



**GAMIFICAÇÃO E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS: UMA ANÁLISE REFERENTE AO PROCESSO DE LETRAMENTO**

**GAMIFICATION AND PEDAGOGICAL PRACTICES: AN ANALYSIS OF THE LITERACY PROCESS**

**GAMIFICACIÓN Y PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS: UN ANÁLISIS DEL PROCESO DE ALFABETIZACIÓN**

Ocilete Maria Cruz de Lima<sup>1</sup>

e5105854

<https://doi.org/10.47820/recima21.v5i10.5854>

PUBLICADO: 10/2024

**RESUMO**

Este estudo considera a gamificação como um recurso pedagógico que coloca o estudante como protagonista do seu próprio conhecimento, estimulando a desenvolver suas atividades escolares no que tange a alfabetização e letramento. Nesse sentido, a referida investigação apresenta como objetivo primordial analisar a gamificação como recurso pedagógico no processo de alfabetização e letramento dos alunos do Ensino Fundamental. Para alcançar o objetivo proposto, este estudo utilizou-se da abordagem da pesquisa descritiva e como procedimentos metodológicos foi utilizada a pesquisa bibliográfica. Essa modalidade de ensino, leva em consideração de cada discente aprende no seu tempo e que todo indivíduo tem suas particularidades no que se refere à aprendizagem. No entanto, esse método educacional, exige autonomia por parte dos estudantes, pois só assim adquire-se o protagonismo necessário. É nesse sentido que a gamificação se coloca como um recurso alternativo no contexto educacional, com o intuito de tornar o discente o centro do seu aprendizado, tornando-o ator principal do seu aprendizado. Diante dos resultados obtidos, constatou-se que a gamificação é um recurso inovador que contribui com o processo de alfabetização e letramento, despertando interesse, autonomia, motivação e ainda proporciona aos estudantes um ambiente de aprendizagem mais lúdico e dinâmico.

**PALAVRAS-CHAVE:** Alfabetização. Ensino-Aprendizagem. Gamificação. Letramento.

**ABSTRACT**

*This study considers gamification as a pedagogical resource that places the student as the protagonist of his own knowledge, stimulating the development of his school activities with regard to literacy and literacy. In this sense, the main objective of this research is to analyze gamification as a pedagogical resource in the literacy process of elementary school students. To achieve the proposed objective, this study used the descriptive research approach and as methodological procedures the bibliographic research was used. This teaching modality takes into account that each student learns in his or her own time and that each individual has his or her particularities in terms of learning. However, this educational method requires autonomy on the part of the students, because only then can they acquire the necessary protagonism. It is in this sense that gamification is placed as an alternative resource in the educational context, with the aim of making the student the center of their learning, making them the main actor of their learning. In view of the results obtained, it was found that gamification is an innovative resource that contributes to the literacy and literacy process, arousing interest, autonomy, motivation and also provides students with a more playful and dynamic learning environment.*

**KEYWORDS:** Literacy. Teaching-Learning. Gamification. Literacy.

**RESUMEN**

*Este estudio considera la gamificación como un recurso pedagógico que coloca al estudiante como protagonista de su propio conocimiento, estimulando el desarrollo de sus actividades escolares en lo que respecta a la lectoescritura y la lectoescritura. En este sentido, el objetivo principal de esta*

<sup>1</sup> Mestre em Ciências da Educação. Universidad de la Integración de Las Américas - UNIDA.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GAMIFICAÇÃO E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS: UMA ANÁLISE REFERENTE AO PROCESSO DE LETRAMENTO  
Ocilete Maria Cruz de Lima

