

Gamificação e jogos educacionais no processo de alfabetização e letramento

Gamification and educational games in the process of literacy and literacy

DOI:10.34117/bjdv7n3-468

Recebimento dos originais: 08/02/2021

Aceitação para publicação: 18/03/2021

Márcia Aparecida da Silva Costa

Pós Graduada do Curso Mestrado Profissional em Educação pela Universidade Federal de Lavras

Instituição: Universidade Federal de Lavras

Endereço: Rua Francisco Pinto de Souza, 452, Ingaí, MG – Brasil

E-mail: marcia.costa@estudante.ufla.br

Mauriceia Silva de Paula Vieira

Doutora em Linguística Pela Universidade Federal de Minas Gerais

Instituição: Universidade Federal de Lavras

Endereço: Universidade Federal de Lavras, Departamento de Ciências Humanas. Campus universitário, s/n, 37200-000 - Lavras, MG - Brasil

E-mail: mauriceia@ufla.br

RESUMO

Acredita-se que a gamificação e os jogos educacionais possam estimular os alunos a participarem com maior engajamento das atividades propostas no que abrange a alfabetização e letramento. Nesse contexto a presente pesquisa apresenta como objetivo principal verificar as manifestações de aprendizagem e o protagonismo dos alunos, durante a aplicação de jogos educacionais para o ensino aprendizagem do sistema de escrita alfabética, em duas turmas do 2º ano do Ensino Fundamental de uma escola municipal do sul de Minas Gerais. Para alcançar o objetivo proposto, esta investigação compreende, além da pesquisa teórica, uma pesquisa participativa com vistas a (i) aplicar um plano de intervenção sobre os jogos no processo de alfabetização e letramento para 36 alunos do 2º ano do Ensino Fundamental. A pesquisa visa trazer contribuições aos professores alfabetizadores no que se refere ao uso dos jogos e gamificação na alfabetização e letramento.

Palavras-chave: Alfabetização, Letramento, Jogos, Gamificação.

ABSTRACT

It is believed that gamification and educational games can encourage students to participate with greater engagement in the activities proposed in terms of literacy and literacy. In this context, the present research has as main objective to verify the manifestations of learning and the protagonism of the students, during the application of educational games for teaching learning of the alphabetical writing system, in two classes of the 2nd year of Elementary School of a municipal school of the south of Minas Gerais. To achieve the proposed objective, this investigation comprises, in addition to theoretical research, participatory research with a view to (i) applying an intervention plan on games

in the literacy and literacy process for 36 students in the 2nd year of Elementary Education. The research aims to bring contributions to literacy teachers with regard to the use of games and gamification in literacy and literacy.

Keywords: Literacy, Literacy, Games, Gamification.

1 INTRODUÇÃO

Muito se tem pesquisado sobre alfabetização e letramento no contexto escolar, visto que a etapa da alfabetização é de grande importância para o desenvolvimento integral e contínuo do sujeito, no que tange à aprendizagem da leitura e da escrita de forma significativa. Deste modo, considerando-se que a alfabetização precisa se desenvolver em um contexto de letramento, a presente pesquisa elege como tema o uso dos jogos no processo de alfabetização e letramento e parte do seguinte questionamento: a gamificação e os jogos educacionais podem potencializar o ensino-aprendizado da leitura e da escrita na contemporaneidade e estimular os alunos a participarem com maior engajamento das atividades propostas?

A partir deste questionamento, estabelecemos como objetivo geral verificar as manifestações de aprendizagem e o protagonismo dos alunos, durante a aplicação de jogos educacionais para o ensino aprendizagem do sistema de escrita alfabética, em duas turmas do 2º ano do Ensino Fundamental de uma escola municipal do sul de Minas Gerais.

Partimos da hipótese de que o uso dos jogos no processo de alfabetização e letramento, ao favorecer a reflexão sobre o sistema de escrita de maneira lúdica, contribui para a consolidação de habilidades linguísticas de alunos do 2º ano do Ensino Fundamental. Assim, o professor a partir de uma visão da sala de aula como um espaço de interação social, em que se promove o encontro de diferentes culturas, com uma postura crítica e responsável sobre o uso de tais metodologias, além de habilidade em promover estratégias de utilização dos jogos com os discentes, fazendo uso de critérios previamente definidos. Freire (2005), aborda a importância do jogo e afirma que as investigações já realizadas sobre o fenômeno não são suficientes para explicá-lo. Nessa perspectiva a presente pesquisa aborda o jogo ligado diretamente à alfabetização e letramento, acredita-se assim que a gamificação e os jogos educacionais possam estimular os alunos a participarem com maior engajamento das atividades propostas.

Nesse sentido, buscou-se desenvolver uma pesquisa participante. No que se refere a metodologia mencionada anteriormente, De acordo com Gil (2002), a pesquisa

participante “caracteriza-se pela interação entre os pesquisadores e membros das situações investigadas.” (GIL, 2002, p. 55).

Dessa forma, a pesquisa participante para a referida pesquisa, torna-se pertinente, pois a pesquisadora encontra-se naturalmente imersa ao ambiente pesquisado. Embora o jogo seja muito utilizado nas práticas pedagógicas, se tenha registros da aplicação dos mesmos em documentos como o Pró-Letramento (2008), este não se encontra presente no currículo escolar, e não é abordado nas reuniões pedagógicas. Ao investigar a realidade de duas salas de aula, aplicando jogos em quatro diferentes formatos e voltados para o trabalho com habilidades distintas porém interdependentes, em alunos do 2º ano do Ensino Fundamental, pode ser constatado que o jogo é capaz de mobilizar até o sujeito mais tímido.

