

AS CONTRIBUIÇÕES DA GAMIFICAÇÃO DOS CONTEÚDOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: UMA REVISÃO DA LITERATURA

Edson José dos Santos Corrêa²
Oziel do Nascimento dos Santos³
Maria Pricila Miranda dos Santos⁴

RESUMO: O presente artigo tem por objetivo analisar o processo de alfabetização e letramento dos alunos por meio da gamificação dos conteúdos desenvolvidos na sala de aula. Pois sabemos da importância do engajamento entre alunos e educadores numa nova perspectiva do processo de ensino aprendizagem. Com isso, o profissional da educação sobre novos métodos de alfabetizar e letrar estudantes de todas as idades e necessidades; auxiliar professores das séries iniciais a se engajarem com as novas tecnologias na educação como também engajar estudantes que encontram a tecnologia em destaque os jogos como algo mais atrativos e conhecer as contribuições para que desenvolvam as habilidades no alfabetizar e letrar estudantes. A metodologia adotada deu-se por meio de uma pesquisa bibliográfica de revisão integrativa, a partir de pesquisas já publicadas em plataformas seguras como: Sucupira, Scielo, Anima Educação, Capes, Google Acadêmico, no período de 2014 a 2022. Além de, estudiosos que evidenciaram por meio de sua literatura sobre a gamificação no processo de alfabetização e letramento dos alunos. O tema em estudo desperta uma percepção de que atualmente os alunos estão muito ligados a games e as mídias digitais, se dispersam dos estudos e empobrecem seus conhecimentos prévios. Buscando sugerir ao professor a criarem atividades lúdicas dentro do contexto digital, é o que se espera desse artigo, para que os professores possam aplicar esses jogos tecnológicos nas atividades propostas que alfabetizam e letram simultaneamente, tornando as atividades lúdicas, significativas, aprendizado efetivo e aula mais prazerosa de serem ministradas.

Palavras-chave: Alfabetização. Letramento. TICs. Gamificação. Aluno.

²Graduado em Licenciatura Plena em Matemática pela FFPNM/UPE, Especialista em Docência Educacional e Organização Escolar pela FACIPE e estudante do Curso de Mestrado em Ciências da Educação da Veni Creator Christian University.

³Graduado em Pedagogia pela Faculdade de Ciências de Timbaúba- PE, Especialista em Neuropsicopedagogia pela UNICORP.

⁴Doutorado em geografia pela UFPE - Professora da pós-graduação Mestrado e Doutorado em Ciências da Educação pela Veni Creator Christian University.

ABSTRACT: This article aims to analyze the process of literacy and literacy of students through the gamification of content developed in the classroom. Because we know the importance of engagement between students and educators in a new perspective of the teaching-learning process. With this, the education professional on new methods of literacy and literate students of all ages and needs; to help teachers of the initial series to engage with new technologies in education as well as to engage students who find technology highlighted in games as something more attractive and to know the contributions to develop literacy and literate skills in students. The methodology adopted was based on an integrative review bibliographic research, based on research already published on secure platforms such as: Scupira, Scielo, Anima Educação, Capes, Google Scholar, from 2014 to 2022. In addition, scholars that evidenced through their literature on gamification in the literacy and literacy process of students. The topic under study awakens a perception that currently students are very connected to games and digital media, they disperse from studies and impoverish their previous knowledge. Seeking to suggest to the teacher to create playful activities within the digital context, this is what is expected of this article, so that teachers can apply these technological games in the proposed activities that alphabetize and write simultaneously, making the playful activities, meaningful, effective learning and classroom more pleasant to be taught. Keywords: Literacy, Literacy, ICTs, Gamification, Student.

Keywords: Literacy. Literacy. TICs. Gamification. Training.

1. INTRODUÇÃO

Alfabetizar é um direito fundamental inerente ao cidadão, é um direito humanitário para toda sociedade e também a base de todos os desenvolvimentos que estar por vir na vida do mesmo, sendo um processo de representação de sons em forma de letras para escrever e representação letras em fonemas para ler assim o cidadão constrói uma base sólida no estudo da Língua Portuguesa. Em toda sociedade, a alfabetização é uma habilidade primordial em si mesma e um dos pilares para o desenvolvimento de outras habilidades”. (DECLARAÇÃO DE HAMBURGO, 1997, p.23).

