

A GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: UM OLHAR INCLUSIVO

JeniferLorraine da Silva de Lima¹
Ceyça Lia Palerosi Borges²
Leidiani da Silva Reis³

INTRODUÇÃO

Durante a fase de alfabetização, é frequente que os estudantes demonstrem desinteresse, principalmente quando expostos a métodos convencionais que não estimulam a curiosidade pelo conhecimento. Diante dessa realidade, torna-se essencial que a prática docente esteja voltada à adoção de abordagens pedagógicas criativas, que consigam envolver os alunos de maneira efetiva. Nesse cenário, a gamificação se apresenta como uma alternativa viável para tornar o ambiente escolar mais estimulante, ao incorporar elementos de jogos e recursos tecnológicos ao processo educacional (OLIVEIRA, 2024).

A motivação para a realização deste trabalho surge da necessidade de explorar novas abordagens metodológicas que promovam, além do aprendizado, a inclusão de todos os discentes. A gamificação tem demonstrado bons resultados ao incentivar a participação dos alunos por meio de recompensas, metas e envolvimento direto nas atividades escolares (SANTOS, 2024). Diante disso, o objetivo deste artigo é analisar os benefícios dessa metodologia no processo de alfabetização e letramento, com ênfase na inclusão educacional.

1 METODOLOGIA

A presente investigação foi conduzida por meio de uma revisão bibliográfica, com o propósito de compilar e examinar produções acadêmicas relacionadas à

¹Acadêmico do Curso de Segunda Licenciatura em Educação Especial e Inclusiva – EEI /2/2025. Universidade Federal da Fronteira Sul - UFFS. jenifer.lorraine9@gmail.com

²Doutora pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná (Unioeste). Orientadora Prof. (a) do Curso de Educação Especial Inclusiva da Universidade Federal da Fronteira Sul/Parfor/Capes. ceyca.borges@uffs.edu.br

³Doutora pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná (Unioeste), com pós-doutorado pela Uvigo/Espanha e pela UFSC/Brasil. Orientadora Prof. (a) do Curso de Educação Especial Inclusiva da Universidade Federal da Fronteira Sul/Parfor/Capes. leidiani.reis@uffs.edu.br

⁴ O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Parfor/Capes).

utilização da gamificação no processo de alfabetização e na promoção da inclusão no ambiente escolar. A adoção dessa abordagem metodológica justifica-se pela importância de organizar os conhecimentos já disponíveis na literatura, fornecendo subsídios teóricos que apoiem práticas pedagógicas mais criativas e eficazes.

A seleção das fontes foi realizada por meio de plataformas como SciELO e Google Acadêmico, priorizando livros, artigos científicos e produções relevantes à temática em questão. A revisão bibliográfica representa uma fase fundamental na construção do conhecimento científico, pois possibilita identificar lacunas, validar teorias e direcionar novas linhas de pesquisa (CAMPOS, 2023).

Essa metodologia contribuiu para a fundamentação teórica do estudo, oferecendo uma base sólida de dados e argumentos que sustentam a análise da gamificação como ferramenta de ensino. Além disso, permitiu uma compreensão ampliada das experiências já realizadas na área, destacando os potenciais e desafios da aplicação dessa estratégia no contexto educacional contemporâneo.

2 REFERENCIAL TEÓRICO E/OU DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

A alfabetização, por ser uma fase essencial para o crescimento intelectual e social dos alunos, ultrapassa a mera habilidade de reconhecer e pronunciar palavras. Conforme aponta Cavalcante (2015), é indispensável que os estudantes desenvolvam a capacidade de compreender e interpretar o que leem, permitindo que a leitura exerça um papel transformador em suas vidas. Dentro desse cenário, a gamificação aparece como uma proposta metodológica que favorece essa transformação, ao incentivar a criatividade, o raciocínio crítico e o envolvimento ativo dos educandos.

De acordo com Bianchine (2024), a introdução da gamificação no processo de ensino torna a aprendizagem mais envolvente e acessível, contribuindo para a construção de uma educação mais inclusiva, pautada na valorização da diversidade e na promoção da equidade. Santos (2020), ao investigar o uso de jogos com estudantes autistas, evidenciou que essa abordagem pode aumentar o interesse, melhorar a concentração e estimular a participação dos alunos, consolidando-se como um recurso valioso para o ensino.

Além disso, estudos indicam que a gamificação, quando integrada a práticas pedagógicas bem estruturadas, possui potencial para atender às

demandas particulares de alunos com deficiência, auxiliando no aprimoramento de suas competências cognitivas e intelectuais (STANCIN et al., 2020). Entretanto, é fundamental que sua implementação seja cuidadosamente planejada, de forma a manter o equilíbrio entre os aspectos lúdicos e os objetivos pedagógicos pretendidos (LINHALIS, 2023).

Figura 1 – Cinco variáveis que definem o conceito de gamificação



Fonte: Busarello, (2016, p. 35, adaptado por Oliveira, 2019).