A respeito da pesquisa participante Gil (2002), afirma a necessidade de se desenvolver algumas tarefas como:

- a) determinação das bases teóricas da pesquisa (formulação dos objetivos, definição de conceitos, construção de hipóteses etc.);
- b) definição das técnicas de coleta de dados;
- c) delimitação da região a ser estudada;
- d) organização do processo de pesquisa participante (identificação dos colaboradores, distribuição das tarefas, partilha das decisões etc.);
- e) preparação dos pesquisadores;
- f) elaboração do cronograma de atividades a serem realizadas.

Assim justifica-se a escolha da pesquisa participante, pois a presente pesquisa ocorre em um ambiente escolar, em que a pesquisadora é a própria professora de ambas as turmas. Ambiente este em que se encontram os sujeitos da pesquisa: os 36 alunos do 2º ano do Ensino Fundamental. As tarefas apontadas por Gil (2002), são fundamentais para o êxito da pesquisa.

Para a construção do quadro teórico foi utilizada a pesquisa bibliográfica de cunho qualitativo. Segundo Gil (2002), a mesma “é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos” (GIL, 2002, p.44). E, ainda de acordo com o autor, por intermédio da pesquisa bibliográfica é possível ao pesquisador obter uma amplitude maior em relação ao seu objeto de estudo.

Além da pesquisa teórica, também foi desenvolvida uma pesquisa participante, como instrumento de geração de dados: a aplicação de um plano de intervenção a alunos do 2º ano do ensino fundamental I. Justifica-se a aplicação dos jogos nas palavras de da Silva Costa et al, (2020), o jogo possibilita o desenvolvimento cognitivo do aluno, pois o leva a refletir o que é conhecido e lhe permite o domínio necessário para construir novos conhecimentos. Nesse sentido os autores acreditam que com o “uso da gamificação em sala

a criança poderá brincar, sentir, vivenciar, deduzir e resolver situações que a levem a construção do conhecimento.” (DA SILVA COSTA, et al, 2020, p.79798).

O jogo torna-se aqui um motivador por ser tão natural da criança, ser presente em sua realidade infantil. Por meio do jogo, do brincar, a criança acaba sendo mobilizada a realizar também atividades relativas a alfabetização e letramento, pois o jogo faz parte do letramento infantil, é capaz de dar a criança motivos para realizar atividades também escolares. A esse respeito, Freire (2005, p. 77), em seu capítulo denominado jogo e educação apresenta a seguinte reflexão, tanto a escola como também os pais não compreendem a “compulsão por brincar” das crianças, assim o autor considera o fato como motivo pelo qual o jogo não seja bem querido na escola “como conteúdo de ensino, ou como recurso pedagógico”.

A pesquisa justifica-se por buscar contribuir com as discussões sobre a formação de professores e o uso de metodologias inovadoras no processo de alfabetização e letramento. A mesma aborda primeiramente o tema alfabetização e letramento. Em seguida, apresenta e discute teoricamente gamificação e jogos educacionais no processo de alfabetização e letramento. Na sequência apresenta a prática: explorando os jogos na alfabetização e letramento, em que se explana a pesquisa participante e a descrição da aplicação dos jogos nos alunos do 2º ano, além das análises dos resultados. E por fim, apresenta as considerações finais, em que são discutidos os resultados e contribuições da presente pesquisa para a formação de professores alfabetizadores.

2 ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Os conceitos de alfabetização e de letramento se ampliaram nas últimas décadas, com vistas a dar conta do processo que envolve o ensino-aprendizado da leitura e da escrita na contemporaneidade. Segundo Soares (2016), o termo letramento foi empregado por Mary Kato em 1986, na obra **No mundo da escrita: uma perspectiva psicolinguística**. Soares ressalta que Kato, embora tenha empregado o termo, não o definiu. O termo reaparece em 1988, na obra de Tfouni, cujo foco era a alfabetização de adultos e tornou-se mais utilizada no meio acadêmico.

Soares (2016) conceitua a “alfabetização como a ação de ensinar – aprender a ler e a escrever” e salienta que a palavra letramento surgiu para nomear um fato novo, em relação ao processo de ensino aprendizagem da leitura e da escrita. O termo letramento vem do inglês *literacy* designa o estado ou condição daquele que não só sabe ler e escrever, mas também faz uso competente e frequente da leitura escrita. (SOARES, 2016,

p.36). A autora esclarece que o Brasil enfrenta problemas com o grande número de analfabetos desde o período colonial, fenômeno que recebeu o nome de analfabetismo. Ao superar o analfabetismo, a sociedade vai se apropriando da leitura e da escrita. No entanto, é perceptível que não basta apenas saber ler e escrever, isto é, saber codificar e decodificar os símbolos. Com a globalização e a disseminação de informações, surge a necessidade de utilizar a leitura e a escrita nas diversas situações sociais e para nomear este fenômeno é que aparece a palavra letramento. Assim segundo a autora torna-se necessário o desenvolvimento das duas competências.

Em discussões sobre o letramento, Kleiman (2007) posiciona-se contra a dicotomia que limita a importância dos estudos de letramento à prática de alfabetização. Para ela, essa dicotomia determina que enquanto professores alfabetizadores se preocupam com as melhores formas de tornar os seus alunos letrados, os professores de língua materna se preocupam com as melhores formas de introduzirem os gêneros. Ainda de acordo com Kleiman, os alunos do ensino fundamental e médio se encontram em processo de letramento durante todo o seu período de escolarização. Diante disso, pode-se afirmar que a alfabetização leva o indivíduo a compreender o código de escrita alfabética, no que se refere à iniciação escolar e o letramento acompanha o sujeito durante todo seu processo de formação, seja este processo de educação inicial ou continuada. Ademais, a escola é, na visão de Kleiman (2007), a mais importante agência de letramento na sociedade contemporânea e a prática de letramento está relacionada aos aspectos e aos impactos sociais do uso da língua escrita.