Letramento é a ação de ensinar ou de aprender a ler e escrever, porém não só codificar, mas também entender o contexto e se apropriar da escrita. Surgindo para atender uma nova realidade social, na qual o objetivo não é formar só as habilidades de leitura e escrita de palavras e também utilizá-las para ler e escrever no contexto das práticas sociais. “Cabe a ele criar, promover experiências, situações novas e manipulações que conduzam à formação de uma geração de leitores capazes de

dominar as múltiplas formas de linguagem e de reconhecer os variados e inovadores.” (NEVES et al., 2007, p. 12).

Gamificação é o uso de mecanismos onde usamos as características de jogos eletrônicos para engajar, motivar e facilitar o aprendizado de pessoas em situações reais, tornando conteúdos densos em materiais mais acessíveis e prazerosos de ensinar e aprender, facilitando a mediação e atendendo uma nova realidade de alunados. É também uma forma de usar elementos comuns dos jogos em situações que não se limita somente ao brincar e sim utilizar a lógica e metodologias dos games para servir a outros propósitos. Tudo isso de forma mais dinâmica do que outros métodos. “O jogo ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significante, isto é, encerra determinado sentido [...] Todo o jogo significa alguma coisa.” (HUIZINGA, 2001, p. 3-4)

O objetivo geral desse artigo é analisar o processo de alfabetização e letramento dos alunos por meio da gamificação dos conteúdos desenvolvidos na sala de aula. Pois sabemos da importância do engajamento entre alunos e educadores numa nova perspectiva do processo de ensino aprendizagem.

A importância de refletir sobre práticas alfabetizadoras que torne o âmbito educacional indispensável nos leva a buscar a criar um ambiente que torne mais atrativo para os alunos e que correspondam aos objetivos esperados pelos professores a adotarem uma prática mais inovadora, condicionando para os alunos uma aprendizagem significativa.

Nessa perspectiva o trabalho é constituído a partir da seguinte pergunta norteadora: quais as contribuições da gamificação dos conteúdos para o processo de alfabetização e letramento do aluno?

Para responder a pergunta em foco, a metodologia adotada deu-se por meio de uma pesquisa bibliográfica de revisão integrativa, a partir de pesquisas já publicadas em plataformas seguras como: Scupira, Scielo, Anima Educação, Capes, Google Acadêmico, além de estudiosos que evidenciaram por meio de sua literatura sobre a gamificação no processo de alfabetização e letramento dos alunos. O tema em estudo desperta uma percepção de que atualmente os alunos estão muito ligados a games e as mídias digitais, se dispersam dos estudos e empobrecem seus conhecimentos prévios.

O artigo é constituído pelos seguintes objetivos específicos que dão aporte a pesquisa: Conhecer novas metodologias no processo de alfabetização e letramento dos

estudantes das séries iniciais. Adquirir novas práticas lúdicas que motivem e engajem os estudantes no processo de ensino aprendizagem. Aprender como aliar os jogos eletrônicos à prática pedagógica do docente produzindo conteúdos em games facilitando a aquisição da leitura e escrita.

Espera-se que a gamificação dos conteúdos possa ser uma aliada na interação dos alunos com os conteúdos aplicados e voltados a alfabetização e ao letramento aprendendo e desenvolvendo habilidades de leitura, e escrita como também leitura de mundo. Frisando também a importância de nós educadores refletir sobre uma nova prática pedagógica voltada a uma nova geração de educandos e que ao mesmo tempo possamos aprender e enriquece a nossa prática pedagógica.

1.1 REFERENCIAL TEÓRICO

Este trabalho propõe uma análise sobre o processo de alfabetização e letramento através da gamificação dos conteúdos na sala de aula. Com isso, enfatizamos que a revisão integrativa teórica foi realizada com base na visão de estudiosos que deram suporte ao estudo.

Portanto, dividimos o referencial teórico nos seguintes itens: no primeiro item, abordaremos o que é alfabetização. No segundo item, será contextualizado o que é letramento. No terceiro item, será apresentada a prática pedagógica de alfabetização e letramento envolvendo os jogos eletrônico. E por fim, no quarto item será exposta a metodologia adotada para adquirir os resultados da pesquisa.

1.2 A alfabetização

Todos que fazem educação sabem que a alfabetização é fundamental para o desenvolvimento dos estudantes em toda sua vida estudantil e que quando esse processo de aquisição da leitura e escrita ocorre de forma incorreta causam consequências graves e as vezes incorrigíveis que dura por toda vida escolar e social de um cidadão. Pensando nisso é necessário que se busque formas significativas e efetivas no processo de aquisição do ler e escrever.

