

GAMIFICAÇÃO MEDIADA POR TECNOLOGIAS DIGITAIS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: ENGAJAMENTO E APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

Bianca Carvalho Pereira¹

Eliana Pires Da Silva²

Glaucio Batista Da Silveira³

Lizandro Poletto⁴

bianca.pereira@aluno.facmais.edu.br

eliana.pires@aluno.facmais.edu.br

glaucio.silveira@aluno.facmais.edu.br

lizandropoletto@facmais.edu.br

AT19: Tecnologias e educação

Resumo

Este artigo discute o uso da gamificação mediada por tecnologias digitais na alfabetização, com foco no engajamento dos alunos e na construção de uma aprendizagem significativa nos anos iniciais do Ensino Fundamental. As crianças contemporâneas estão imersas na cultura digital desde cedo, enquanto as práticas de alfabetização, em muitos contextos, ainda seguem modelos pouco articulados a essa realidade. Diante disso, torna-se necessário repensar as estratégias pedagógicas, buscando caminhos que dialoguem com o cotidiano dos estudantes.

¹Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação do Centro Universitário Mais – UNIMAIS- (PPGE-UNIMAIS). (Turma 2025/2). Licenciada em Pedagogia pela Unopar, Licenciada em Letras Português pela Unopar. Professora do Colégio José de Anchieta em Vila Propício - GO. Pesquisa sobre: Educação, Cultura, Teorias e Processos Pedagógicos. E-mail: bianca.pereira@aluno.facmais.edu.br

²Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação do Centro Universitário Mais – UNIMAIS- (PPGE-UNIMAIS). (Turma 2025/2). Licenciada em Pedagogia pela UEG. Professora da Escola Municipal Professor José Lopes em Vila Propício- GO Pesquisa sobre: Educação, Cultura, Teorias e Processos Pedagógicos. E-mail: eliana.pires@aluno.facmais.edu.br

³Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Educação do Centro Universitário Mais - UNIMAIS – Bolsista- (PPGE-UNIMAIS). (Turma 2025/2). Graduado em Direito pela Pontifícia Universidade Católica de Goiás (2009). Especialista em Direito Tributário pela FACUNICAMPS (2010). Professor do Curso de Direito, Administração e Ciências Contábeis do Centro Universitário Mais- UNIMAIS- Inhumas. Pesquisa sobre Educação, Cultura, Teorias e Processos Pedagógicos. E-mail: glaucio.silveira@aluno.facmais.edu.br

⁴Pós-Doutor em Educação pela Pontifícia Universidade Católica de Goiás-PUC/GO; Doutor em Ciências da Religião pela Pontifícia Universidade Católica de Goiás-PUC/GO; Mestre em História pela Universidade Federal do Paraná-UFPR; Professor Permanente do Programa de Pós-Graduação em Educação-Mestrado Acadêmico do Centro Universitário Mais-UNIMAIS, Inhumas. Pesquisa sobre Educação, Cultura, Teorias e Processos Pedagógicos. E-mail: lizandropoletto@facmais.edu.br

O objetivo é analisar de que forma a gamificação, associada às tecnologias digitais, pode contribuir para o desenvolvimento da leitura e da escrita e favorecer a participação ativa dos alunos. A pesquisa possui abordagem qualitativa, de caráter exploratório e descritivo, desenvolvida por meio de revisão bibliográfica ancorada em três referências principais: Soares (2020), no campo da alfabetização e letramento; Kapp (2012), na teoria da gamificação; Alves e Coutinho (2017), no estudo das tecnologias digitais aplicadas à alfabetização. Os resultados indicam que a gamificação ao incorporar desafios, recompensas, metas claras e feedback imediato amplia o interesse dos alunos pelas atividades. Segundo Kapp (2012), esses elementos mobilizam tanto a motivação extrínseca quanto a intrínseca, tornando as atividades mais envolventes. Alves e Coutinho (2017) argumentam que as tecnologias digitais funcionam como "andaimes" no processo de alfabetização, desde que mediadas por uma ação pedagógica intencional. No entanto, Soares (2020) ressalta que a alfabetização não se reduz a atividades atrativas, é preciso garantir a apropriação consistente do sistema de escrita. A articulação entre gamificação e tecnologias digitais favorece tanto o engajamento quanto o desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita, desde que integrada a um planejamento pedagógico intencional. A formação de professores, nesse sentido, configura-se como elemento central para que a gamificação não se limite a um recurso motivacional, mas se consolide como estratégia pedagógica consistente.

Palavras-chave: Alfabetização; Gamificação; Tecnologias Digitais; Aprendizagem significativa

1. INTRODUÇÃO

A presença das tecnologias digitais no cotidiano tem transformado as formas de comunicação, acesso à informação e construção de conhecimento. Entre as crianças, esse contato ocorre cada vez mais cedo e influencia diretamente seus modos de aprender, interagir e se relacionar com o mundo. No contexto escolar, contudo, essa realidade nem sempre se traduz em práticas pedagógicas alinhadas a essas transformações, evidenciando um distanciamento entre as experiências dos alunos e as propostas de ensino.