Assim assumir a alfabetização em uma perspectiva do letramento significa conceber a leitura e a escrita como práticas inseparáveis do contexto sócio cultural em que se fazem presentes. Isso contraria a concepção de leitura e escrita tradicionalmente arraigada na escola, em que ler e escrever são vistas como um conjunto de competências e habilidades desenvolvidas individualmente pelo sujeito, e praticamente desligadas, na maioria dos casos, da formação cultural local do sujeito. Concepção esta que dissocia alfabetização de letramento, pois de acordo com Soares, alfabetização e letramento são dois processos indissociáveis.

De modo a contribuir com os estudos sobre o letramento, Maciel e Lúcio (2008) buscam responder algumas questões: “Por que trabalhar a alfabetização e o letramento ao mesmo tempo, ou seja, por que alfabetizar letrando? Como alfabetizar na perspectiva do letramento?” (MACIEL E LÚCIO, 2008, p.13). Segundo as autoras, após a Conferência Mundial de Educação para Todos, realizada em Jomtien, Tailândia em 1990, surge

um novo entendimento relativo à alfabetização, que passa ser compreendida como instrumento eficaz para a aprendizagem, para se ter acesso na elaboração de informações, para se criar novos conhecimentos e garantir acesso à cultura globalmente. Assim, para Maciel e Lúcio (2008), a leitura e a escrita tornam o sujeito capaz de interagir com o mundo que o rodeia possibilitando-lhe acesso à informação e capacitando-o a produzir novos conhecimentos.

Diante desse contexto, os estudos sobre o tema letramento não se esgotam, pois o mesmo encontra-se ligado a um desenvolvimento sociocultural e atrelado ao termo alfabetização. O termo letramento, no Brasil, embora esteja diretamente vinculado à alfabetização, cada um apresenta especificidades. Enquanto a alfabetização se preocupa com a ação da aprendizagem da leitura e da escrita procurando a consolidação de habilidades linguísticas próprias de cada etapa, o letramento se atém às práticas sociais do sujeito ao fazer uso da leitura e da escrita.

Assim, para que se efetive o processo de alfabetização é necessário pensar na questão dos métodos. Os métodos de alfabetização sempre se configuraram como uma questão causadora de conflitos. Frade (2005), afirma que discutir métodos de alfabetização, configura-se historicamente um “aspecto polêmico” (FRADE, 2005, p.07). Visto que diante das políticas de alfabetização vê-se a desvalorização das práticas baseadas na tradição dos métodos de alfabetização, pois um método que por vezes pode ser considerado a solução de todos os problemas, pode vir a ser considerado desnecessário.

É nesse contexto que Frade, 2005, procura apresentar as práticas passadas, com o objetivo de compreendê-las e assim “localizá-las em práticas que as retomam em outras épocas e ambientes e, finalmente, a conhecer inovações.” (FRADE, 2005, p. 07) Tal compreensão que se refere às **inovações** aponta para o uso da gamificação e jogos educacionais na prática de alfabetização. Pois conforme afirmado por Frade (2005),

A prática de alfabetização é composta de modos de fazer assumidos por quem alfabetiza e também pelas teorias que vão se consolidando a cada época e, seja com o nome de técnicas, de métodos, de metodologia ou de didáticas de alfabetização, o fato é que os professores sempre precisaram/precisam conhecer e criar caminhos para realizar da melhor forma o seu trabalho. (FRADE, 2005, p. 08)

Sendo assim para a autora é a partir da reflexão entre as práticas passadas com as práticas atuais que se pode compreender os problemas referentes ao processo de alfabetização e buscar possíveis soluções, sendo que essas não se configuram em soluções mágicas e fáceis, devido a complexidade do processo.

Assim Galvão e Leal (2005), antes de entrar na questão dos métodos de alfabetização, definem;

No sentido amplo, método é um caminho que conduz a um fim determinado. O método pode ser compreendido também como maneira determinada de procedimentos para ordenar a atividade, a fim de se chegar a um objetivo. No campo científico, ele é entendido como um conjunto de procedimentos sistemáticos que visa ao desenvolvimento de uma ciência ou parte dela. No sentido aqui empregado, o método de alfabetização compreende o caminho (entendido como direção e significado) e um conjunto de procedimentos sistemáticos que possibilitam o ensino e a aprendizagem da leitura e da escrita.(GALVÃO e LEAL, 2005, p.17)

Diante do exposto as autoras afirmam que não negam a importância dos métodos, porém, acreditam na necessidade do ensino sistemático do sistema alfabético. Nas palavras de Soares (2016), entende-se por métodos de alfabetização “um conjunto de procedimentos que, fundamentados em teorias e princípios, oriente, a *aprendizagem inicial da leitura e da escrita*, (...)”. (SOARES, 2016, p.16).

Soares (2004), atenta para o caráter negativo dado aos métodos de alfabetização tradicionais, os sintéticos e analíticos. E ainda salienta que com desenvolvimento de pesquisas educacionais surgiram as teorias relativas ao processo de alfabetização, assim complementa; “Talvez se possa dizer que, para a prática da alfabetização, tinha-se, anteriormente, um método, e nenhuma teoria; com a mudança de concepção sobre o processo de aprendizagem da língua escrita, passou-se a ter uma teoria, e nenhum método.” (SOARES, 2004, p. 11), a esse respeito as pesquisas de Ferreiro e Teberosky (1986), citadas por Colello (2004), “buscaram descrever classificar as sucessivas etapas da produção da escrita, tentando compreender o motor que impulsiona esse processo de aprendizagem.”(COLELLO, 2004, p. 27).Ferreiro e Teberosky (1986), citadas por Colello (2004), concluem que a maioria das crianças passam por quatro momentos dentro do processo de desenvolvimento da escrita independente do processo de escolarização. Para uma melhor visualização apresentamos esses quatro momentos no quadro abaixo.

QUADRO – 1

Hipótese de escrita	Característica
Pré silábica	Ainda não há compreensão do sistema de escrita.
Silábica	Compreende o sistema de escrita como representação da fala.
Silábico alfabética	Ainda não domina o sistema alfabético.
alfabética	Compreende o valor sonoro de cada letra.

