

Alfaletragames: uma proposta de aplicação da gamificação no reforço escolar

Alfaletragames: a proposal for the application of gamification in school reinforcement

Alfaletragames: una propuesta para la aplicación de la gamificación en la tutoría escolar

Simone Marques Costa¹
Adriana da Silva Lisboa Tomaz²
Paula de Castro Nunes³

Resumo: Este artigo é um recorte da pesquisa de mestrado profissional que tem como objetivo propor estratégias pedagógicas, baseadas na gamificação, para auxiliar no processo de alfabetização dos educandos. A pesquisa apresenta como problema de investigação as lacunas na aprendizagem deixadas pela pandemia da COVID-19, principalmente, no processo de alfabetização dos estudantes da rede pública. Utilizou-se como aporte teórico os estudos de Soares (2004, 2009) alfabetização e letramento, Alves (2014), Burke (2015) e Toneis (2022) gamificação, entre outros autores. A metodologia utilizada foi uma abordagem qualitativa com a participação de 33 docentes da rede pública federal. Os dados foram coletados por meio de questionários para reunir sugestões para a confecção de um produto educacional. Os dados foram analisados e categorizados por meio da análise de conteúdos, segundo Bardin (1977), que culminou na construção da plataforma digital Alfaletragames, que reúne sequências didáticas com atividades interativas e gamificadas de alfabetização e de letramento. Os resultados obtidos apontam que a plataforma foi avaliada pelos docentes como uma ferramenta potente para recompor a aprendizagem dos discentes, desde que se tenha uma infraestrutura tecnológica completa e funcional.

Palavras-chave: Alfabetização. Gamificação. Letramento. Reforço escolar.

Abstract: This article is an excerpt from the professional master's research that aims to propose pedagogical strategies, based on gamification, to assist in the literacy process of students. The research problem is the gaps in learning left by the COVID-19 pandemic, especially in the literacy process of public-school students. The theoretical framework was based on studies by Soares (2004, 2009) on literacy and literacy, Alves (2014), Burke (2015) and Toneis (2022) on gamification, among other authors. The methodology used was a qualitative approach with the participation of 33 teachers from the federal public network. Data was collected using questionnaires to gather suggestions for an educational product. The data was analyzed and categorized using content analysis, according to Bardin (1977), which culminated in the construction of the Alfaletragames digital platform, which brings together didactic sequences with interactive and gamified literacy and literacy activities. The results obtained indicate that the platform was evaluated by the teachers as a powerful tool for recomposing students' learning, provided they have a complete and functional technological infrastructure.

Keywords: Alphabetization. Gamification. Reading. School Reinforcement.

Resumen: Este artículo es un extracto de la investigación de maestría profesional que tiene como objetivo proponer estrategias pedagógicas, basadas en la gamificación, para ayudar en el proceso de alfabetización de los estudiantes.

1 Mestranda em Novas Tecnologias Digitais na Educação (Unicarioca), Professora do Colégio Pedro II, simonecosta4116@gmail.com.

2 Doutora em Ciências Humanas, Professora Formadora da SEEDUC-RJ, atomaz@unicarioca.edu.br.

3 Doutora em Bioética, Ética Aplicada e Saúde Coletiva, Pesquisadora do Centro de Estudos Estratégicos da Fiocruz (CEE) da Fundação Oswaldo Crua (Fiocruz), pauladecn@gmail.com.

El problema de investigación son las lagunas en el aprendizaje dejadas por la pandemia del COVID-19, especialmente en el proceso de alfabetización de los estudiantes de la escuela pública. El marco teórico utilizado fueron los estudios de Soares (2004, 2009) sobre alfabetización y alfabetización, Alves (2014), Burke (2015) y Toneis (2022) sobre gamificación, entre otros autores. La metodología utilizada fue un enfoque cualitativo con la participación de 33 profesores de la red pública federal. Los datos se recogieron mediante cuestionarios para recoger sugerencias sobre un producto educativo. Los datos fueron analizados y categorizados por medio del análisis de contenido, según Bardin (1977), que culminó en la construcción de la plataforma digital Alfaetrages, que reúne secuencias didácticas con actividades de alfabetización y lectoescritura interactivas y gamificadas. Los resultados muestran que la plataforma fue evaluada por los profesores como una poderosa herramienta para recomponer el aprendizaje de los alumnos, siempre que dispongan de una infraestructura tecnológica completa y funcional.

