Contar histórias uma arte se idade**. 10ª Edição. São Paulo: Ática, 1999.
- FANTIN, M. Crianças e games na escola: entre paisagens e práticas. **Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales**, v. 13, n. 1, p. 195-208, 2015.
- FERREIRO, Emília. **Com Todas as Letras**. São Paulo: Cortez, 1999. 102 p. v. 2.
- FERREIRO, Emília. **Cultura escrita e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2002.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. São Paulo: Paz e Terra, 2005.
- GARCIA, Edson Gabriel. **A leitura na escola de 1º grau**. 2. ed. São Paulo: Loyola, 1992.
- GERALDI, Wanderley. **Linguagem e ensino: exercícios de militância e divulgação**. Campinas: Mercado das Letras/ABL, 1997.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

GAMIFICAÇÃO NA ALFABETIZAÇÃO

Jádia Elane Oliveira, Felipe Silva Pinto, Vilma das Graças Britts de Souza, Erotildes Oliveira da Silva, Bárbara Rodrigues de Souza

KELMAN, Celeste. Azulay. **“Aqui Tudo é Importante! Interações de Alunos Surdos com Professores e Colegas em Espaço Escolar Inclusivo”**. Brasília. 2005.173f. Tese (Doutorado em Psicologia) - Instituto de Psicologia, Universidade de Brasília, Brasília, 2005.

KISHIMOTO, M. T. (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2011.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem na escola: reelaborando conceitos e recriando a prática**. 2. ed. Salvador: Malabares Comunicação e Eventos, 2005.

MACHADO, Ana Maria. **Como e porque ler os clássicos universais desde cedo**. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2002.

POSSARI, Lucia Helena Vendrusculo S NEDER, Maria Lucia Cavalli **Linguagem (O ensino: o entorno, o percurso)**. Cuiabá: DEUFMT, 2005.

QUADROS, Ronice Muller. Alfabetização e ensino da língua de sinais. **Textura**, Canoas, n. 3, p. 53-62, 2003.

SANTOS, R.; MAGALHÃES, C.; SOBREIRA, C.; BEZERRA, A.; SOUZA, E. **O Uso do Software Educacional como uma estratégia para auxiliar alunos com dificuldades de aprendizagem**. Serra Talhada: UFRPE/UAST, 2009.

SFORNI, Maria Sueli de Fátima. Interação entre didática e teoria histórico-cultural. **Educação e Realidade**, v. 40, n. 2, p. 375-397, abr./jun. 2015.

SILVA. M. Sala de Aula Interativa: educação, comunicação, mídia clássica. 7. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2014.

SIMÕES, Vera Lúcia. Histórias Infantis e a Aquisição da Escrita. **Caderno Pesquisa São Paulo em Perspectiva**, São Paulo, v. 04, n. 1, jan./mar. 2000.

SOARES, Magda Becker. As muitas facetas da alfabetização. **Cadernos de Pesquisa – Fundação Carlos Chagas**. São Paulo, n. 52, p. 19-24, fev. 1985. (Número especial sobre alfabetização).

SOARES, Magna. **Letramento: um tema de três gêneros**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

TEBEROSKY, Ana. **Aprender a ler e escrever: uma proposta construtivista**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

TFOUNI, Leda Verdiani. **Letramento e alfabetização**. São Paulo: Cortez, 2005.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A formação social da mente**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1991.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa**. Porto Alegre: Artmed, 1998.