

## LETRAS EM AÇÃO: ALFABETIZAÇÃO GAMIFICADA

Whauber Euripedes Filho Lopes Dantas<sup>1</sup>, Ennio Willian Lima Silva<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Estudante do Curso de Licenciatura em Computação – IFTO Campus Araguatins. Bolsista PIBIC. E-mail: [whauber.dantas@estudante.ifto.edu.br](mailto:whauber.dantas@estudante.ifto.edu.br)

<sup>2</sup>Mestre em Informática - Universidade de Brasília UNB - Professor EBTT – IFTO. Coordenador PIBIC. E-mail: [ennio.silva@ifto.edu.br](mailto:ennio.silva@ifto.edu.br)

### 1 INTRODUÇÃO

A alfabetização é um pilar essencial para o desenvolvimento humano, constituindo-se como base para o aprendizado ao longo da vida e para a participação ativa na sociedade (UNESCO, 2023). No entanto, quando o processo de ensino se fundamenta apenas em métodos tradicionais de ensino, frequentemente centrados na memorização e na transmissão unidirecional do conhecimento, surgem obstáculos no engajamento dos estudantes, gerando desmotivação e impacto negativo no desempenho escolar (Gee, 2003). Nesse contexto, a utilização de jogos educacionais como estratégia pedagógica desponta como alternativa promissora, pois alia motivação, interatividade e construção significativa do conhecimento (Prensky, 2001).

Diversas iniciativas têm demonstrado resultados positivos na utilização de jogos como recursos pedagógicos. Um exemplo é o NatQuiz, um jogo educacional desenvolvido Leôncio *et al.* (2019) aplicado em disciplinas técnicas do ensino médio integrado ao curso técnico em Redes de Computadores no IFTO — Campus Araguatins. Segundo os autores, “o jogo obteve boa aceitação entre os participantes e se mostrou uma ferramenta pedagógica promissora nos processos de ensino e aprendizagem dessas disciplinas”, destacando-se pela capacidade de estimular a participação ativa, reforçar conteúdos e aumentar o interesse dos estudantes.

De modo semelhante, o jogo *Word Run*, desenvolvido por Sousa e Silva (2019) com o propósito de aprimorar o vocabulário em inglês por meio da associação lúdica entre figuras e palavras, apresentou resultados positivos. Os autores destacam que, ao interagir com o recurso, os participantes demonstraram maior capacidade de memorização do vocabulário e maior engajamento nas atividades, além de relatarem que o caráter lúdico da proposta contribuiu para reduzir a ansiedade durante o processo de aprendizagem da língua

No campo da educação ambiental, o *R3 GAME*, desenvolvido por Tavares et al. (2018) com o objetivo de auxiliar o processo de sensibilização ecológica, apresentou resultados interessantes. O estudo evidenciou que o jogo favoreceu a ampliação do conhecimento dos estudantes sobre práticas sustentáveis, estimulou atitudes responsáveis e despertou o interesse por questões ambientais de maneira lúdica e participativa.

Inspirado por experiências como essas, surge o projeto "**Letras em Ação: Alfabetização Gamificada**", que tem como objetivo tornar o aprendizado da leitura e escrita mais lúdico e motivador através de jogos. Reconhecendo os desafios da alfabetização, o projeto alia diversão e educação como estratégia inovadora para engajar as crianças, transformando o ensino em uma experiência significativa e eficaz.

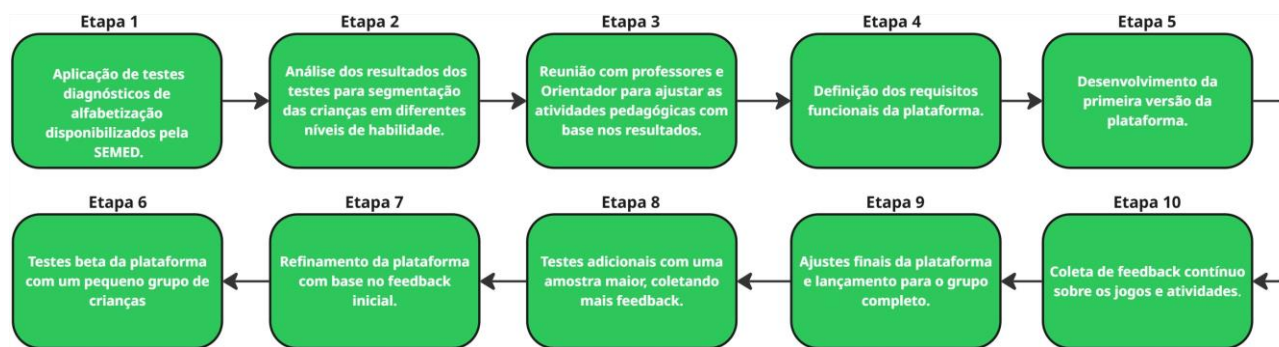
## 2 OBJETIVO

Este estudo tem como objetivo investigar o potencial da gamificação no processo de alfabetização, analisando de que forma os jogos educativos podem contribuir para o desenvolvimento mais eficaz e motivador das habilidades de leitura e escrita em crianças do ensino fundamental.