Fonte: (COLELLO, 2004 p. 27 e 28)

A partir da discussão proposta anteriormente, discutir-se-à em seguida sobre a gamificação e os jogos educacionais no processo de alfabetização.

3 GAMIFICAÇÃO E JOGOS EDUCACIONAIS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Partimos do pressuposto de que o aprendiz precisa refletir sobre o sistema de leitura e escrita e, nesse contexto, os jogos poderão contribuir para essa reflexão, a partir de uma abordagem que encaminha diretamente para o caráter educativo que o jogo apresenta, uma vez que o jogo é inerente ao ser humano e capaz de ser formador da cultura, como afirmado por Huizinga (1999). Na atualidade, a presença de diversas tecnologias têm favorecido a presença de jogos online em computadores, tablets, celulares etc. e de videogames em que os jogos exploram, cada vez mais, a interatividade e o trabalho coletivo.

De acordo com Medina, o termo gamificação (2013 citados por ALVES et al., 2014, p. 77), foi criado pelo pesquisador britânico Nick Pelling. Vianna et al, (2013) também discutem a respeito do assunto gamificação. Os autores reafirmam quanto a origem do termo, segundo os quais “o termo “gamificação” foi cunhado pela primeira vez em 2002 por Nick Pelling, programador de computadores e pesquisador britânico, mas só ganhou popularidade oito anos depois” (VIANA et al, 2013, p.13). Assim, Vianna et al, (2013) definem gamificação “(do original em inglês gamification)”, em que “corresponde ao uso de mecanismos de jogos orientados ao objetivo de resolver problemas práticos ou de despertar engajamento entre um público específico.” (VIANA et al, 2013, p.13). Os autores afirmam ainda que está cada vez mais frequente o uso da gamificação por empresas entre outros segmentos, com o objetivo de “tornar agradáveis tarefas consideradas tediosas ou repetitivas.” (VIANA et al, 2013, p.13)

Também Busarello et al. (2014) apresentam o conceito a respeito do termo,

Entende-se que gamificação parte do conceito de estímulo à ação de se pensar sistematicamente como em jogo, com o intuito de se resolver problemas, melhorar produtos, processos, objetos e ambientes com foco na motivação e no engajamento de um público determinado. O jogo, sendo uma forma de narração, explora experiências, e estas são fundamentais para a construção do conhecimento dos sujeitos. (BUSARELLO et al, 2014, p. 34)

Ainda de acordo com Busarello et al (2014) a gamificação apresenta como foco o envolvimento emocional do sujeito. Dessa forma os elementos contidos no jogo, como o prazer em jogar os desafios proporcionados favorecem o engajamento do sujeito. Para uma

melhor compreensão, o engajamento, de acordo com Busarello et al (2014), pode ser mensurado conforme o nível de relacionamento entre o sujeito e o ambiente.

Ulbricht e Fadel, (2014), p. 6 citados por Da Silva Costa, (2020), elucidam que ao se referir a gamificação não se trata necessariamente de um mecanismo de jogo que pode ocorrer em ambientes dispõe de jogos eletrônicos, jogos manuais, ou o uso da internet. Trata-se de um fenômeno emergente que surgiu da noção da aplicação de jogos em ambientes de não jogos, assim como uma sala de aula. Os autores exemplificam,

se lembrarmos daquelas estrelinhas de quando o aluno recebia em sala de aula por bom comportamento, ou por uma nota positiva, iremos lembrar do mecanismo de recompensa que se equipara a estratégia de jogo com suas fases e etapas que disponibilizam recompensas para passar de nível. ((ULBRICHT e FADEL, 2014, p. 6 citados por DA SILVA COSTA, et al, 2020, p. 79796)

Conforme afirmado por Busarello et al. (2014), a gamificação está centrada no ato de jogar, de se ter um comportamento voltado para a ação de jogar na qual o protagonista não se encontra em um contexto de jogo; mas sim em uma atividade com um objetivo determinado, em que a ação de jogar possibilita o engajamento do sujeito. A partir deste conceito Busarello et al. (2014) consideram “além dos fatores tecnológicos, a tendência de que a sociedade contemporânea parece estar cada vez mais interessada por jogos.” (BUSARELLO et al., 2014, p. 12).

Zichermann e Cunningham afirmam que na gamificação o envolvimento do sujeito baseia-se em estruturas de recompensa, de reforço e de feedbacks que apresentam como suporte mecanismos que potencializam o envolvimento do sujeito. Definem engajamento como o “período de tempo em que em que o indivíduo tem grande quantidade de conexões com outra pessoa ou ambiente.” (ZICHERMANN e CUNNINGHAM, 2011, citados por BUSARELLO et al., 2014, p. 13). Assim no ambiente de alfabetização em que se propõe como objetivo desenvolver habilidades linguísticas, tais habilidades ganham sustentabilidade pelo engajamento do sujeito.

Em outras palavras, a gamificação é para nós uma metodologia contemporânea, que apresenta uma potencialidade de envolver o indivíduo em tarefas cotidianas, que por vezes poderiam ser consideradas “tediosas” e “cansativas”, tornando-as “atraentes” e “prazerosas”.

Assim, de acordo com Zichermann e Cunningham, os jogos são capazes de ter uma função propulsora capaz de motivar o indivíduo e assim contribuir para o engajamento do mesmo nos diversos contextos e ambientes. Para uma melhor compreensão os autores

definem engajamento, “pelo período de tempo em que o indivíduo tem grande quantidade de conexões com outra pessoa ou ambiente.” (ZICHERMANN e CUNNINGHAM, 2011, citados por BUSARELLO et al., 2014, p. 13). Podemos afirmar que ao contribuir com o engajamento do indivíduo, a gamificação é capaz de manter o aluno concentrado em determinada atividade.