O processo atual de alfabetização vem sendo criticado através de expressões como “No meu tempo as crianças aprendiam a ler bem rápido mesmo sem esses recursos todos” ou até mesmo “Hoje em dia as crianças vão para escola brincar e essas coisa todas são perca tempo”, porém deve-se perceber que a alfabetização de hoje é feita

numa dimensão global dos fenômenos que envolve as palavras, as letras, os sons, os movimentos da boca, o incentivo ao gostar dos livros e da leitura totalmente de forma oposta ao que se via antigamente onde os pequenos se apropriavam apenas da codificação e da representação de fonemas em forma de sinais gráficos sem envolver o contexto, a compreensão interpretação e inferência o que reflete nos dias atuais tornando-os analfabetos funcionais.

Segundo Ferreiro (1996, p.24) “O desenvolvimento da alfabetização ocorre, sem dúvida, em um ambiente social. Mas as práticas sociais assim como as informações sociais, não são recebidas passivamente pelas crianças.” Isso significa que a criança aprende com o meio em que vive desde que esse meio permita que elas construam o seu conhecimento interagindo, dialogando, brincando, percebendo o mundo ao seu redor, sendo de fato um ser atuante na construção do seu conhecimento escritor e leitor.

Outro erro que muitas pessoas da educação cometem em relação a alfabetização é que a criança são obrigatoriamente a serem alfabetizadas num determinado ciclo e esquecem que é preciso respeitar o processo que dependem muito dos estímulos que se inicia bem antes de ir para escolar e que não existe tempo certo para terminar o processo de alfabetização porque cada criança tem um tempo diferente de aprender. Muitas vezes a criança aprende a conhecer as letras, aprende o processo de junção das letras que formam sílabas em seguida formam palavras, frases e textos, mas não são incentivadas à prática de ler e escrever.

É preciso também atentar que apenas juntar sílabas e formar palavras esquecendo outros elementos como reflexão e crítica do que se está lendo e escrevendo não é alfabetização. A alfabetização é um processo de aquisição que deve ser enfatizado como prática de atividades diárias nas escolas porque quando uma criança é alfabetizada suas oportunidades de sucesso na vida estudantil são inúmeras e elas também precisam estar preparadas para criticar e refletir sobre o que ler e o que escreve.

Sempre atribuímos um valor de alfabetizado a quem sabia as letras, juntá-las e formar palavras naquela época se adquiria a leitura e escrita pela repetição de letras e fonemas apresentado em cartilha as quais, por muito tempo, fizeram parte deste processo, porém atualmente alfabetizar se distanciou daquele método de repetição e passa a envolver também o contexto no qual o aprendiz está inserido.

Para a UNESCO (1999, p. 23), define alfabetização como,

[...] conhecimento básico, necessário a todos num mundo em transformação; em sentido amplo, é um direito humano fundamental. Em toda a sociedade, a alfabetização é uma habilidade primordial em si mesma e um dos pilares para o desenvolvimento de outras habilidades. Existem milhões de pessoas, a maioria mulheres, que não têm a oportunidade de aprender. [...] a Alfabetização tem também o papel de promover a participação em atividades sociais, econômicas, políticas e culturais, além de ser requisito básico para a educação continuada durante a vida.

Assim a alfabetização é a base para que as pessoas possam se inserir num processo de vida que vai além da frequência escolar e da codificação é um direito humano que muitos ainda não têm e que está mesma alfabetização tem como papel levar as pessoa a serem críticas e reflexivas podendo participar ativamente da construção do seus conhecimento e tornando-se cidadão crítico e reflexivo no seu papel social e continuar aprendendo.

1.3 O Letramento

Saber ler e escrever apenas não é a base de um processo de escolarização de um indivíduo, porque o contexto do letramento exige que uma pessoa verdadeiramente alfabetizada e letrada seja capaz de ampliar seu pensamento político e social através do entendimento, da coesão e da coerência daquilo que ler e escrever como um ato político e libertário segundo Paulo Freire.

Alfabetizar e letras são ações pedagógicas aliadas às atividades que devem ser contínuas no desenvolvimento da criança. Estimular a oralidade também é uma forma de acelerar o processo de alfabetização e letramento porque a oralidade eleva a cultura à medida que interagimos com as pessoas do nosso meio. Ao ingressar na vida escolar a criança deve ser desafiada e provocada a esse processo, pois durante seu crescimento a percepção de tudo ao seu redor vai tendo significado, começam o seu processo de aquisição à leitura de mundo e compreensão do meio em que vivem e mesmo antes de ler entende e interpreta para que serve as coisas ao seu redor.