*investigación es analizar la gamificación como recurso pedagógico en el proceso de lectoescritura de estudiantes de educación primaria. Para lograr el objetivo propuesto, en este estudio se utilizó el enfoque de investigación descriptiva y como procedimientos metodológicos se utilizó la investigación bibliográfica. Esta modalidad de enseñanza tiene en cuenta que cada alumno aprende en su propio tiempo y que cada individuo tiene sus particularidades en cuanto al aprendizaje. Sin embargo, este método educativo requiere autonomía por parte de los alumnos, porque sólo así pueden adquirir el protagonismo necesario. Es en este sentido que la gamificación se sitúa como un recurso alternativo en el contexto educativo, con el objetivo de hacer del alumno el centro de su aprendizaje, convirtiéndolo en el actor principal de su aprendizaje. A la vista de los resultados obtenidos, se encontró que la gamificación es un recurso innovador que contribuye al proceso de alfabetización y alfabetización, despertando interés, autonomía, motivación y además proporciona a los estudiantes un entorno de aprendizaje más lúdico y dinámico.*

**PALABRAS CLAVE:** Alfabetismo. Enseñanza-Aprendizaje. Gamificación. Alfabetismo.

### INTRODUÇÃO

Muito se tem tratado no contexto educacional, sobre o aprendizado relacionado à leitura e escrita incumbido às séries iniciais do ensino fundamental. Esses exercícios são os que motivam a permanência dos estudantes na escola. No entanto, sabe-se que tais habilidades são desenvolvidas nos primeiros anos das séries iniciais, conforme já citado, porém, muitos discentes não adquirem essas aptidões durante esse período, dificultando assim, esse processo, causando grandes descontentamentos, tanto aos docentes quanto para os estudantes, pois a sustentação do ensino escolar é baseada na obtenção e domínio da leitura e escrita.

Ao compreender estas afirmações, pressupõe-se que, para conseguir o pleno domínio dessas habilidades, os discentes necessitam ser alfabetizados e letrados ao mesmo tempo, de acordo com Soares (2015, p. 15) "Alfabetizar significa adquirir a habilidade de decodificar a língua oral em língua escrita [...]". Ainda na concepção da mesma autora, Soares (2021, p. 17) afirma que letramento é a "Capacidade de uso da escrita para inserir-se nas práticas sociais e pessoais que envolvem a língua escrita [...]".

Diante dessas situações apresentadas, é importante que a escola como um todo, possa se envolver nesse processo de construção de conhecimento, dando suporte ao professor para desenvolver suas práticas pedagógicas objetivando resultados satisfatórios. Em contrapartida, é necessário que o docente se reinvente, aprimorando seus métodos de ensino para que ele possa garantir que os estudantes desenvolvam tais habilidades. Souza (2007, p. 110) menciona que "[...] é possível a utilização de vários materiais que auxiliem a desenvolver o processo de ensino e de aprendizagem, isso faz com que facilite a relação professor- aluno - conhecimento".

É com essa proposta que surgiu a gamificação como recurso pedagógico no contexto educacional, esta que propõe despertar o interesse em sala de aula. De acordo com Kapp (2012, p. 10) gamificação é o "uso de mecânicas, estéticas e pensamento centrado em jogos para engajar pessoas, motivar as ações tomadas por elas, promover a aprendizagem e resolver problemas".

O objetivo geral tem a finalidade de "analisar a gamificação como recurso pedagógico no processo de alfabetização e o letramento respectivamente dos alunos do ensino fundamental". E no



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GAMIFICAÇÃO E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS: UMA ANÁLISE REFERENTE AO PROCESSO DE LETRAMENTO  
Ocilete Maria Cruz de Lima

que se refere aos objetivos específicos, cabe exemplificar o que é gamificação e como tem se constituído como instrumento metodológico no processo de ensino/aprendizagem; relatar a importância do uso da gamificação no processo de alfabetização e letramento; nomear quais os tipos de gamificação mais utilizadas como estratégia de aprendizagem no contexto educacional.

### METODOLOGIAS ATIVAS APLICADAS A EDUCAÇÃO

O ensino brasileiro é baseado no modelo tradicional de ensino, o qual, o professor é o principal detentor do conhecimento, suas práticas pedagógicas, são por meio de aulas expositivas e sua função é somente expor os conteúdos abordados e o papel do estudante é absorver o conhecimento sem nenhuma participação ativamente.

De acordo com Mizukami (1986, p. 11) “Ao indivíduo que está adquirindo conhecimento compete memorizar definições, enunciados de leis, sínteses e resumos que lhe são oferecidos no processo de educação formal a partir de um esquema atomístico”.

