

A GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DO ALFALETRAR

Milleny Araújo de Menezes¹
Maria Imaculada Rodrigues da Silva²
Letícia Gabriela da Silva Esdras³
Jeane Milena Mota de Santana⁴
Jean Brito da Silva⁵

RESUMO

A tecnologia enfatiza inúmeras vantagens para o desenvolvimento da sociedade, como as possibilidades de comunicação instantânea e a disseminação eficiente e rápida de informações. Os avanços tecnológicos têm impacto significativo na educação, proporcionando novas oportunidades de ensino por meio de jogos educativos, os quais promovem o desenvolvimento de habilidades e conhecimentos essenciais para o processo de ensino-aprendizagem. Este estudo tem como objetivo analisar as contribuições da gamificação no processo de alfabetização e letramento. Metodologicamente, trata-se de uma pesquisa bibliográfica embasada na Base Nacional Comum Curricular, nos Parâmetros Curriculares Nacionais de Língua Portuguesa e nas teorias de Soares (2022), Antunes (2012), Abreu (2020) e outros pesquisadores. Os resultados indicam que o alfalettrar representa um desafio para os educadores, devido à dificuldade de captar a atenção dos alunos devido ao desinteresse e à falta de concentração. Historicamente, esse desafio está associado a métodos de ensino que se limitam a uma abordagem de decodificação na leitura e escrita. Com o advento de novas ferramentas educacionais, percebe-se que o conceito tradicional de alfabetização não é suficiente para atender às demandas contemporâneas de leitura e escrita. Nesse contexto, a gamificação surge como uma estratégia capaz de motivar intrinsecamente os alunos, facilitando assim o processo de aprendizado. A utilização de jogos eletrônicos como parte do processo de ensino é uma metodologia eficaz para promover o letramento e a alfabetização, tornando as aulas mais atrativas e lúdicas. Assim, a gamificação desempenha um papel importante no processo de alfabetização e letramento ao desenvolver múltiplas habilidades cognitivas e promover a dinamização de conteúdos diversificados em ambientes virtuais, contribuindo assim para a aquisição de conhecimento de forma mais eficaz.

Palavras-chave: Gamificação, Alfabetização, Jogos, Aprendizagem, Alfalettrar.

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade Santíssima Trindade - FAST, millenyaraujo78@gmail.com

² Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade Santíssima Trindade - FAST, mariaarodrigues1782@gmail.com;

³ Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade Santíssima Trindade - FAST, esdrasleticagabriela@gmail.com;

⁴ Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade Santíssima Trindade - FAST, jeanemilena@outlook.com;

⁵ Professor do Curso de Pedagogia da Faculdade Santíssima Trindade - FAST, jeanbritods@hotmail.com