Assim podemos dizer que mesmo antes de ler e escrever o indivíduo já tem uma bagagem de conhecimento de mundo, algumas curiosidades que devem ser estimuladas pelos professores como por exemplo propor um ambiente alfabetizador, atividades lúdicas, materiais concretos e experiências científicas, geográficas, históricas, inserção de mídias digitais por serem atualmente cotidiana na vida das crianças e etc.

A prática do letramento está ligada a desenvolver as habilidades de ler e escrever no contexto social com o objetivo de levar a criança a aprender a ler, escrever e interpretar essa ação. Para Soares (1999), devemos salientar que letramento é visto como uma forma de encontrar prazer em diferentes atos de ler, considerando os locais de leitura mais diversos e em diferentes condições, e a mesma ainda define que não é só na escola que se lê.

2. A prática pedagógica de alfabetização e letramento envolvendo os jogos eletrônicos

Ao ingressar na vida estudantil o indivíduo e sua família buscam ansiosamente o acesso à leitura e escrita tanto técnica como leitura de mundo, porém os professores alfabetizadores, pais e escola se viram diante de um desafio quase impossível: Alfabetizar e letrar no modelo remoto. Como levar o aprendiz à aquisição do processo de leitura e escrita sem o mesmo está presente na escola e buscar entender como ele iria se apropria das letras, mas não deveria ser apenas letras codificadas e sim uma apropriação que levasse o indivíduo a entender o mundo causou e vem causando grande preocupação entre os envolvidos com a prática de alfabetização e de letramento, onde o grande empecilho é o acesso à internet e o engajamento de pais, alunos e professores diante das novas práticas e tendências pedagógicas que vêm sendo abordadas para uma nova forma de ensinar e aprender decorrente da evolução dos modelos de ensino.

Os jogos eletrônicos podem alcançar diversas habilidades e tipos de cognição, assim torna-se ferramenta indispensável em sala de aula por se tratar de um ambiente com múltiplas inteligências e tão heterogêneo de conhecimento, podendo ser classificados como, ação, arcade, aventura, esportes; educativos, estratégia, habilidade; plataforma, simulação de corrida, avião, RPG, puzzle, Quis e cartas.

Para Cócó e Hailer (1996,p.11),

A partir de Piaget, Vygotsky e Ferreiro, é possível compreender como se dá o processo de alfabetização. O educador tem condições de, a partir do conhecimento de como a criança se apropria da linguagem, mediar a construção desse conhecimento nos momentos em que o aprendiz carece de uma intervenção pedagógica.

Estamos nesse momento, uma volta as aulas presenciais onde os estudantes voltam cheios de expectativa e vontade de estar na escola e os professores se reinventando nas ludicidades quando se exige cada vez mais o cumprimento do fazer

valer o direito à educação. Aproveitar a necessidade e a vontade dos estudantes é o melhor momento para construir e chamar atenção de uma nova geração ligada aos jogos eletrônicos; temos aí mais uma prática lúdica que servirá de subsídio, motivação e engajamento.

Percebido que durante as aulas remotas o feedback de atividades e interação com as atividades proposta tinha um maior índice de participação quando as propostas eram feitas através de jogos onde os conteúdos estavam gamificados visto que a maioria dos alunos sentem prazer e estão totalmente ligados aos jogos eletrônicos vê-se a necessidade de incluir a gamificação de conteúdo nas práticas pedagógicas dentro das perspectivas da alfabetização e do letramento.

Para Cócó e Hailer (1996, p.11),

Quando o professor conhece as concepções que a criança desenvolve a respeito da língua escrita, pode torna-se um mediador propondo atividades e questionamento que levem a criança a elaborar uma nova hipótese linguística.

As dificuldades que os estudantes trazem consigo depois de um longo período de aula remota pode despertar desmotivação e insegurança em relação ao que já foi aprendido e o que se pode aprender. Por isso é fundamental conhecer o que é atrativo para o estudante nos dias atuais para atrair, engajar e motivar os estudantes fornecendo-lhes um ensino significativo e efetivo através das TICs com foco na gamificação de conteúdos quais vêm se demonstrando ferramentas para o desenvolvimento da linguagem.

[...] o jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida, que propõe estímulo ao interesse do aluno, [...]. O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem (ANTUNES, 2012, p. 36).

Assim não há como negar que os jogos ou games dos conteúdos abordados auxiliam na construção do desenvolvimento estudantil no que se refere a aquisição da linguagem e da escrita colaborando com ampliação não só do repertório de seu vocabulário como também sua visão e leitura de mundo além de engajá-los e torná-los fluentes e assíduos no mundo leitor.