Como foi mencionado, o papel do estudante é muito restrito, onde ele apenas ouve, memoriza e acumula conhecimentos, suas principais características são, aplicações de avaliações e trabalhos escolares, com a finalidade de obter notas para aprovação e esse modelo de educação ainda é muito utilizado atualmente nas escolas brasileiras.

No entanto, compreende-se que as instituições de ensino precisam inovar suas práticas pedagógicas para atender os estudantes da era atual. Nas palavras de Darolt (2021, p. 13) “Inovar é atualmente necessário para sobreviver às mudanças constantes e deve estar presente no sistema como um todo, proporcionando aos envolvidos a experiência de alguma forma”

Partindo, dessa concepção, surgiu as metodologias ativas, que têm como principal característica, o discente como protagonista do seu próprio conhecimento e o docente também mudou de papel, tornado apenas o mediador do ensino aprendizagem. Neste sentido, observa-se, que o objetivo desse modelo educacional é impulsionar os estudantes a entender os conteúdos ministrados de maneira autônoma e participativa onde ele faz parte desse processo ativamente.

De acordo com Cotta *et al.*, (2012, p. 788), as metodologias ativas de ensino e aprendizagem se baseiam em “estratégias de ensino fundamentadas na concepção pedagógica crítico reflexiva, que permitem uma leitura e intervenção sobre a realidade, favorecendo a interação entre os diversos atores e valorizando a construção coletiva do conhecimento e seus diferentes saberes e cenários de aprendizagem”.

Mediante a esse ponto de vista sobre as metodologias ativas, percebe-se que, o estudante, tem a liberdade de participar do processo ensino aprendizagem criticamente e ainda aprender coletivamente, independente dos ambientes que se encontra. Ao utilizar essa nova maneira de ensinar, aposta-se em aulas mais dinâmicas e atrativas capazes de proporcionar aos estudantes, aprendizagens significativas. Desta forma,



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GAMIFICAÇÃO E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS: UMA ANÁLISE REFERENTE AO PROCESSO DE LETRAMENTO  
Ocilete Maria Cruz de Lima

o aluno interage com o assunto em estudo – ouvindo, falando, perguntando, discutindo, fazendo e ensinando- sendo estimulado a construir o conhecimento ao invés de recebê-lo de forma passiva do professor. Em um ambiente de aprendizagem ativa, o professor atua como orientador, supervisor, facilitador do processo de aprendizagem, e não apenas como fonte única de informação e conhecimento (Barbosa; Moura, 2013, p. 55).

Nessa perspectiva, o papel do professor mudou, não há mais espaço para a metodologia tradicional, onde o aluno era apenas um mero expectador e o professor era o detentor de todo o conhecimento. Visto que, hoje o estudante participa ativamente de sua aprendizagem.

Nesse novo modelo de ensino, o estudante é visto como agente produtor do conhecimento, onde ele tem a oportunidade de participar do processo ensino aprendizagem e essa construção de saberes, é visto como um estímulo para querer aprender, resgatando a motivação e o interesse escolar.

Visto que, o método de educação tradicional se mostra ineficaz para atender os discentes que vivem em outra realidade, tanto culturalmente quanto socialmente. Nesse cenário, as Metodologias ativas mostram novos caminhos para a educação brasileira, trazendo o estudante para participar de forma ativa no processo ensino aprendizagem. Existem vários tipos de Metodologias Ativas, dentre elas, pode-se destacar: aprendizagem baseada em problemas, a sala de aula invertida, o ensino híbrido, a gamificação, entre outras.

Essa modalidade de ensino, leva em consideração de cada discente aprende no seu tempo e que todo indivíduo tem suas particularidades no que se refere à aprendizagem. No entanto, esse método educacional, exige autonomia por parte dos estudantes, pois só assim adquire-se o protagonismo necessário. É nesse sentido que a gamificação se coloca como um recurso alternativo no contexto educacional, com o intuito de tornar o discente o centro do seu aprendizado, tornando-o ator principal do seu aprendizado.