Esse descompasso torna-se particularmente crítico no processo de alfabetização. Soares (2020), referência central na área, defende que alfabetização e letramento são processos indissociáveis. Para a autora, não basta ensinar o código alfabético; é necessário inserir as crianças em práticas sociais de leitura e escrita que façam sentido. Quando as atividades se limitam à repetição mecânica, o engajamento diminui e a aprendizagem se torna mais frágil.

Diante desse cenário, a gamificação tem se destacado como uma metodologia ativa com potencial para articular os interesses dos alunos às demandas educacionais. Kapp (2012) a define como o uso de elementos de jogos — desafios, metas, recompensas e feedback imediato em

contextos não lúdicos. Segundo o autor, esses elementos mobilizam tanto a motivação extrínseca quanto a intrínseca, o que contribui para tornar as atividades mais envolventes.

Quando associada às tecnologias digitais, a gamificação amplia suas possibilidades. Alves e Coutinho (2017) argumentam que aplicativos e plataformas digitais podem funcionar como "andaimes" no processo de alfabetização, ao oferecer suportes que auxiliam os alunos na realização de tarefas mais complexas. No entanto, as autoras enfatizam que a tecnologia, por si só, não garante aprendizagem. É a mediação docente, planejamento, intervenção e intencionalidade pedagógica que define a qualidade do processo.

A literatura também aponta limites que precisam ser considerados. Estudos indicam que a gamificação, quando aplicada de forma superficial, pode reduzir-se a mecanismos de pontuação e recompensa, sem impacto significativo na aprendizagem. Esse risco se intensifica na ausência de formação docente adequada para o uso pedagógico das tecnologias.

Assim, este artigo tem como objetivo analisar de que forma a gamificação mediada por tecnologias digitais pode contribuir para o engajamento dos alunos e para a construção de uma aprendizagem significativa no processo de alfabetização nos anos iniciais do Ensino Fundamental. A pesquisa, de abordagem qualitativa e caráter exploratório, baseia-se em revisão bibliográfica, tendo como eixo central o diálogo entre as contribuições de Soares (2020), Kapp (2012) e Alves & Coutinho (2017).

2. METODOLOGIA

A pesquisa é qualitativa, de caráter exploratório e descritivo, e tem como procedimento metodológico a revisão bibliográfica. Essa abordagem foi escolhida por permitir analisar e articular diferentes contribuições teóricas sobre alfabetização, gamificação e uso de tecnologias digitais no contexto educacional.

O levantamento bibliográfico foi realizado a partir de obras e estudos reconhecidos como referência nas áreas investigadas, com destaque para três contribuições principais: Soares (2020), no campo da alfabetização e letramento; Kapp (2012), no estudo da gamificação; e Alves e Coutinho (2017), no que se refere às tecnologias digitais aplicadas à educação. A seleção dos materiais considerou sua relevância teórica, atualidade e pertinência direta ao objeto de estudo.

A análise dos dados foi conduzida de forma interpretativa, buscando identificar aproximações, convergências e limites nas abordagens dos autores. O objetivo foi compreender como os conceitos de alfabetização, gamificação e tecnologias digitais se articulam entre si e de que maneira podem contribuir para práticas pedagógicas mais significativas nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

A discussão teórica também foi orientada pela intenção de relacionar os aportes acadêmicos com a realidade do contexto escolar, especialmente no que diz respeito às práticas de alfabetização e ao uso de recursos digitais em sala de aula. Dessa forma, a metodologia adotada possibilita não apenas a compreensão do fenômeno investigado, mas também a reflexão sobre suas implicações para a prática docente.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

3.1 Alfabetização e letramento no contexto contemporâneo

A alfabetização, no contexto educacional brasileiro, tem sido compreendida de forma ampliada, ultrapassando o simples domínio do sistema de escrita. Conforme discute Soares (2020), alfabetizar não se restringe ao ensino do código alfabético, mas envolve também a inserção da criança em práticas sociais de leitura e escrita, o que caracteriza o letramento.

Essa perspectiva amplia o entendimento sobre o ensino nos anos iniciais, ao reconhecer que a aprendizagem da língua escrita não ocorre de forma isolada, mas em interação com os diferentes usos da linguagem no cotidiano. Nesse sentido, práticas pedagógicas centradas apenas na repetição e na memorização limitam o desenvolvimento do aluno, pois desconsideram a construção de significados.

No cenário contemporâneo, marcado pela presença constante das tecnologias digitais, esse processo ganha novos contornos. As crianças chegam à escola já imersas em práticas de linguagem mediadas por diferentes suportes, como: telas, aplicativos e jogos. O que desafia os professores a reorganizar suas práticas. Torna-se necessário, adotar estratégias que dialoguem com essas experiências prévias, favorecendo um ensino mais significativo e contextualizado.

3.2 Tecnologias digitais na alfabetização

As tecnologias digitais ampliaram as possibilidades de ensino e aprendizagem, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental. No contexto da alfabetização, esses recursos permitem diversificar as práticas pedagógicas, favorecendo o contato dos alunos com diferentes linguagens e formas de interação com a leitura e a escrita.