Froebel (1826) grande estudioso do desenvolvimento infantil, pioneiro da inclusão dos jogos na prática pedagógica, creu que a criança se aperfeiçoava e enriquecia-se pela interação com o brinquedo, e que mediar a prática pelo jogo tornava

o estudante atraído e engajado nas atividades em sala de aula. Para o autor, as crianças aprendem através do brincar, admirável instrumento para promover a sua educação (FROEBEL apud KISHIMOTO et al., 2007).

Kishimoto (2007) ressalta que o jogo possui duas funções na educação: a função lúdica, que leva o estudante a se divertir, e a função educativa, porque ensina todas as coisas que o aluno precisa na construção do seu saber, seus conhecimentos e sua leitura do mundo. A gamificação torna-se um subsídio muito rico para que os alunos e professores conheçam de forma prática como construir seu próprio conhecimento e como mediar e garantir esse direito ao discente, essa utilização na escolar favorece tanto a interação entre os alunos como também a aquisição dos conteúdos ministrados em sala de aula de forma interdisciplinar.

LEVINZON, 1989 apud KISHIMOTO et al., 2007, p. 66,

Brincando, portanto, a criança coloca-se num papel de poder, em que ela pode dominar os vilões ou as situações que provocariam medo ou que a fariam sentir-se vulnerável e insegura. A brincadeira de super-herói, ao mesmo tempo que ajuda a criança a construir a autoconfiança, leva-a a superar obstáculos da vida real, como vestir - se, comer um alimento sem deixar cair, fazer amigos, enfim, corresponder às expectativas dos padrões adultos. (LEVINZON, 1989 apud KISHIMOTO et al., 2007, p. 66).

O ambiente da sala de aula deve ser um lugar que acolha e estimule o aluno a valorizar-se como parte do processo que o leva a aprendizagem de forma prazerosa e significativa, assim o jogo como ludicidade e democracia colaboram para uma formação cidadã onde o indivíduo pode ser alfabetizador e letrado, porque o mesmo foi atraído, engajado e motivado a se aprimorar de sua leitura, escrita e oralidade, favorecendo fundamentalmente a todos e garantido inclusão no acesso a alfabetização e ao letramento.

O motivo da pesquisa dar-se da percepção da falta de participação, de engajamento de alunos e da desmotivação dos alunos tanto nas aulas remotas quanto nas aulas híbridas e presenciais. São muitos desafios como a rotina monótona do uso de livros didáticos, escritas dos quadros e atividades impressas que tornam as aulas monótonas e sem atrativos. Buscando uma nova forma de despertar e motivar o interesse dos educandos através de atividade mais atrativas e dinâmicas para que assim possamos engajar e motivar os estudantes a aprender.

2.1 METODOLOGIA

A presente pesquisa será desenvolvida por meio de revisões bibliográficas sistematizada acerca do ensino lúdico que auxiliem no alinhamento pedagógico dos conhecimentos dos estudantes que não aprenderam determinados conteúdos, principalmente a leitura e a escrita durante as aulas remotas e motivá-los no engajamento de seus estudos na perspectiva da gamificação de conteúdo.

Nestas revisões de literatura busca-se uma contribuição para se construir práticas pedagógicas afetivas, dinâmicas e motivadoras com ênfase na amenização das dificuldades de aprendizado que surgiram durante o tempo em que os estudantes estavam fora da escola.

Com isso foram realizadas seleção de materiais e a leitura de periódicos científicos, dissertações, livros, revistas e artigos voltados a gamificação de conteúdo na sala de aula, percebendo quais são as contribuições dessa mídia para a alfabetização e letramento como também para amenização das dificuldades de aprendizado.

Dos periódicos lidos serão retirados tópicos que contemplem o tema da pesquisa, selecionando apenas os que abordam as gamificações de conteúdos em sala de aula. A metodologia adotada deu-se por meio de uma pesquisa bibliográfica de revisão integrativa, a partir de pesquisas já publicadas em plataformas seguras como: Sucupira, Scielo, Capes, Google Acadêmico, além de estudiosos que evidenciaram por meio de sua literatura sobre a gamificação no processo de alfabetização e letramento dos alunos. O tema em estudo desperta uma percepção de que atualmente os alunos estão muito ligados a games e as mídias digitais, se dispersam dos estudos e empobrecem seus conhecimentos prévios.

2.2 Apresentação dos Resultados

Na busca de materiais de artigos científicos foram encontrados 39 arquivos, desses foram selecionados 12 artigos que havia relação ao tema e estavam com objetivos consistentes ao tema. Dos selecionados, os 12 artigos analisados referem-se a publicações brasileiras no período de 2014 a 2022. Após a seleção e a realização da leitura dos materiais já publicados, foi realizado um fichamento pautado nos objetivos e os resultados alcançados, com foco na gamificação no processo de alfabetização e letramento.

