

V SEMINÁRIO DE ESTÁGIO DA UPE
UPE CAMPUS MATA NORTE – PERNAMBUCO
11 a 13 de junho de 2025

**CODE NAME: A IMPORTÂNCIA DA GAMIFICAÇÃO NA
CONSTRUÇÃO DA ESCRITA NOS ANOS INICIAIS**

Paulo Roberto de Oliveira Filho¹

Resumo

O processo de alfabetização e letramento nos anos iniciais do ensino fundamental representa um grande desafio para os pedagogos. A construção do conhecimento exige estratégias eficazes que promovam o interesse e engajamento dos estudantes. Nesse contexto, a gamificação se apresenta como um recurso didático viável para estimular o aprendizado. O presente estudo analisou a adaptação do jogo *Code Breaker* para o *Code Name* como ferramenta de ensino, aplicada em uma turma do 2º ano do ensino fundamental de uma escola pública municipal de Timbaúba-PE. A atividade foi estruturada em cinco etapas, abrangendo sondagem de vocabulário, formação de duplas, aplicação do jogo, validação das respostas e correção coletiva. A análise dos resultados evidenciou que os alunos apresentaram grande envolvimento na atividade, demonstrando avanços na construção de palavras e na compreensão da escrita. Observou-se que a gamificação favoreceu o interesse dos estudantes e permitiu um ambiente de aprendizado mais dinâmico e colaborativo, contribuindo para a superação de dificuldades ortográficas e fonéticas. Assim, reforça-se a importância de metodologias inovadoras no processo de alfabetização, destacando o potencial dos jogos para o desenvolvimento cognitivo e sócio-emocional dos alunos.

Palavras-chave: Gamificação. Alfabetização. Estratégias pedagógicas.

Introdução

A atuação do pedagogo no início dos anos iniciais do ensino fundamental é marcada pelo grande desafio da alfabetização e letramento dos estudantes. Santos (2013) descreve bem a rotina docente, enquanto mediador desse processo, afirmando que é cansativo, frustrante e passível a adoecer devido ao excessivo esforço para manter o controle e estabelecer um ambiente harmonioso para a aprendizagem.

¹ Centro Universitário Cidade Verde, Licenciado em Pedagogia, paulofilhoped15@gmail.com

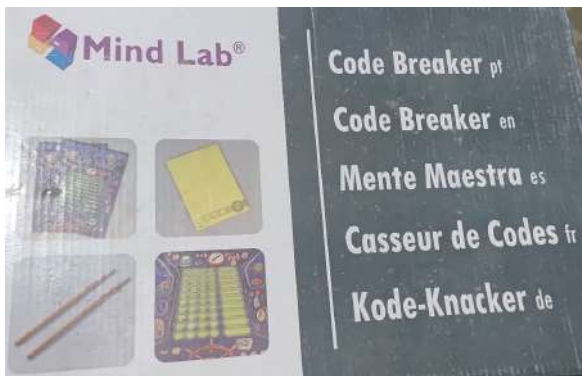
Para tornar todo esse processo o menos exaustivo possível é fundamental o desenvolvimento do saber docente, onde na perspectiva de Tardif (2012) essa formação envolve além de saberes disciplinares e curriculares, que no caso seria as formas de alfabetizar, sua importância e sua relação com o processo de letramento, mas também considerar os saberes experienciais, pois leva em conta experiências, vivenciais e questões sócio-político-culturais que permeiam o meio no qual o discente está inserido.

Nessa perspectiva, é necessário elaborar estratégias didáticas que valorizem os conhecimentos das crianças e assim permitam que possam enxergar a importância da leitura, favorecendo o processo de construção de conceitos, essenciais para a construção do letramento dentro do processo de alfabetização, permitindo-o transformá-lo em um ser sócio-histórico-crítico (Taille; Oliveira; Dantas, 1992).

Entre as possíveis estratégias que podem ser utilizadas merece destaque a gamificação. Apresentado por Costa e Vieira (2021), a gamificação é um estímulo ao pensamento sistematizado, com foco em um objetivo e incentivado pela competitividade, pautada no desenvolvimento emocional do sujeito. Como trata-se de alunos que saíram a pouco tempo de um currículo centralizado em interações e brincadeiras (eixos estruturantes da BNCC na educação infantil), práticas pedagógicas dessa natureza tendem a serem aceitas com mais facilidade pois despertam o interesse discente pelo novo.

Analisando os jogos da empresa Mind Lab, sendo esta uma multinacional com atuação em diversos países, incluindo o Brasil, apresenta um projeto denominado “MenteInovadora” que promove o desenvolvimento de habilidades sócio-cognitivo e sócio-emocionais através da prática ativa de jogos (Barros; Garcia; Machados, 2018). Dentre os jogos deste projeto, foi dado destaque a um deles chamado “Code Breaker” (CB), apresentado nas figuras 1 e 2.