De acordo com Alves e Coutinho (2017), o uso de tecnologias digitais precisa estar vinculado a uma proposta pedagógica intencional, que considere os objetivos de aprendizagem e as necessidades dos estudantes. Nessa perspectiva, jogos digitais e plataformas interativas podem atuar como "andaimes" no processo de alfabetização, oferecendo suporte para que o aluno realize tarefas que, sozinho, ainda não conseguiria desenvolver.

Além de favorecer o engajamento, por se aproximarem das práticas vivenciadas pelos alunos fora da escola, esses recursos ampliam as possibilidades de intervenção pedagógica. No entanto, as autoras alertam: a tecnologia, por si só, não garante aprendizagem. Sem a mediação do professor, há o risco de que essas ferramentas sejam utilizadas apenas como entretenimento, sem contribuir efetivamente para o desenvolvimento da leitura e da escrita.

3.3 Gamificação e engajamento na aprendizagem

A gamificação tem se destacado como uma estratégia pedagógica capaz de promover maior envolvimento dos alunos no processo de aprendizagem. Segundo Kapp (2012), a gamificação consiste na utilização de elementos de jogos, desafios, metas, recompensas e feedback imediato em contextos educacionais, com o objetivo de ampliar a motivação e o engajamento.

O autor explica que esses elementos atuam tanto na motivação extrínseca (recompensas e reconhecimento) quanto na motivação intrínseca (interesse, superação e senso de progresso). A combinação desses fatores torna as atividades mais envolventes e favorece a participação ativa dos alunos.

No contexto da alfabetização, a gamificação pode transformar atividades tradicionalmente repetitivas em experiências mais dinâmicas e interativas. Contudo, sua efetividade depende diretamente do planejamento pedagógico. Não se trata apenas de inserir elementos de jogos, mas

de alinhá-los aos objetivos de aprendizagem, garantindo que contribuam efetivamente para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita.

3.4 Articulação entre gamificação, tecnologias digitais e alfabetização

A análise integrada das contribuições de Soares (2020), Alves e Coutinho (2017) e Kapp (2012) permite compreender que a articulação entre alfabetização, tecnologias digitais e gamificação pode favorecer práticas pedagógicas mais significativas nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Soares (2020) evidencia a importância de inserir o aluno em práticas sociais de leitura e escrita; Alves e Coutinho (2017) destacam o papel das tecnologias como mediadoras desse processo; e Kapp (2012) demonstra como a gamificação pode potencializar o engajamento dos estudantes. A articulação dessas três perspectivas aponta para a construção de ambientes de aprendizagem mais dinâmicos, nos quais o aluno assume um papel ativo.

Entretanto, essa integração não ocorre de forma automática. Ela exige planejamento, intencionalidade pedagógica e, acima de tudo, formação docente adequada. Sem esses elementos, o risco é que a gamificação se reduza a um recurso superficial e que as tecnologias digitais sejam utilizadas apenas como elementos decorativos, sem impacto efetivo na aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo teve como objetivo analisar as contribuições da gamificação mediada por tecnologias digitais para o engajamento dos alunos e para a construção de uma aprendizagem significativa no processo de alfabetização nos anos iniciais do Ensino Fundamental. A partir da análise das contribuições teóricas de Soares (2020), Kapp (2012) e Alves e Coutinho (2017), foi possível compreender que a integração entre essas três dimensões apresenta potencial relevante para a renovação das práticas pedagógicas.

Os resultados evidenciam que a gamificação, quando articulada ao uso de tecnologias digitais, favorece o envolvimento dos estudantes e torna as atividades de alfabetização mais dinâmicas, interativas e próximas de suas vivências. Além disso, essa abordagem contribui para o

desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita, ao mesmo tempo que estimula a participação ativa dos alunos no processo de aprendizagem.

No entanto, o estudo também aponta um ponto que não pode ser ignorado: a efetividade dessas práticas não está garantida apenas pela inserção de recursos tecnológicos ou de elementos de jogos. Implementá-las exige planejamento, intencionalidade pedagógica e alinhamento claro com os objetivos de aprendizagem. Nesse sentido, a atuação do professor assume papel central, é ele quem medeia, orienta e dá significado às experiências de aprendizagem.

Por isso, a formação docente para o uso crítico e pedagógico das tecnologias digitais torna-se urgente. Sem ela, a gamificação corre o risco de se configurar como um recurso pontual ou um modismo, em vez de se consolidar como uma estratégia consistente no processo de alfabetização.

Por fim, ressaltamos a necessidade de novos estudos que investiguem, na prática, a aplicação dessas estratégias em contextos reais de sala de aula. Pesquisas empíricas poderão ampliar as discussões sobre os impactos no desenvolvimento dos alunos e contribuir para o fortalecimento de práticas pedagógicas mais significativas.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa (org.). **Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências**. Campinas: Papyrus, 2017.

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**. 7. ed. São Paulo: Contexto, 2020.