### GAMIFICAÇÃO COMO INSTRUMENTO METODOLÓGICO

A centralidade de todas as pesquisas do campo educacional tem como finalidade empreender por meio da reflexão e análise sobre o processo de ensino aprendizagem e apontar caminhos que possam democratizar plenamente a escola e o conhecimento. Neste sentido, esta pesquisa procura fazer uma análise sobre a utilização da gamificação como recurso pedagógico no processo de alfabetizar letrando sincronicamente. visto que ainda existe um grande número de crianças que chegam ao ensino fundamental sem adquirir as habilidades<sup>1</sup> e competências<sup>2</sup> necessárias, conforme regem as Leis Educacionais Brasileiras.

Para tanto, antes de adentrar no objeto de pesquisa desse estudo, faz-se necessário fazer um breve apanhado sobre alguns avanços expressivos referente à questão abordada, a fim de

<sup>1</sup> As **habilidades** da BNCC são os conhecimentos necessários para o pleno desenvolvimento das competências. Disponível em: <https://tutormundi.com/blog/competencia-e-habilidade/>. Acesso em 15 jun, 2020.

<sup>2</sup> A **BNCC** define competência como a mobilização de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho. Disponível em: <https://tutormundi.com/blog/competencia-e-habilidade/>. Acesso em: 15 jun, 2020.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GAMIFICAÇÃO E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS: UMA ANÁLISE REFERENTE AO PROCESSO DE LETRAMENTO  
Ocilete Maria Cruz de Lima

melhor compreender os avanços educacionais brasileiros atualmente. Entretanto, faz-se necessário primeiramente compreender quais foram as medidas tomadas para que o ensino fundamental se estendesse para mais um ano de duração e assim entender como se deu este processo.

Esse fato se deu com a implantação da Lei 11.274/2006 de 06 de fevereiro de 2006, que assegurou o direito das crianças de seis anos ao acesso à educação formal. Mediante a implantação dessa lei, tornou-se obrigatório a família e os responsáveis a matriculá-las nas diversas escolas e o Estado a oferecer o todo o suporte necessário para que elas adentrassem no ambiente escolar sem lhes causar prejuízos. Conforme afirma Brasil (2006, p. 27) “[...] podemos ver o ensino fundamental de nove anos como mais uma estratégia de democratização e acesso à escola”. Visto que, essa implantação foi uma maneira de expandir o acesso à escola para um número maior de estudantes.

Pensando nessa nova geração, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC<sup>3</sup>), propõe que “[...] O uso de tecnologias de informação e comunicação, possibilita aos alunos ampliarem sua compreensão de si mesmos, do mundo natura e social, das relações dos seres humanos entre si e com a natureza.” (Brasil, 2018, p. 54).

Assim, o uso das TDICs<sup>4</sup> para a sala de aula é de extrema importância, pois auxiliam nas atividades escolares de forma mais eficaz, melhorando o raciocínio e aprendizado dos discentes, possibilitando adquirir novas habilidades e competências, tornando esse aluno protagonista do seu próprio conhecimento. Demo (1993, p. 13) afirma que é necessário que as práticas pedagógicas dos docentes possam “firmar um novo compromisso com a pesquisa, com a elaboração própria, com o desenvolvimento da crítica e da criatividade, superando a cópia, o mero ensino e a mera aprendizagem, é uma postura que esse educador deve assumir para a acompanhar essas mudanças e melhorar suas práticas de ensino.

Para tanto, é necessário que a escola acompanhe as mudanças no meio tecnológico, disponibilizando aos educandos acesso às ferramentas tecnológicas educacionais, a fim de cumprir efetivamente com o seu papel social.

É notória a importância do uso das tecnologias educacionais no processo de ensino e aprendizagem, reafirmando a ideia que o conhecimento se constrói de acordo com o meio e que uma vez que este propicie ao aprendiz as condições necessárias para o seu desenvolvimento, ele será capaz de não só aprender satisfatoriamente os conteúdos ensinados, como também melhorar seu coeficiente intelectual.

Para tanto, faz-se necessário buscar pontos de vistas de alguns autores que tratam sobre esse termo. Para Mishra e Ketan Kotecha (2017, p.02), “basicamente gamificação é o uso de elementos de jogo e técnicas de *design* de jogos em contextos não relacionados a jogos”.