Nesse sentido Zichermann e Cunningham (2011), citados por BUSARELLO et al., 2014, p.15, constataram quatro motivos que levam as pessoas a jogarem, jogam “para obterem o domínio de terminado assunto; para aliviarem o *stress*; como forma de entretenimento; e como meio de socialização.” Busarello et al (2014) ainda acrescenta que tais motivos podem ser analisados juntos ou de forma isolada.

Ademais Zichermann e Cunningham evidenciam que durante o ato de jogar, o jogador apresenta quatro aspectos de diversão distintos, a saber

quando o jogador está competindo e busca a vitória; quando está imerso na exploração de um universo; quando a forma como o jogador se sente é alterada pelo jogo; e quando o jogador se envolve com outros jogadores. (ZICHERMANN e CUNNINGHAM, 2011, citados por BUSARELLO et al., 2014, p. 15)

Assim Busarello et al (2014) afirmam que “a gamificação pode ser aplicada a atividades em que é preciso estimular o comportamento do indivíduo.” Schmitz, Klemke e Specht 2012(citados por BUSARELLO et al, 2014) afirmam que a gamificação no processo de ensino aprendizagem contribui com a motivação e também para o desenvolvimento cognitivo do aluno. Também Campigotto; Mcewen; Demmans, 2013 (citados por BUSARELLO et al, 2014) confirmam que a utilização da gamificação contribui “na criação de um ambiente ímpar de aprendizagem, com a eficácia na retenção da atenção do aluno” (CAMPIGOTTO; McEWEN; DEMMANS, 2013 citados por Busarello et al 2014).

Nessa perspectiva, para Busarello et al (2014) a gamificação apresenta como foco o envolvimento emocional do indivíduo diante de tarefas propostas. E para atingir esse foco, utiliza-se de aparatos oriundos dos jogos que por possuírem elementos prazerosos e desafiadores, propiciam o engajamento do sujeito.

De acordo com Leal et al (2005), o jogo é visto “como poderoso recurso auxiliar no processo de alfabetização.” (LEAL et al, 2005, p. 111). As autoras concebem os jogos como “práticas culturais e, portanto, dotados de historicidade e múltiplas significações.” (LEAL et al, 2005, p. 112). Jaulin (1979 citado por LEAL et al, 2005, p. 112), afirma “que

cada brinquedo só pode ser entendido no contexto da sociedade onde ele emergiu, por revestir-se de elementos culturais e tecnológicos desse contexto.”

Na mesma perspectiva, os jogos são considerados como “práticas culturais que se inserem no cotidiano das sociedades em diferentes partes do mundo e em diferentes épocas da vida das pessoas” (BRASIL, 2009, p. 9) e de acordo com Huizinga (1999) é o jogo o responsável pela formação da cultura humana. Em outras palavras, ao nos referirmos aos jogos presentes na sociedade humana em diferentes épocas da vida das pessoas, fica evidente que os mesmos participam da construção da personalidade e como formador da cultura interferem diretamente no meio de aprendizagem do ser humano. (BRASIL, 2009)

Os jogos “estão presentes desde os primeiros momentos da vida do bebê” (BRASIL, 2009, p. 9) e os estudos de Piaget evidenciam que os jogos de exercício, durante o período sensório motor, evidenciam que as crianças no ato de brincar aprendem a coordenação da visão, movimento das mãos e pés, coordenação da visão e audição, passando assim a perceberem o mundo a sua volta. (PIAGET, 1987, citado por BRASIL, 2009, p. 9). Assim, o jogo

além de constituir-se como veículo de expressão e socialização das práticas culturais da humanidade e veículo de inserção no mundo, é também uma atividade lúdica em que crianças e/ou adultos se engajam num mundo imaginário, regido por regras próprias, que, geralmente são construídas a partir das próprias regras sociais de convivência. (BRASIL, 2009, p.10)

De um modo geral, os jogos contribuem para que as crianças aprendam as regras sociais, por meio do lúdico. Em um contexto educacional, os jogos são promotores da aprendizagem por sua inerência ao ser humano e por sua dimensão lúdica possuem a capacidade de estimular a aprendizagem, e as regras presentes no jogo se fazem importantes para o desenvolvimento humano.

Considerando as potencializados dos jogos, entendemos que no processo de alfabetização os jogos podem auxiliar o professor alfabetizador, no que se refere à reflexão sobre o sistema de escrita, uma vez que potencializam a exploração e a construção do conhecimento. Diante do jogo, as crianças protagonizam seu aprendizado, compreendem a lógica do funcionamento do sistema de escrita alfabética, consolidam habilidades e enquanto brincam se apropriam de novos conhecimentos. Nessa perspectiva, o jogo é capaz de levar a criança à apropriação de conhecimentos de modo autônomo e também compartilhado, uma vez que, segundo Kishimoto (2003, p. 37-38):

A utilização do jogo potencializa a exploração e construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos.

Ao trabalhar com a apropriação do sistema de escrita, o professor pode propor atividades lúdicas, por meio de jogos, para que os alunos reflitam sobre a relação entre letras e sons, as sílabas, as palavras, etc. é fundamental destacar o papel do professor alfabetizador na condução dessas atividades, uma vez que “nem tudo se aprende e se consolida durante a brincadeira. É preciso criar situações em que os alunos possam sistematizar aprendizagens” (BRASIL, 2009, p.14).

Diante do exposto podemos concluir que perante de uma situação de aprendizagem formal o professor é o mediador entre o aluno e o conhecimento e sendo assim é esse mediador que vai didaticamente “selecionar os recursos didáticos em função dos seus objetivos, avaliar se esses recursos estão sendo suficientes e planejar ações sistemáticas para que os alunos possam aprender de fato.” (BRASIL, 2009, p.14)

4 EXPLORANDO OS JOGOS NA ALFABETIZAÇÃO

Nesta seção, são apresentadas a intervenção pedagógica envolvendo a aplicação de alguns jogos em trinta e seis (36) alunos do 2º ano do Ensino Fundamental, o que corresponde a duas turmas da escola municipal em que foram coletados os dados. Nesse contexto foram planejados inicialmente quatro jogos, a saber, bingo de nomes, aplicativo Ler e contar, bingo de palavras com sílabas canônicas, Smartkids jogos educativos – ditado do B e D.