Como resultados foi adotado de forma criteriosa sobre a metodologia da gamificação no processo de alfabetização, leitura, e a inserção dessa ferramenta na sala de aula. Assim, apresentamos as categorias abordadas como resultados:

Categoria I – As contribuições da gamificação na leitura e letramento na sala de aula

De acordo com Santos, Silva (2022) os principais resultados apontaram que os jogos digitais são importantes recursos pedagógicos para o processo de alfabetização, contribuindo para a aquisição das letras, das sílabas e das palavras, favorecendo uma interação com os envolvidos e motivando-os a participar de todas as situações propostas. Esses recursos torna a aula mais lúdica e atrativa para uma clientela de estudantes que estão atualmente envolvidos com os jogos eletrônicos e que usaram os mesmo com mais prazer para construir sua própria aquisição da linguagem escrita e falada no entendimento de mundo podendo envolver também as demais disciplinas do currículo.

Conforme Costa (2020) verificou-se que o jogo é um recurso que contribui com o processo de alfabetização e letramento, e, por meio das sugestões aqui apresentadas, os jogos são recursos lúdicos, que envolvem o aluno, dando-lhe a oportunidade de aprender de maneira significativa e atrativa. Essa observação traz os jogos como instrumento que leva o estudante a aprender de forma mais prazerosa porque dá significado e prazer.

Abreu (2020) afirma que a gamificação traz grandes contribuições para educação a distância, podendo ser utilizada como um mecanismo que traga mais dinamismo para os assuntos abordados, tendo a característica da interdisciplinaridade, podendo ser aplicada às mais diversas áreas. No período de aulas remotas tivemos essa percepção na prática uma vez que as evidências por fotos, prints e vídeos eram maiores na proposta de conteúdos gamificados e menores nas propostas de atividades impressas e escritas.

De acordo com Costa, Vieira (2021) as gamificações e os jogos educacionais trazem contribuições aos professores alfabetizadores no que se refere ao uso dos jogos e gamificação na alfabetização e letramento. É preciso olhar também para formação dos professores alfabetizadores no que diz respeito ao uso das gamificação devido ao forte impacto na prática pedagógica. O brincar, cantar, montar, colar, jogar cartas e

todos os demais recursos alfabetizadores ficaram restritos à palma da mão e nem todos os professores tiveram sucesso com o acesso rápido à tecnologia para lecionar.

Segundo Silva, Figueiredo, Santos (2019) a gamificação trouxe para os alunos a possibilidade de fazer a leitura de um texto, mesmo sem saber ler despertando nos alunos um sentimento de orgulho e satisfação, pois o texto fazia parte do cotidiano deles, retratando aspectos da sua infância. Houve um avanço significativo na leitura e nos níveis de escrita onde alunos que se encontravam desde o início do ano letivo no nível pré-silábico, avançaram em poucos meses para o nível silábico, ainda que sem o valor sonoro. Os estudantes passam a ter mais atenção àquelas ferramentas que fazem parte do seu meio social e buscam o interesse no mexer e a partir desse mexer eles são guiados para um mundo de leitura das imagens às quais lhe instigam ao reconhecimento e junção de letras, repetições, decodificação e entendimento do que ler e escrever percebendo e avançado na construção de suas hipóteses de escrita, consciência fonológica e enriquecimento de seus conhecimentos prévios.

Conforme Beduschi, *et al.* (2018) os resultados da revisão de literatura sugerem boas práticas para o design de jogos para o apoio ao ensino de metodologia da pesquisa científica. As propostas de dois jogos, O Jogo do Método (de tabuleiro) e O Jogo da Pesquisa (jogo eletrônico), servem como orientação para trabalhos futuros, inclusive seu desenvolvimento. É preciso também que o educador domine o jogo antes de aplicá-lo com os alunos transmitindo aos alunos a real intenção do jogar que é aprender a ler escrever de forma prazerosa e significativa e que os mesmo possam se basear na regras de jogos reais como cartas e tabuleiros para adquirir habilidades e obediência de regras dos jogos eletrônicos

Categoria 2 – A preparação e estratégias do professor na aplicação das tecnologias na sala de aula

De acordo com Studart (2021) a gamificação como ferramenta estratégica na sala de aula pode ser vista como uma estratégia instrucional que usa, de modo cuidadoso e criterioso, o game-thinking e os elementos apropriados da mecânica dos games para promover a motivação e o engajamento do aluno em sua aprendizagem. Trata-se de uma forma de atrair a atenção dos estudantes e engajá-los no passo a passo do processo de ensino aprendizagem de forma organizada e com objetivo de incentivar a busca pelo aprendizado.