<sup>3</sup> **BNCC** Base Nacional Comum Curricular é um documento normativo que abrange as escolas privadas e públicas. Sua finalidade é regular as aprendizagens essenciais, definindo suas competências e habilidades. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/a-base>. Acesso em 13 jun, 2020.

<sup>4</sup> **TDICs** Tecnologia Digital da Informação e Comunicação refere a todos os recursos tecnológicos que suscitam conhecimentos (Soares *et al.*, 2015).





## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GAMIFICAÇÃO E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS: UMA ANÁLISE REFERENTE AO PROCESSO DE LETRAMENTO  
Ocilete Maria Cruz de Lima

Para Alves (2015, p. 25), “[...] a gamificação é uso orientado dos jogos com objetivo de resolver problemas práticos ou de despertar para o engajamento das pessoas nas atividades, pois são técnicas aplicadas como alternativas para melhorar as abordagens tradicionais”. Para Pimenta; Teles (2016, p. 107-108), a gamificação incide “na utilização de elementos, princípios e dinâmicas de jogos, tais como recompensas, medalhas e níveis (entre outros) no contexto do aluno”.

De acordo com as citações apresentadas, observa-se que a gamificação é a utilização dos elementos e técnicas de jogos fora do contexto dos jogos e ainda pode ser utilizada como alternativas para sair do ensino tradicional, deixando de lado a lousa, o pincel e assim os discentes ficam mais motivados para participar das atividades propostas.

Desse modo, essas técnicas não se limitam apenas a atividades relacionadas ao jogo comum, mas, que também pode se estender às práticas pedagógicas atuais, já que a escola está lidando com alunos nativos da era digital<sup>5</sup>.

Vale ressaltar que, as aulas gamificadas não se caracterizam somente no final, ao dar a recompensa, a medalha, todavia, para que sejam realmente caracterizadas aulas gamificadas é imprescindível utilizar todos seus elementos, durante todo o processo de ensino aprendizagem.

É importante pontuar que a metodologia em questão não se atrela apenas em jogos eletrônicos, mas, também se estende aos jogos analógicos, pois desta forma, sua utilização fica mais viável no contexto educacional, ao considerar a escassez dos recursos tecnológicos no sistema educacional em escolas periféricas.

Considerando que a gamificação encontra-se localizada no interior das metodologias ativas de aprendizagem, optou por fazer somente um breve apanhado sobre esse recurso. No próximo tópico será detalhado as diversas metodologias ativas de aprendizagem, dando maior ênfase no objeto de estudo intitulado gamificação.

### GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Considerando que o estudante necessita fazer reflexões relacionadas ao sistema da leitura e da escrita, nesse contexto, os jogos pedagógicos têm o propósito de contribuir com essa reflexão, partindo da abordagem que conduz em direção ao caráter educacional em que o jogo se apresenta. Santos (2000, p. 11) afirma que “[...] o jogo com a brincadeira representa recursos auxiliares para promover o desenvolvimento físico, mental e socioemocional da criança”. Assim, os jogos têm o papel de contribuir com o desenvolvimento integral do indivíduo.

Sabendo-se que nos tempos atuais com o aprimoramento da tecnologia, surgiram muitos jogos de livre acesso, pois eles estão presente em celulares, computadores, tablets etc., facilitando assim seu manuseio entre os nativos digitais. Diante dessa facilidade oferecida, faz-se necessário

<sup>5</sup> Em 2001, o termo nativo digital foi utilizado pela primeira vez por Marc Prensky, escritor e palestrante americano em educação. Disponível em: <https://transformacaodigital.com/transformacao-digital/nativos-digitais-quem-sao-e-por-que-sao-considerados-um-mito>. Acesso em: 20 jun, 2021



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GAMIFICAÇÃO E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS: UMA ANÁLISE REFERENTE AO PROCESSO DE LETRAMENTO  
Ocilete Maria Cruz de Lima

que o contexto escolar crie possibilidades de inseri-los em suas metodologias, com a finalidade de trazer para a sala de aula a realidade que o discente se encontra inserido.