4.1 BINGO DE NOMES

O jogo foi montado a partir de cartelas em formato de fichas, contendo cada uma um nome feminino, sendo que todos continham seis letras. O jogo foi aplicado em uma turma do 2º ano do Ensino Fundamental e teve como objetivo: Reconhecer as letras do alfabeto. Foram selecionados nomes que contivessem tais características e assim foram escolhidos nomes buscados no google com a seguinte descrição: nomes no feminino com seis letras; HELENA, CAMILA, ISABEL, RENATA, MÁRCIA, MARINA, MIRELA, BIANCA, SAMIRA, CIBELE, JANETE, REBECA, DÉBORA, GISELE, NICOLE, PALOMA, FÁTIMA, DAIANA, SIMONE, KARINE. Foram confeccionadas 20 cartelas

para serem utilizadas em duas turmas de 2º ano, totalizando 36 alunos (com autorização para a pesquisa).



Figura 1- Modelo das cartelas

Cada aluno recebeu uma cartela e também 6 quadradinhos de EVA para marcar as letras que fossem sorteadas. Foi solicitado que eles observassem que a cartela possuía um nome no feminino.

4.2 APLICATIVO “LER E CONTAR”

Para a aplicação do jogo do aplicativo ler e contar, na turma do 2º ano do Ensino Fundamental, primeiramente baixamos o aplicativo nos 4 dispositivos móveis a serem utilizados, 2 celulares e 2 tablets. O aplicativo possui uma ampla variedade de jogos, dessa forma foi escolhido para aplicação um jogo que contemplasse os objetivos propostos, em nosso contexto, a capacidade de reconhecer sílabas.



Figura 2- Imagem do aplicativo



Figura 3- Página inicial

FONTE: dados da pesquisadora

O jogo vem acompanhado de imagens, comando de voz e as seguintes palavras: jujuba, cadeado, bife, humano, pato, balão, gato banana, sino, química, puma, sabão, pipa, vaca, kiwi, sapo, pena, bola, pavão, tucano, macaco, leão, jogo, lupa, buzina, foca, moto, tucano, Xuxa, vela, bola, rubi, yoga, suco, dedo, dado, kiwi, estas aparecem aleatoriamente faltando uma sílaba para se completar e se repetem para que sejam completadas uma sílaba em diferentes posições na mesma palavra.

Assim escolhemos um jogo com o respectivo comando oral: **“Clique na sílaba que falta para completar a palavra.”**

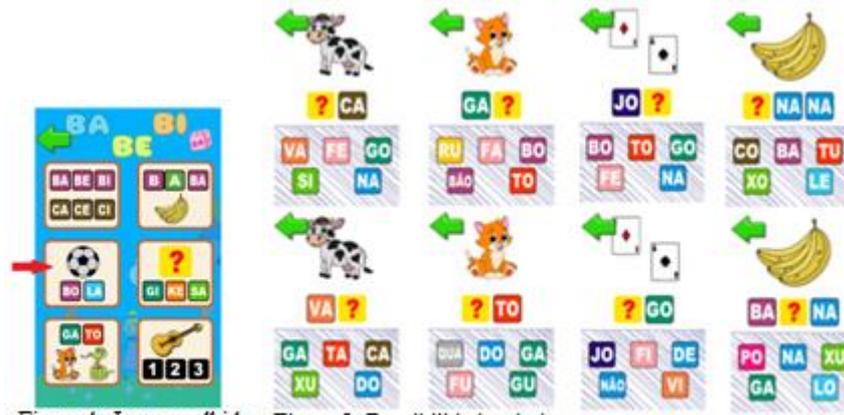


Figura 4- Jogo escolhido Figura 5- Possibilidades do jogo

Quando o participante acerta a sílaba, o aplicativo comemora, ouve-se o som de palmas, sobem balões e diz: “muito bem você acertou!” E em situações de erro o aplicativo elimina as sílabas erradas e diz a cada erro: “a sílaba não é essa!” até que o jogador acerte.



Figura 6- Situação de acerto



Figura 7- Situação de erro

FONTE: dados da pesquisadora

4.3 BINGO DE PALAVRAS COM SÍLABAS CANÔNICAS

Para a aplicação do bingo de palavras, utilizamos um jogo de bingo previamente montado com 30 (trinta) palavras escolhidas aleatoriamente obedecendo o critério destas apresentarem apenas sílabas canônicas ou seja, CVCV, VCVCV, CVVCV. O objetivo foi ler e compreender palavras compostas por sílabas canônicas, na turma do 2º ano de uma escola municipal do sul de Minas Gerais. Assim as palavras utilizadas nas cartelas foram: DADO, CABO, CUBO, DEDO, DIA, BOLA, BANANA, BATATA, BOLO, NAVIO, PATO, BULE, PIPOCA, FOGÃO, MOEDA, AVIÃO, BONECA, BIA, MALA, ABACAXI, BALÃO, BOCA, LEITE, PETECA, XAROPE, QUEIJO, GATO, AZEDO, ZEBU, SABÃO. As palavras foram distribuídas aleatoriamente em 20 (vinte) cartelas, em modelos como mostrados na figura abaixo.



Figura 8- algumas cartelas utilizadas

FONTE: dados da pesquisadora

4.4 SMARTKIDS JOGOS EDUCATIVOS – DITADO DO B E D

Para realização dessa atividade, usamos dois notebooks, acesso a internet e o site <https://www.smartkids.com.br/jogos-educativos/ditado-do-b-d>. Assim seria necessário a participação de 2 alunos por vez já que a atividade seria realizada individualmente. Enquanto 2 alunos realizavam a atividade os outros aguardavam sua vez realizando atividades previamente planejadas. O objetivo do jogo aplicado na turma do 2º ano foi Dominar as relações entre grafemas e fonemas, escrever as palavras ditadas corretamente.