## 3 MATERIAL E MÉTODOS

A metodologia do trabalho está estruturada em etapas. É importante ressaltar que o presente estudo encontra-se em andamento e, portanto, algumas etapas já foram concluídas e outras estão em desenvolvimento. A saber, as etapas previstas para atingir os objetivos propostos nesse trabalho estão ilustradas no fluxograma "**Figura 1**" e serão explanadas posteriormente.

**Figura 1** - Fluxograma com as demais etapas metodológicas:



**Etapa 1** - Levantamento inicial do nível de alfabetização das crianças participantes.

**Etapa 2**- Relatório detalhado com a classificação dos alunos por nível de alfabetização.

**Etapa 3**- Plano de ensino ajustado

**Etapa 4**- Definição dos requisitos funcionais para o game.

**Etapa 6**- Primeira versão do game (**Figura 2**).

**Etapa 7**- Feedback adicional validado com uma amostra maior, confirmando as melhorias feitas e identificando áreas para otimização final.

**Etapa 8**- Versão final da plataforma educativa, pronta para uso por todas as crianças participantes do projeto.

**Etapa 9-** Relatório contínuo de feedback dos alunos e educadores, detalhando pontos de melhoria nos jogos e atividades.

**Etapa 10-** Definição de um plano de ajustes com base nas observações feitas por educadores e alunos, garantindo que os jogos continuem relevantes e eficazes.

#### 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa com os materiais pedagógicos da SEMED identificou que a maioria dos alunos estava em estágios iniciais de alfabetização, com dificuldades na decodificação de sílabas complexas e lentidão na leitura fluente. Além disso, muitos apresentavam lacunas na associação de imagens a palavras, refletindo problemas na consciência fonêmica e compreensão simbólica. Com base nisso, os estudantes foram divididos em três níveis (básico, intermediário e avançado), permitindo a aplicação de estratégias pedagógicas diferenciadas, como atividades lúdicas, leitura compartilhada e produção textual com autocorreção. Após a intervenção, houve avanços significativos, como aumento na velocidade de leitura e melhora na compreensão textual, além de maior motivação dos alunos, atribuída ao uso de jogos adaptativos.

O jogo criado chamado **Mundo das Letras** foi desenvolvido em pixel art 2D para auxiliar no aprendizado da alfabetização, combinando quebra-cabeças de letras (com missões de ordenar palavras referente a uma imagem chave em 40 segundos - **Figura 2**) e quizzes fonéticos que estimulam o reconhecimento de sons. Os NPCs (Non-Player Characters), personagens controlados pelo jogo, atuam como mentores, fornecendo missões obrigatórias para progressão. Inicialmente, os alunos estranharam a mecânica sob pressão de tempo, mas adaptaram-se com a prática imersiva. A motivação foi impulsionada pela estética retro, progressão por fases e recompensas como desbloqueio de conteúdo. Os resultados mostraram maior motivação para aprender, melhoria na pronúncia (por meio dos quizzes fonéticos) e agilidade no reconhecimento de sílabas (utilizando quebra-cabeças de letras).

**Figura 2** – Primeira versão do jogo juntamente ao teste beta com um pequeno grupo de alunos.



#### 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente projeto evidencia o potencial da ludicidade como estratégia pedagógica para tornar o processo de alfabetização mais dinâmico, motivador e efetivo. A partir da integração de gamificação ao contexto escolar, busca-se não apenas aprimorar as habilidades de leitura e escrita, mas também estimular o pensamento crítico, a criatividade e a cooperação entre os alunos.

## 6 AGRADECIMENTOS

Agradecemos a FAPT e ao IFTO que viabilizou a realização desta pesquisa, à equipe gestora da Escola Municipal de Tempo Integral Professora Nair Duarte pelo apoio institucional ao projeto. Agradeço em especial ao elegante orientador Ennio Willian Lima Silva pelo entusiasmo e comprometimento ao projeto.

## REFERÊNCIAS

1. DOS SANTOS TAVARES, F. et al. **R3 GAME: UM JOGO DESENVOLVIDO COMO PROPOSTA PARA A GAMIFICAÇÃO DA EDUCAÇÃO AMBIENTAL**. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/editora/anais/enalic/2018/443-53658-30112018-210243.pdf>>. Acesso em: 10 ago. 2025.
2. GEE, J. P. What video games have to teach us about learning and literacy. **Computers in entertainment**, v. 1, n. 1, p. 20–20, 2003.
3. Global Education Monitoring Report 2023: Literacy rates and the role of literacy in sustainable development. United Nations. Disponível em “Promoting Literacy for More Peaceful. **Just and Sustainable Societies**, n. 6, [s.d.].
4. LEÔNICIO, N. N. Natquiz: um jogo educacional como recurso pedagógico nos processos de ensino e aprendizagem das disciplinas técnicas do ensino médio integrado ao curso técnico em redes de computadores do IFTO - Campus Araguatins. **Revista Brasileira de Desenvolvimento**, v. 12, n. 5, p. 30077–30091, 2019.
5. PRENSKY, M. Digital game-based learning. **Computers in entertainment**, v. 1, n. 1, p. 21–21, 2003.
6. SOUSA, C. C.; SILVA, E. W. Word run: jogo desenvolvido para ensino de vocabulários na língua inglesa. **Revista Brasileira de Desenvolvimento**. v. 12, p. 30028–30035, 2019.