Conforme já mencionada, a educação brasileira passa por um período de dificuldade no que se refere à alfabetização e letramento, onde existem muitos discentes que não adquirem as competências e habilidades necessárias para prosseguir com êxito em sua vida escolar.

A prática de alfabetização é composta de modos de fazer assumidos por quem alfabetiza e também pelas teorias que vão se consolidando a cada época e, seja com o nome de técnicas, de métodos, de metodologia ou de didáticas de alfabetização, o fato é que os professores sempre precisaram/precisam conhecer e criar caminhos para realizar da melhor forma o seu trabalho (Frade, 2005, p. 08)

Visto que a gamificação é um recurso que vem trazendo muitas contribuições para o ensino/aprendizagem, porém, o docente precisa fazer utilizá-las a seu favor. Segundo Kishimoto (2010, p. 37-38)

A utilização do jogo potencializa a exploração e construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos.

É importante que ao trabalhar com a assimilação do sistema da escrita, o docente proponha atividades lúdicas, por meio da gamificação, buscando reflexão por parte dos estudantes referente à relação que se estabelece entre o sistema da escrita. Nesse sentido, Leal *et al.*, (2005, p. 111) afirmam que o jogo é apresentado “como poderoso recurso auxiliar no processo de alfabetização.” Cabendo ao docente exercer seu papel frente a essas atividades.

Analisando a potencialidade dos jogos, entende-se que estes podem auxiliar o docente alfabetizador, no que tange a reflexão em relação ao sistema da escrita. Ao ter contato com o jogo os estudantes protagonizam seu próprio aprendizado, consolidando a habilidades.

Dessa forma, ao propor objetivos buscando desenvolvimento referente a habilidades linguísticas, essas habilidades emergem sustentabilidade pelo interesse e engajamentos dos estudantes. Assim a gamificação é metodologia emergente, que proporciona potencialidade ao envolver o discente em atividades escolares cotidianas, que muitas vezes são tidas como “tediosas” e “fatigosas”, com sua utilização essas atividades tornam-se prazerosas e atraentes.

Assim, é fundamental que a escola como um todo, faça uma reflexão entre as práticas pedagógicas passada comparando com as atuais, para assim entender, os problemas que abrangem o processo de alfabetização e letramento e se empenhar em possíveis soluções. Vale pontuar que a gamificação não é uma solução mágica, capaz de resolver todos os problemas existente na alfabetização, porém é uma alternativa de inovação no contexto educacional.

### CONSIDERAÇÕES

Em face do cenário atual que o ensino brasileiro se encontra inserido, esta investigação teve como foco principal um estudo *in loco* sobre as práticas pedagógicas dos docentes em sala de aula,



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GAMIFICAÇÃO E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS: UMA ANÁLISE REFERENTE AO PROCESSO DE LETRAMENTO  
Ocilete Maria Cruz de Lima

com o intuito de oportunizar os discentes a desenvolver suas habilidades e competências no que diz respeito ao processo de Alfabetização e Letramento.

Nessa perspectiva, a gamificação surgiu como proposta no contexto educacional, cujo potencial pedagógico oferece um universo de possibilidades a serem exploradas pelo docente no processo de ensino e aprendizagem, por ser um recurso que resgata entre outras coisas o interesse e o protagonismo do estudante, além de proporcionar um ambiente mais lúdico e dinâmico.

Conforme os resultados obtidos deste estudo, observou-se que alguns docentes utilizam a gamificação como recurso pedagógico em suas práticas pedagógicas, embora desconhecendo esse conceito. Pode-se dizer que ao utilizar os elementos pertencentes ao jogo em locais não relacionados ao jogo, a gamificação já se faz presente, mesmo que o docente não tenha consciência desse fato. É o que acontece quando o docente leva para a sala de aula, o alfabeto móvel, os jogos silábicos, jogo da memória, enfim, a gamificação é um processo emergente indispensável para auxiliar os discentes da era digital.