Para Kanashiro, Seabra (2021) posteriormente, uma sondagem foi realizada, revelando evolução na hipótese da escrita, porém, constatou-se que, o jogo por si só, não é capaz de alfabetizar, sendo fundamental a estratégia de intervenção da professora/pesquisadora e, portanto, de uma mediação para que se obtenha êxito no processo de aprendizagem. Em alguns casos os jogos são instrumentos mediadores no processo de alfabetização e escrita e que não são os únicos recursos de estratégias lúdicas, pois as estratégias de intervenção devem ser pesquisadas para que tenham sucesso.

Consoante Leal (2019) de acordo com o exposto conclui-se que é possível criar uma prática inovadora, motivadora e ativa com uso de tecnologias da informação e comunicação na Educação Básica. O ambiente da sala de aula passa a contar com mais do que cartazes, alfabetos e letras expostas elas ganham recursos que envolve os estudantes atuais com base nos seus conhecimentos prévios sobre mídias digitais.

Conforme Guimarães (2020) a gamificação é uma tática que permite que cada aluno seja contemplado pelo ensino, pois possibilita o uso de muitos recursos na construção dos jogos. Atualmente crianças, jovens e adultos são atraídos pelas plataformas de mídias de digitais e as TICs estão cada vez mais presente em sala de aula como sabemos que o processo de alfabetização e letramento é contínuo a gamificação pode ser um instrumento que contempla e garante o acesso de forma significativa por toda vida escolar dos estudantes.

Para Schlickman, Alves (2021) entende-se que, embora ainda se tenha muito a estudar sobre o tema, o que foi proposto neste artigo pode contribuir para o aprendizado das crianças, uma vez que os jogos digitais aqui sugeridos são divertidos e auxiliam no desenvolvimento da consciência fonológica, no processo inicial alfabetização. É preciso que os jogos sugeridos contemplem o conteúdo abordado seus objetos de conhecimento visando o desenvolvimento das habilidades também.

De acordo com Rosa (2018) a elaboração de um plano de aula com atividades de gamificação na alfabetização de alunos com deficiência intelectual e identificaram uma mudança em posturas e práticas voltadas para o paradigma da inclusão. O Manual Pedagógico Ilustrado oferece gamificação como instrumento no processo de ensino e de aprendizagem, analisar as contribuições da gamificação na formação de docente voltada para inclusão educacional de alunos com deficiência intelectual por meio da aplicação de um Manual Pedagógico Ilustrado em um curso de extensão. O plano

levará o educador a planejar e enxergar naquele game o objetivo principal que esperar do estudante, possibilitando uma alfabetização e um letramento de qualidade.

Carvalho, Nascimento (2021) afirmam que a Tecnologia é uma excelente estratégia didática capaz de diminuir os sintomas nucleares desse transtorno, entretanto resultados apontam a necessidade de mais estudos relacionados especificamente do uso da tecnologia no processo de alfabetização em TDAH. Como sabemos que as crianças portadoras de TDAH trazem consigo um déficit de atenção os sons, as cores, os toques e os efeitos podem colaborar facilitando a concentração buscando sempre relacionar o jogo à personagens e ações de interesse do aluno.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluimos que a gamificação com a inserção de conteúdos são ferramentas que visam o engajamento dos estudantes tornando as aulas mais dinâmicas e motivacionais; e também na formação continuada dos professores. Visto que estamos em momento um momento no qual as TICs estão presentes na construção do conhecimento dos estudantes e no fazer pedagógico dos professores.

Analisamos ainda que, hodiernamente os professores e alunos estão sempre recorrendo aos meios eletrônicos para realizar suas atividades escolares de forma mais engajadora, prazerosa e significativa sempre prezando por um ensino/aprendizado de qualidade e efetivo.

O tema proposto nos mostra que as ferramentas tecnológicas podem auxiliar professores das séries iniciais a se engajarem com as novas tecnologias na educação como também engajar estudantes que encontram a tecnologia em destaque os jogos como algo mais atrativos e conhecer as contribuições que as TICs trazem na criação de jogos eletrônicos que envolvem conteúdos e objetos de conhecimentos que desenvolvam as habilidades no alfabetizar e letrar estudantes.

Assim, toda ação feita pelo professor deve estar voltada para intervir a partir das experiências de cada estudante ou até mesmo das experiências coletivas de mundo onde estão inseridos através de métodos escolares que favoreçam a aquisição da leitura e escrita.