Figura 1: Caixa do CB



Fonte: Oliveira Filho, 2025

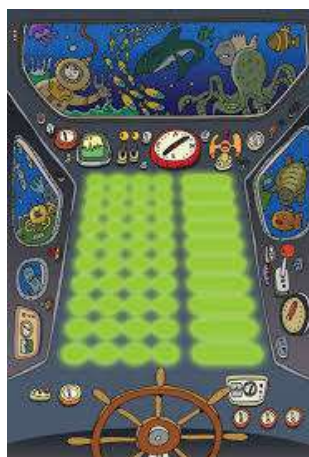
Figura 2: Materiais de dentro da caixa



Fonte: Oliveira Filho, 2025

O CB é um jogo de estratégia que tem por objetivo, por meio da tentativa e erro e o método do detetive, quebrar um código secreto, composto por quatro cores pré-definidas (Barros; Garcia; Machados, 2018). Mesmo por relacionar-se a habilidades da BNCC na área da matemática, como a EF02MA07 que refere-se a utilização do raciocínio lógico para formular hipóteses e testar soluções (Brasil, 2018), o foco da atividade desenvolvida não foi utilizar as regras pré-definidas pela empresa do jogo e sim atribuir uma nova utilidade ao principal instrumento dele: o seu tabuleiro (figura 3).

Figura 3: Tabuleiro do jogo CB



Fonte: Google Imagens

Analisando a estrutura que o tabuleiro do jogo apresenta, que são linhas horizontais com quatro círculos e um espaço maior em cada extremidade, notou-se

uma possibilidade de trabalhar a escrita de palavras dissílabas compostas por quatro letras cada, através de duplas de estudantes movidas pela competitividade. Assim, nasceu o “Code name” (CN).

O CN é um jogo adaptado cujo objetivo é formar duplas onde cada integrante dita uma série de palavras com quatro letras para o outro. Vence aquele que conseguir acertar mais palavras (incluindo o aluno que disse a palavra pois ele pode falar corretamente mas escrever errado, por exemplo, ditar CASA mas escrever KAZA). A validação das respostas é dada pelo docente.

Assim sendo, o presente trabalho apresenta como objetivo geral investigar o impacto da gamificação no processo de alfabetização e letramento de estudantes do 2º ano do ensino fundamental, analisando a adaptação do jogo CB para o CN como estratégia pedagógica. Para atingir tal objetivo buscou-se identificar a influência da gamificação na motivação dos alunos para o aprendizado da escrita e leitura, além de examinar como a participação ativa pode contribuir positivamente no processo de ensino-aprendizagem.

Metodologia

A atividade trata-se de uma pesquisa-ação que foi realizada em uma escola da rede pública municipal da cidade de Timbaúba-PE, em uma turma do 2º ano do ensino fundamental, com duração de 4 aulas. O trabalho foi dividido cinco etapas, a primeira consistiu em verificar o vocabulário deles em relação ao conhecimento de palavras com quatro letras e dissílabas, o segundo consistiu em formar as duplas e explicar as regras do jogo, o terceiro foi destinado a prática do jogo, o quarto foi atribuído a validação das respostas e no quinto e último momento foi realizado a leitura coletiva de algumas palavras trabalhadas e a correção das escritas incorretamente.

ETAPA I

Nesta etapa foi revisado as letras que compõem nosso alfabeto e a possibilidade de mobilizar essas letras (signos) para denominar palavras (conceito -

significante) e dentre elas extrair os principais exemplos constituídos por exatamente quatro letras. Esse momento foi realizado dialogicamente e os exemplos apresentados além de escritos foram ilustrados pelos alunos, no quadro.

ETAPA II

Nesta etapa houve a divisão da sala em duplas, onde cada aluno recebeu seu tabuleiro e uma folha para colocar no espaço destinado. Ao finalizar as entregas foi apresentado as regras:

- Cada aluno portará um tabuleiro com uma folha;
- Cada linha do tabuleiro apresenta quatro círculos e um espaço mais largo. Em cada círculo um integrante da dupla colocará cada letra da palavra que escolheu, enquanto o colega coloca a palavra ditada no espaço mais largo e depois ocorre o inverso, o colega dita uma palavra e coloca uma letra em cada círculo e o integrante que ditou anteriormente coloca a palavra ditada por seu colega no espaço ao lado da palavra falada por ele no começo;
- Após preencher todo o tabuleiro deve-se chamar o professor para verificar a escrita das palavras e definir o vencedor do embate.

ETAPA III

Nesse momento foi organizado o ambiente para que os alunos pudessem realizar a atividade. Destaca-se nesse momento o processo avaliativo, que foi inicialmente diagnóstico, foi formativo ao desenvolver da atividade e em torno das habilidades da BNCC (Brasil, 2018):

- **EF01LP02:** Escrever palavras e frases espontaneamente ou por ditado, utilizando letras que representem fonemas;
- **EF02LP03:** Ler e escrever palavras com correspondências regulares entre letras e fonemas;
- **EF15LP02:** Ampliar o vocabulário por meio de jogos como bingo de palavras.

ETAPA IV E V

Nos dois últimos momentos, foram destinados a definição dos vencedores e apresentação das palavras trabalhadas, em coletivo, destacando as escritas incorretamente e discutidas para, através de uma análise em conjunto, realizar as devidas correções.