Quanto ao primeiro objetivo específico, que buscou exemplificar o que é Gamificação e como tem se constituído como instrumento metodológico no processo de ensino aprendizagem. Todavia, no decorrer deste trabalho buscou-se inúmeros autores para compreender esse conceito e de acordo com seus pontos de vista, ficou claro que a gamificação, é a utilização das técnicas e dinâmicas do jogo, fora do ambiente do jogo. Ainda segundo os autores que contribuíram com esse estudo, pôde-se entender que a gamificação, mesmo timidamente vem se fazendo presente nas práticas dos docentes.

Mediante ao resultado do segundo objetivo específico desta investigação que teve a finalidade de relatar a importância do uso da gamificação no processo de Alfabetização e Letramento, foi possível constatar esse fato, durante as observações in loco, onde constatou-se que os professores usam esse recurso principalmente com os estudantes que estão em processo de desenvolvimento dessas habilidades. Com sua utilização, percebeu-se que os estudantes tiveram mais vontade de participar das atividades em sala de aula.

Portanto, em vista dos argumentos apresentados, espera-se que essa pesquisa possa colaborar com a ciência da educação e com as práticas pedagógicas dos docentes, oportunizando os discentes a desenvolver suas habilidades e competências no que diz respeito ao processo de alfabetização e letramento.

### REFERÊNCIAS

ALVES, F. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito a prática. São Paulo: Editora DVS, 2015.

BARBOSA, E. F.; MOURA, D. G. de. **Metodologias ativas de aprendizagem na Educação Profissional e Tecnológica**. Rio de Janeiro: Senac, 2013. v. 39.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao/base-nacional-comum-curricular-bncc>





## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GAMIFICAÇÃO E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS: UMA ANÁLISE REFERENTE AO PROCESSO DE LETRAMENTO  
Ocilete Maria Cruz de Lima

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília: FNDE, Estação Gráfica, 2006.

COTTA, R. M. *et al.* Construção de portfólios coletivos em currículos tradicionais: uma proposta inovadora de ensino-aprendizagem [The construction of collective portfolios in traditional curriculums: an innovative approach in teaching-learning]. **Ciencia & saude coletiva**, v. 17, n. 3, p. 787–796, 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/s1413-81232012000300026>.

DAROLT, V. **Gamificar em Sala de Aula**. Curitiba: CRV, 2021.

DEMO, P. **Pesquisa Educacional na América Latina e no Caribe – Tentativa de síntese e de discussão crítica**. Rio de Janeiro: Editora Universitária-UFF, 1993.

FRADE, I. C. A. da S. VAL., M. da G. C.; BREGUNCI, M. das G. de C. **Métodos e Didáticas de Alfabetização: história, características e modo de fazer de professores caderno do professor**. Belo Horizonte: Ceale/F a E/UFMG, 2005.

KAPP, K. M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. [S. l.]: John Wiley & Sons, 2012.

KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 13. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

LEAL, T. F. *et al.* Jogos: alternativas didáticas para brincar alfabetizando (ou alfabetizar brincando?). *In*: MORAIS, A. G.; ALBUQUERQUE, E. B. C.; LEAL, T. F. (Orgs). **Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

MISHRA, R.; KOTTECHA, K. Envolvimento dos Alunos através da Gamificação na Avaliação Formativa Gamificante da Educação. **Journal of Engineering Education Transformations**, mar. 2017. ISSN 2394-1707.

MIZUKAMI, M. G. N. **Ensino: as abordagens do processo**. São Paulo: EPU, 1986.

SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca: a criança o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SOARES, M. **Alfabetização e Letramento**. São Paulo: Contexto, 2015.

SOARES, M. **Alfaetrar: Toda Criança Pode Aprender a Ler e Escrever**. São Paulo: contexto, 2021.

SOARES, S. J. *et al.* **O uso das TDICs no processo de ensino aprendizagem**. Montes Claros: [s. n.], 2015. 10 p

SOUZA, S. E. **O uso de recursos didáticos no ensino escolar**. *In*: I Encontro De Pesquisa Em Educação, IV Jornada De Prática De Ensino, XIII semana de pedagogia da UEM: “infância e práticas educativas”. Maringá, PR, 2007.