O jogo possui 10 palavras com b e d apresentadas na seguinte ordem: dália, bacia, dedal, bebida, disco, bico, doce, bola, ducha, búfalo; sendo que aparece primeiramente o desenho acompanhado de um comando de voz. Após acessar o endereço <https://www.smartkids.com.br/jogos-educativos/ditado-do-b-d> abriu-se a primeira página com o desenho de uma flor, o jogo é bastante interativo uma voz feminina diz: “dália”. O aluno posiciona o cursor escreve a palavra que ouviu e em seguida clica em ok, se escreveu corretamente marca um ponto.





Figura 9 - Imagem do jogo

5 ANÁLISES

Sempre que a aula é permeada por algum tipo de jogo os alunos ficam eufóricos, aproveitando do entusiasmo dos pequenos. A cada jogo trabalhado era explicado aos alunos como aconteceria o jogo. Durante a aplicação, foram feitas observações e as mesmas registradas em diário de bordo, a pesquisadora valeu-se do recurso de palavras chave e pequenas frases, que ao final do dia eram transformados em textos referentes à aplicação dos jogos, sobre a participação dos alunos, o desempenho em relação ao jogo, as hipóteses levantadas sobre a escrita durante o jogo, a interação entre os alunos e aspectos importantes que foram surgindo. Os dados obtidos foram analisados a partir do referencial teórico de forma qualitativa. A pesquisa justifica-se por buscar contribuir com as discussões sobre a formação de professores e o uso de metodologias inovadoras no processo de alfabetização e letramento.

Durante a distribuição das cartelas para o “**bingo de nomes próprios**” os alunos comentavam os nomes que estavam recebendo; “o meu Isabel”, “o meu é Simone”etc. Isso possibilitou verificar que os alunos conhecem as letras do alfabeto e já fazem a leitura de nomes próprios.

Assim temos que a aplicação do jogo possibilitou perceber que a atividade foi bem recebida pelos alunos e quebrou naquele momento na sala, uma rotina de cópia, leitura e escrita. Proporcionou assim uma maior interatividade entre os alunos, visto que muitos queriam controlar o seu jogo e vigiar o do colega, ajudando-o quando encontrava possíveis erros. Permitiu o engajamento e protagonismo dos alunos.

Assim ocorreu, o jogo do “**aplicativo ler e contar**” propiciaram aos alunos uma maior concentração, demonstrando assim o engajamento proporcionado por atividades com gamificação. A atividade teve a duração média de 1 hora e meia. Durante a atividade pode-se perceber que a maioria dos alunos possuem domínio no que se refere ao

conhecimento das sílabas. Entre os 36 pesquisados notou-se que 2 alunos apresentaram dúvidas em relação a algumas sílabas, porém conseguiram finalizar a atividade.

A atividade “**bingo de palavras com sílabas canônicas**”, durou em torno de 1 hora em cada turma. Pode-se observar que dos 36 alunos participantes da atividade, ao ouvirem a palavra cantada pela professora, 32 realizavam a leitura das palavras escritas na cartela com autonomia, e assim a encontravam, marcando-a. E 4 alunos ouviam a palavra, porém apresentavam dificuldades na leitura das palavras em suas cartelas. Estes pediam ajuda para a professora, apontando para a palavra correta, era notável a busca pelo acerto, assim como dito por Zichermann e Cunningham, os jogos são capazes de ter uma função propulsora capaz de motivar o indivíduo e assim contribuir para o engajamento do mesmo nos diversos contextos e ambientes. Outras vezes apontavam para palavras iniciadas com a mesma sílaba ou letra da palavra cantada pela professora. Foi notável a participação e o engajamento dos alunos durante a realização das atividades, a participação foi unânime.

Para aplicação da atividade “**smartkids jogos educativos – ditado do B e D**”, foram necessários 2 dias consecutivos, com duração média de 1 hora e 40 minutos por dia e em cada turma. Os alunos gostaram muito da atividade, enquanto dois estavam jogando os outros aguardavam sua vez de participar ansiosos enquanto realizam outra atividade, e portanto assim procuravam realizar a tarefa com capricho na expectativa de chegar sua vez.

Após a realização das atividades pode-se observar que os 36 alunos pesquisados não possuem domínio da capacidade linguística no que se refere ao domínio das relações entre grafemas e fonemas, escrita correta de palavras ditadas.

A partir das observações realizadas a participação ativa dos alunos, o interesse em realizar as atividades propostas, o envolvimento dos alunos. Mais uma vez nos remete ao estímulo proporcionado pela gamificação (jogos) durante a realização das atividades escolares (não jogo).

6 CONCLUSÃO

Por fim apresentamos as conclusões e as limitações com que nos deparamos. A presente pesquisa intitulada: Gamificação e jogos educacionais no processo de alfabetização e letramento se propôs a verificar as manifestações de aprendizagem e o protagonismo dos alunos durante a aplicação de jogos educacionais para o ensino aprendizagem do sistema de escrita alfabética, em duas turmas do 2º ano do Ensino Fundamental de uma escola municipal do sul de Minas Gerais. Para cumprir com o objetivo proposto esta investigação se propôs a realizar uma pesquisa bibliográfica referente aos

assuntos: *Alfabetização e letramento e Gamificação e jogos educacionais no processo de alfabetização e letramento* e ainda aplicar um plano de intervenção sobre capacidades linguísticas da alfabetização, por meio do uso de jogos, para alunos do 2º ano do Ensino Fundamental em uma escola municipal do sul de Minas Gerais.