Análise e discussão

Ao realizar a atividade ficou nítido que alguns pontos, em cada uma das etapas, merecem ser destacados. Iniciando pelo primeiro momento, onde foi realizada uma sondagem inicial dialógica a respeito do conhecimento dos discente em relação a palavras com quatro letras foi importante para realização de um panorama geral do nível de aquisição da escrita da turma e segundo os critérios de Ferreiro e Teberosky (1986) boa parte da turma já se encontrava no nível silábico-alfabético por já conseguir fazer associação de letras e seus respectivos sons e assim, construir palavras, e os demais pode ser perceber sinais de reconstrução de seus processos de escritas, ponto de transição entre os níveis pré-silábico e silábico-alfabético. Assim, foi possível ver que a atividade teria o sucesso esperado.

Partindo para a definição das duplas e explicação da atividade, houve um comportamento mais tranquilo, em relação à normalidade, pelos discentes, podendo ser explicado no seguinte trecho:

O jogo torna-se aqui um motivador por ser tão natural da criança, ser presente em sua realidade infantil. Por meio do jogo, do brincar, a criança acaba sendo mobilizada a realizar também atividades relativas a alfabetização e letramento, pois o jogo faz parte do letramento infantil, é capaz de dar a criança motivos para realizar atividades também escolares (Costa; Vieira, 2021, p. 27746).

Dessa forma, é possível notar que a “compulsão por jogo” apresentado por Costa e Vieira (2021) converge com a ideia de Santos (2013) que afirma que a aprendizagem deve ser profunda, ou seja, deve haver a intencionalidade de compreender o que se está sendo ensinado de modo que a interação seja forte e articuladas com materiais que desenvolva seu poder argumentativo e crítico. Ou

seja, mesmo alterando as regras do CB, o CN ainda atende aos princípios do Mentelnovadora.

As figuras 4 e 5 apresentam os respectivos tabuleiros de uma das duplas, por meio dele nota-se que estão na fase silábico-alfabética e que a transcrição fônica entre as palavras apresentadas por eles divergem, como por exemplo em MESA, BICHO e ROUPA. Percebe-se que os dois últimos termos apresentam mais de quatro letras cada, mas houve a compactação e troca de fonemas, mas que ainda assim possibilitou a compreensão da mensagem por elas carregada, característica essa que é vista na fase de aquisição da escrita destacada (Ferreiro; Teberosky, 1986).

Figura 4: Tabuleiro do integrante 1 da dupla 1



Fonte: Oliveira Filho, 2025

Figura : Tabuleiro do integrante 2 da dupla 1



Fonte: Oliveira Filho, 2025

Com a atividade finalizada e realizada a correção com a turma fica evidente a necessidade de inserir mais práticas estruturadas na gamificação e nas habilidades as quais contempla, pois:

Os jogos de linguagem podem, justamente, constituir estratégias produtivas para provocar a reflexão fonológica envolvendo diversas unidades sonoras, como rimas, sílabas, unidades intrassilábicas e fonemas; para provocar o reconhecimento de palavras, unindo níveis lexicais e sublexicais da leitura; para refletir sobre as propriedades e a lógica de funcionamento alfabético e ortográfico do sistema – aspectos que ora são negligenciados, tratados de forma casual, ora de forma mecânica. Estruturados para abordar

determinados conteúdos linguísticos, os jogos demandam que os jogadores elaborem estratégias e busquem vencer desafios, interagindo em função dos objetivos a alcançar no jogo (Araujo, 2020).

Conclusão

Os resultados evidenciaram que a inserção de jogos no processo de alfabetização contribui para o desenvolvimento da escrita de maneira eficaz e estimulante. O jogo Code Name demonstrou ser uma estratégia favorável, proporcionando um aprendizado ativo e colaborativo. A gamificação não apenas despertou o interesse dos alunos, mas também facilitou a compreensão das palavras e suas estruturas ortográficas. Diante disso, recomenda-se a ampliação de práticas pedagógicas inovadoras, que valorizem o protagonismo estudantil e fortaleçam o processo de letramento nos anos iniciais.

Referências

ARAUJO, Liane Castro. Jogos como recursos didáticos na alfabetização: o que dizem e fazem as professoras. **Educação em revista**, Belo Horizonte, v. 36, 2020.

BARROS, Ricardo Paes; GARCIA, Beatriz Silva; MACHADOS, Laura Muller. **Avaliação de Impacto do Programa MentelInovadora**, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

COSTA, Márcia Aparecida da Silva; VIEIRA, Mauriceia Silva de Paula. Gamificação e jogos educacionais no processo de alfabetização e letramento. **Brazilian Journal of Development**, v. 7, n. 3, p. 27743-27762, 2021.

FERREIRO, Emilia; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da Língua Escrita**. São Paulo: Artmed, 1986.

SANTOS, Júlio César Furtado dos. O papel do professor na promoção da aprendizagem significativa. **Revista ABEU**, v. 1, n. 1, p. 9-14, 2013.

TAILLE, Yves de La; OLIVEIRA, Marta Kohl de; DANTAS, Heloysa. **Piaget, Vygotsky e Wallon: teorias psicogenéticas em discussão**. São Paulo: Summus, 1992.

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**. 14 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.