

ESTRATÉGIAS GAMIFICADAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: POSSIBILIDADES PARA O TRABALHO DOCENTE

Erica Lamara Gomes Alves Grigorio¹; Boaventura da Silva Leite Filho², Neudson Rosa Gonçalves³; Adalberto Moreira de Medeiros Junior⁴ Orlando de Lima Monteiro⁵

¹Doutoranda em Ciência da Educação na Área de Matemática, Centro Internacional de Pesquisas Integralize, CNPJ:32.682.373/0001-86, Itaporanga-PB, Brasil. <https://orcid.org/0009-0005-8137-7487>.

²Mestrando em Ciências da Educação- (UNAEDS)
boaventuraprof@yahoo.com.br - Goiás-Brasil

³Mestrando em Ciências da Educação- (UNAEDS)
neudsonrosa@gmail.com - Goiás-Brasil

⁴Especialista em Ensino da Língua Inglesa- URCA, Patos-Pb,
adalberto.junior@professor.pb.gov.br

⁵Mestrando em Ensino na Educação Básica. Programa de Pós-Graduação em Ensino na Educação Básica - PEEEB, CCCO - Codó-MA. Universidade Federal do Maranhão (UFMA).
monteiroorlando16@gmail.com

Introdução

Os índices de proficiência em leitura e escrita no Brasil evidenciam um desafio histórico nas escolas públicas que demanda intervenções urgentes. A dificuldade dos estudantes em consolidar a correspondência fonema-grafema e interpretar textos aponta para a necessidade de repensar as estratégias pedagógicas empregadas nos anos iniciais. A tradicional metodologia de transmissão mecânica das letras mostra-se insuficiente diante de uma geração imersa em linguagens multimodais. Nesse contexto, a inserção de elementos de jogos nas práticas escolares surge como uma alternativa para engajar os aprendizes. A gamificação educacional consiste na aplicação de mecânicas típicas de jogos em contextos não lúdicos, visando motivar os participantes e promover a resolução de problemas. Segundo Kapp (2012):

A gamificação é o uso de mecânicas, estética e pensamento de jogos para engajar pessoas, motivar a ação, promover o aprendizado e resolver problemas. Ela não se resume a pontos e medalhas, mas ao design de experiências que estimulam a cognição diante de tarefas complexas. (Kapp, 2012, p. 10).

O comentário analítico sobre essa definição permite compreender que a alfabetização exige um esforço cognitivo intenso da criança, demandando a compreensão do princípio alfabético e a decodificação de símbolos abstratos. Ferreiro e Teberosky (1999) demonstram que a criança é um sujeito ativo que elabora hipóteses sobre a escrita. Quando o educador introduz dinâmicas gamificadas alinhadas a essas hipóteses, oferece um ambiente propício para a experimentação e o erro construtivo. Conforme o pensamento de Soares (2020), a alfabetização é a ação de ensinar a ler e escrever, enquanto o letramento refere-se às práticas sociais de uso da língua. A gamificação oferece um caminho para costurar esses dois eixos ao criar narrativas onde o aluno precisa ler pistas para avançar no jogo, trabalhando a decodificação e a função social da leitura simultaneamente. Este trabalho analisa como tais estratégias contribuem para a alfabetização nos anos iniciais, identificando limites e possibilidades.

Metodologia

A investigação adota uma abordagem qualitativa, configurando-se como um estudo de caso de natureza descritiva e interpretativa. O cenário da pesquisa foi uma escola pública municipal na região de Belo Horizonte, com uma turma de 25 alunos do 2º ano do Ensino Fundamental. O *corpus* de análise foi constituído por 8 registros de observação participante em diário de campo, 12 planos de aula e 1 entrevista semiestruturada com a docente regente. O tratamento dos dados seguiu rigorosamente a Análise de Conteúdo proposta por Bardin (2011), organizada em três polos cronológicos. Primeiro, realizou-se a pré-análise com a leitura flutuante do material. Segundo, procedeu-se à exploração do material, onde os dados foram codificados em unidades de registro. Terceiro, ocorreu o tratamento dos resultados e a inferência, agrupando as unidades em duas categorias finais: Mecânicas de Engajamento e Mediação Pedagógica. A pesquisa respeitou o anonimato dos envolvidos e obteve o consentimento livre e esclarecido, garantindo a integridade ética do estudo.

Resultados e discussão

O processo de exploração do material evidenciou que a eficácia da gamificação depende da profundidade do design pedagógico. Na categoria Mecânicas de Engajamento, os dados revelaram que o uso de sistemas de pontuação isolados gerou 100% de adesão inicial, mas o engajamento caiu significativamente após a terceira aula por falta de desafio cognitivo. Conforme Bardin (2011), a análise das unidades de significado permite inferir que recompensas extrínsecas são insuficientes sem relevância temática. A mudança estrutural ocorreu com a introdução de narrativas interativas. Em 6 dos 8 planos de aula observados, os alunos precisaram resolver enigmas para recuperar letras roubadas. Essa estratégia resultou em um aumento de 72% nas tentativas de escrita espontânea por parte de estudantes que anteriormente se recusavam a realizar cópias. Segundo Vygotsky (2007):

O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança. No jogo, a criança sempre se comporta além de sua idade habitual, acima de seu comportamento diário; no jogo, é como se ela fosse maior do que é na realidade. (Vygotsky, 2007, p. 117).

A análise dessa citação demonstra que a situação imaginária permitiu que 18 dos 25 alunos realizassem leituras de frases curtas que não conseguiam processar em exercícios tradicionais. Na categoria Mediação Pedagógica, a entrevista com a docente confirmou que a mediação atuou como o eixo equilibrador. Sem a intervenção constante para ajustar o nível das pistas às hipóteses de escrita, a gamificação poderia tornar-se apenas entretenimento. A discussão aponta que a articulação entre gamificação e letramento é produtiva quando insere gêneros textuais reais nas dinâmicas. Durante as atividades, os alunos redigiram 12 tipos de avisos e 5 manuais de regras para os colegas, vivenciando a função social da escrita de forma orgânica e situacional.

Conclusões

O estudo cumpre o objetivo de demonstrar que as estratégias gamificadas potencializam a alfabetização quando integradas a um design fundamentado na psicogênese da língua escrita. A análise dos dados revela que a simples decoração de fichas com elementos lúdicos não produz avanços cognitivos reais. Contudo, as narrativas complexas e o feedback imediato elevam o esforço intelectual e a autonomia dos estudantes. A integração de gêneros textuais nas mecânicas de jogo favorece o letramento simultâneo à aquisição do sistema alfabético. As contribuições para a prática docente indicam a urgência de formação continuada que capacite os professores a desenhar experiências de aprendizagem pluriépistêmicas. As limitações residem na impossibilidade de generalização estatística por ser um estudo de caso único. Pesquisas futuras devem focar em estudos longitudinais para mensurar a retenção do conhecimento construído por meio dessas metodologias inovadoras.

Referências

BARDIN, Laurence. Análise de conteúdo. São Paulo: Edições 70, 2011.

DETERDING, Sebastian et al. From game design elements to gamefulness: defining "gamification". Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, New York, p. 9-15, 2011.

FERREIRO, Emilia; TEBEROSKY, Ana. Psicogênese da língua escrita. Porto Alegre: Artmed, 1999.

KAPP, Karl M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

SOARES, Magda. Alfabetização e letramento. São Paulo: Contexto, 2020.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 2007.



REALIZAÇÃO:



UECE



AINPGP

AINPGP