Partimos assim do pressuposto de que a gamificação e os jogos educacionais possam potencializar o ensino-aprendizado da leitura e da escrita na contemporaneidade. Assim, acreditamos diante do exposto que a gamificação e os jogos educacionais possam estimular os alunos a participarem com maior engajamento das atividades propostas.

Concebemos na visão de alguns teóricos alfabetização como aquisição do sistema de escrita alfabético enquanto letramento como a utilização da leitura e da escrita na sociedade. Ao tratarmos dos assuntos jogos e gamificação; concebemos jogo à partir dos autores como uma necessidade humana, a qual se apresenta inerente ao ser humano e é capaz de envolver o sujeito em atividades tal qual é a alfabetização, fazendo com que a realização das atividades se tornem menos cansativas e efadonhas. Também temos na gamificação uma metodologia de ensino.

Por conseguinte, retomamos a pergunta de pesquisa: a gamificação e os jogos educacionais podem potencializar o ensino-aprendizado da leitura e da escrita na contemporaneidade e estimular os alunos a participarem com maior engajamento das atividades propostas? Pergunta essa que acreditamos foi respondida a partir do referencial teórico e da aplicação dos jogos nos 36 alunos do 2º ano do Ensino Fundamental. Visto que através da aplicação dos jogos em sala foi notável o estímulo e protagonismo demonstrado pelos alunos durante realização as atividades com os jogos propostos. A aplicação dos jogos nos mostrou o protagonismo dos alunos em relação à aprendizagem do sistema de escrita e possibilitou, ainda, uma avaliação diagnóstica: por meio do jogo mapeamos as habilidades que os alunos dominam e o que precisamos trabalhar ainda. Contribuindo assim para a formação continuada de professores.

Assim temos que os alunos na situação de jogo em que foram imersos manifestaram satisfação demonstraram aprender sendo protagonistas da própria aprendizagem e ao mesmo tempo se sentiam livres para compartilhar conhecimentos com os colegas nos momentos de jogo.

REFERÊNCIAS

ALVES, L. R. G.; MINHO, M. R. da S.; DINIZ, M. V. C. Gamificação: diálogos com a educação: in Gamificação na Educação. Luciane Maria Fadel, Vania Ribas Ulbricht, Claudia Regina Batista, Tarcísio Vanzin, organizadores. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

BUSARELLO, R. I.; ULBRICHT, V. R.; FADEL, L. M. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional: in Gamificação na Educação. Luciane Maria Fadel, Vania Ribas Ulbricht, Claudia Regina Batista, Tarcísio Vanzin, organizadores. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

CASTANHEIRA, M. L., MACIEL, F. I. P., MARTINS, R. M. F. Alfabetização e letramento na sala de aula. Belo Horizonte: Autêntica Editora: Ceale, 2008.

COLELLO, S. M. G. Alfabetização em questão. Rio de Janeiro. Paz e Terra, 2ª ed. 2004.

DA SILVA COSTA, C. E. et al. Aplicabilidade da gamificação em sala de aula em períodos de pandemia. Brazilian Journal of Development, v. 6, n. 10, p. 79789-79802, 2020.

FERREIRO & TEBEROSKY. Psicogênese da Língua Escrita. Porto Alegre, Artes Médicas, 1986.

FRADE, I. C. A. da S.; VAL, M. da G. C.; BREGUNCI, M. das G. de C. Métodos e didáticas de alfabetização: história, características e modos de fazer de professores: caderno do professor. Belo Horizonte: Ceale/FaE/UFMG, 2005.

FREIRE, J. B. O Jogo: entre o riso e o choro. 2 ed. Campinas, SP. Autores Associados, 2005.

FURIÓ, D.; GONZÁLEZ-GANCEDO, S.; JUAN, M. C.; SEGUÍ, I.; COSTA, M. The effects of the size and weight of a mobile device on an educational game. Journal Computers & Education, Virginia, v. 64, p. 24–41, 2013.

GALVÃO, A.; LEAL, T. F. Há lugar ainda para métodos de alfabetização? Conversa com professores(as). Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

GIL, A. C. Como elaborar projetos de pesquisa- 4. ed. - São Paulo: Atlas, 2002 .

GRANDO, K. B. O Letramento a partir de uma perspectiva teórica; origem do termo, conceituação e relações com a escolarização. IX ANPED SUL Seminário de Pesquisa em Educação da Região Sul, 2012.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 1999.

JAULIN, R. Jeux et jouets – essai d’ethnotechnologie. Paris: Aubier, 1979.

KISHIMOTO, T. M. (Org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 13. Ed. São Paulo: Cortez, 2010

KLEIMAN, A. B. Letramento e suas implicações para o ensino de língua materna. Signo. Santa Cruz do Sul, v. 32 n 53, p. 1-25, dez, 2007

LEAL, T. F.; ALBUQUERQUE, E. B.; LEITE, T. M. R. Jogos: alternativas didáticas para brincar alfabetizando(ou alfabetizar brincando?) MORAIS, A. G. ALBUQUERQUE, E. B.

C. LEAL, T. F. Orgs. Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética. Belo Horizonte: Autêntica, 2005. 168p.

MORAIS, A. G. ALBUQUERQUE, E. B. C. LEAL, T. F. (Orgs). Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética. Belo Horizonte: Autêntica, 2005. 168p.

SANTIAGO, J. M. S. et al. Math Quiz: jogo educativo para dispositivos móveis. Brazilian Journal of Development, v. 5, n. 11, p. 23323-23333, 2019.

SOARES. M. Letramento: um tema em três gêneros. 3 ed. 3. Reimp. Belo horizonte: Autêntica Editora, 2016. 128p.

_____. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. Educ. Soc., Campinas, vol. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002.

VIANNA, Ysmar; VIANNA, Maurício; MEDINA, Bruno; TANAKA, Samara. Gamification, Inc.: como reinventar empresas a partir de jogos. MJV Press: Rio de Janeiro, 2013.

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. Gamificationby Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Inc. 2011.