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Com base na análise dos estudos revisados, foi possível constatar que a gamificação exerce um impacto positivo no processo de alfabetização, ao tornar as atividades educativas mais atrativas e dinâmicas. As pesquisas consultadas indicam que a incorporação de jogos e recursos tecnológicos no ambiente escolar contribui para aumentar o interesse dos alunos, melhorar seu rendimento acadêmico e estimular a cooperação e o engajamento em sala de aula (OLIVEIRA, 2024; SANTOS, 2024).

Outro ponto relevante é a contribuição da gamificação para a promoção da inclusão educacional, visto que possibilita a adaptação dos conteúdos às diversas necessidades dos estudantes. O estudo realizado por Stancin et al. (2020) corrobora essa perspectiva, evidenciando que a gamificação pode atuar como um recurso

valioso no apoio ao desenvolvimento de alunos com deficiências, promovendo estímulos cognitivos e incentivando a independência.

Contudo, é fundamental destacar que a eficácia da gamificação está diretamente relacionada a um planejamento pedagógico bem estruturado e à clareza dos objetivos educacionais. Conforme aponta Linhais (2023), é imprescindível manter uma harmonia entre os elementos lúdicos e as metas de ensino, de modo que a diversão agregue valor ao processo de aprendizagem, sem desviar o foco dos conteúdos essenciais.

Dessa forma, a gamificação se configura como uma alternativa promissora e eficiente para tornar o processo de alfabetização mais inclusivo, prazeroso e voltado ao protagonismo do estudante, desde que implementada com responsabilidade e coerência com a realidade escolar.

CONCLUSÃO

A partir das considerações discutidas, pode-se concluir que a gamificação configura-se como uma estratégia pedagógica inovadora e eficiente no contexto da alfabetização e do letramento, especialmente quando integrada a práticas que valorizam a inclusão. A inserção de recursos lúdicos e tecnológicos no processo educativo favorece o envolvimento dos alunos, estimula a imaginação e contribui para a construção de um ambiente de aprendizagem mais justo, acolhedor e acessível a todos.

A análise da literatura evidenciou que a gamificação vai além da melhoria no rendimento escolar, pois também fortalece a autoestima dos estudantes e promove o respeito à diversidade no ambiente educacional. No entanto, sua aplicação requer planejamento intencional, assegurando que as ferramentas utilizadas estejam alinhadas com os objetivos pedagógicos e favoreçam, de fato, o processo de ensino-aprendizagem.

Diante disso, é recomendável que instituições de ensino e profissionais da educação invistam em programas de formação continuada que capacitem os docentes para o uso reflexivo e criativo da gamificação. Essa preparação é fundamental para o desenvolvimento de uma educação mais inclusiva, democrática e sensível às múltiplas realidades que compõem o cotidiano escolar.

REFERÊNCIAS

BIANCHINE, F. M. **Gamificação e suas contribuições para o ensino dos estudantes da educação especial: uma revisão sistemática de literatura.** Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização), Instituto Federal do Espírito Santo, CEFOR, Vitória/ES, 2024.

BUSARELLO, R. I. **Gamification: princípios e estratégias.** São Paulo: Pimenta Cultural, 2016. 126 p.

CAMPOS, L. R. M; CRUVINEL, B. V; OLIVEIRA, G. S; SANTOS, A. O. **A revisão bibliográfica e a pesquisa bibliográfica numa abordagem qualitativa.** Cadernos da Fucamp. v. 22, n. 57, p. 96-110/2023.

CAVALCANTE, V. **Alfabetização e letramento na educação inclusiva: desafios e possibilidades.** 2015. 60f. Monografia (Especialização em Desenvolvimento Humano, Educação e Inclusão Escolar), Universidade de Brasília, 2015.

LINHALIS, J. K. P; COUTO, L. M. S; TEIXEIRA, G. F. **Aprendendo-junto: Gamificação aplicada a crianças com autismo.** Trabalho de Conclusão de Curso, Instituto Federal do Espírito Santo, 2023.

OLIVEIRA, J. E; PINTO, F. S; SOUZA, V. G. B; SILVA, E. O; SOUZA, B. R. Gamificação na alfabetização. RECIMA21 – **Revista Científica Multidisciplinar** v.5, n.3, 2024.

OLIVEIRA, J. K. C; FREITAS, R. O; PIMENTEL, F. S. C. **Gamificação para o desenvolvimento dos multiletramentos no ensino superior.** XIII Seminário SJECC. 2019.

SANTOS, E. S; LEONARDO, E. S. A; SOUZA, W. R; TEIXEIRA, L. R. A contribuição da gamificação no processo de alfabetização e letramento: uma perspectiva inclusiva. **Revista Diálogos Interdisciplinares** - GEFPFIP, Edição Especial. Aquidauana, v. 4, n. 16, 2024.

SANTOS, M. C. S; LIMA, R. C. O; **Gamificação na educação especial: jogos digitais e não digitais no ensino-aprendizagem de aluno autistas.** Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Federal de Alagoas (UFAL), Maceió/AL, 2020.

STANČIN, K; HOIĆ-BOŽIĆ, N. **The Importance of Using Digital Games for Educational Purposes for Students with Intellectual Disabilities.** In:Nepoznatskup, p. 8-15. 2020.