Cabe ao professor refletir sobre a criação de atividades lúdicas dentro do contexto digital tanto para alunos quanto para professores e aplicar esses jogos nas atividades que alfabetizam e letram simultaneamente, tornando as atividades lúdicas,

significativas, aprendizado efetivo, aula mais prazerosa de serem ministradas e inclusiva.

Nessa perspectiva, sabemos da grande dificuldade que os professores das séries iniciais enfrentam para formar cidadãos alfabetizados e letrados que nem sempre acontece por falta de atrativos que chamem a atenção dos estudantes de acordo com a realidade, porém profissional da educação necessite em suas práticas buscar adequar sua didática e planejar sua rotina diária de aula, além de, participar de forma assídua de capacitação relacionada as tecnologias.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **Ludopedagogia: guia didático para prática de ensino e metodologia.** São Paulo: Editora do Brasil, 1974.

BOMTEMPO, E; DIAS, M. C. M.; FUSARA, M. F. R.; IDE, S. M.; MOURA, M. O; MRECH, L. M.; PENTEADO, H. D.; KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** 10 ed. São Paulo: Cortez, 2007.

CÓCCO, Maria Fernandes; HAILER, Marco Antonio; **Didática de alfabetização.** São Paulo: FTD, 1996

CORRÊA, Diandara Costa, SCHLICMANN, Maria Sirlene Pereira. **A contribuição da gamificação no processo de alfabetização e letramento de crianças do primeiro ano do ensino fundamental: reflexões e possibilidades.** São Paulo: Ânima, 2020.

FERREIRO, Emília. **Alfabetização em processo.** São Paulo: Cortez, 1996.

GUIMARÃES, Amanda. **Porque promover o letramento e alfabetização usando a gamificação.** São Paulo: Conecta, 2021.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** Perspectiva: São Paulo. 199

KANASHIRO, Mônica Daniella Dotta Martins; SEABRA JUNIOR, Manoel Osmar. **Tecnologia educacional como recurso para a alfabetização da criança com transtorno do espectro autista.** EDUBASE, V 5, São Paulo, 2018

LEAL, Grazielle Gomes Leite. **Gamificação: Uma proposta lúdica para os anos iniciais do Ensino Fundamental.**Juiz de Fora: APPA, 2019.

MATTAR, J; BEDUSCHI, J.O.; ALMEIDA, F.D; SILVA, C.C; AMARAL.J.W.R; SPROVIEN,R.; SOUSA, A.L.M.; SANTOS B.R; **Gamificação e jogos para metodologia científica: proposta de jogo de tabuleiro e game.** 2 Ed, Curitiba: UFPR, 2017.

MOURA, Thiago Abreu de, CARDOSO, Ariston de Lima. **As contribuições da Gamificação no Ensino a Distância**. Goiás: CIESD, 2020.

NEVES, Iara Conceição Bitencourt; **Ler e escrever compromisso de todas as áreas**. 8 ed. Porto Alegre. Editora da UFRGS, 2007

ROSA, Vanderley Flor da. **Formação docente a partir de um manual pedagógico ilustrado para gamificação de atividades como estratégia na alfabetização inclusiva**. Paraná: UTEP, 2018.

SANTOS, M. C. R. G. B. DOS; SILVA, G. DA. **O uso do jogo digital no processo de alfabetização: um relato de experiência**. Educação: Teoria e Prática, v. 32, n. 65, p. 18, 4 abr. 2022.

SCHLICMANN, Maria Sirlene Pereira. **Gamificação e o desenvolvimento da consciência fonológica no ciclo alfabetizador**. Paraná:Núcleo do Conhecimento, 2022

SILVA, A. C. ; SILVA, E. F. G ; SANTOS, L. P. **A gamificação no Processo de Alfabetização**. Manaus: CONEDU, 2019.

SOARES, Magda. **Letramento e alfabetização: as muitas facetas**. UFMG: Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita, 2003.

SPEZIA, Carlos H; **Educação de Jovens e Adultos Declaração Hamburgo Agenda para o futuro**. V ed. Hamburgo, Alemanha, 1997

STUDART, Nelson. **A gamificação como Design Instrucional**. 44 ed. São Paulo: EADTEC, 2022.

UNESCO. **Conferência Internacional de EJA**. Alemanha, Hamburgo, 1999.

COSTA, Márcia Aparecida da Silva; VIEIRA, Mauricéia Silva de Paula. **Gamificação e jogos educacionais no processo de alfabetização e letramento**. Curitiba: BrazilianJournalofDevelopment,2021