Palabras clave: Alfabetización. Gamificación. Alfabetización. Refuerzo escolar.

1 INTRODUÇÃO

A pandemia da COVID-19 afetou e trouxe transtornos para vários setores da população mundial. A educação foi fortemente atingida por este problema, causando lacunas de aprendizagem, principalmente, entre as crianças na fase da alfabetização.

De acordo com os dados da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO, 2022), muitas escolas de vários países foram fechadas durante a pandemia e precisaram se adaptar ao ensino remoto. O ensino privado ofereceu mais rapidamente as aulas *online* para seus estudantes. Enquanto isso, os educandos da rede pública de ensino tiveram pouco ou nenhum acesso à educação a distância.

Segundo a UNESCO (2023), pelo menos 31% das crianças de todo o mundo não tiveram acesso ao ensino remoto. Os estudantes brasileiros perderam no mínimo um ano de aprendizagem durante a pandemia.

Após constatar por meio de pesquisas que a pandemia da COVID-19 acentuou a defasagem de aprendizagem já existente no Brasil, o Ministério de Educação e Cultura (MEC, 2024) lançou o Pacto Nacional pela Recomposição das Aprendizagens. Este programa tem o objetivo de fornecer apoio técnico e financeiro aos municípios, estados e Distrito Federal para efetuar ações e projetos que visem o aumento dos índices de aprendizagem da educação básica.

De acordo com os dados do Fundo das Nações Unidas para a Infância (UNICEF, 2025), o

Brasil não se recuperou ainda dos danos provocados pela pandemia na área educacional. Os discentes que foram afetados pela suspensão das aulas presenciais, apresentaram um pior desempenho na alfabetização. Em 2023, 30% dos estudantes brasileiros de oito anos não estavam alfabetizados, enquanto em 2019, esse percentual era de 14%.

Melo e Tomaz (2020) em seu artigo intitulado “O ensino remoto e as contradições no trabalho docente” corrobora com esses dados, de acordo com a fala da professora entrevistada.

A minha preocupação é: será que vai valer a pena esse ensino a distância para crianças pequenas, que, no caso, são as crianças que eu trabalho, de 5 a 6 anos? Será que esse ano...? É um ano que praticamente perdido para a Educação. [...] Ainda tem esse desafio, de muitos não terem internet, muitos não têm computador, não ter celular, muitos não estão ainda na era das tecnologias. (Professora 3, 2020, p.24).

Diante dessa conjuntura, muitas defasagens de aprendizagem foram identificadas no processo de alfabetização dos estudantes brasileiros. Neste contexto, o problema da pesquisa se caracteriza pelas lacunas de aprendizagem deixadas pela pandemia da COVID-19, principalmente, no processo de alfabetização dos discentes da rede pública dos anos iniciais do Ensino Fundamental. A gamificação poderá auxiliar os professores nas aulas de reforço escolar dessas crianças?

2 REFERENCIAL

2.1 ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Nesse momento está na agenda educacional do Brasil a relevância da alfabetização. Há um esforço coletivo em âmbito federal, estadual e municipal para a orientação e execução do Compromisso Nacional da Criança Alfabetizada (CNCA), que tem como objetivo fortalecer a alfabetização de crianças na idade certa. Destaco dois eixos importantes dessa política i) a garantia da alfabetização na idade certa: assegurar que todas as crianças sejam alfabetizadas até o final do 2º ano do ensino fundamental, considerando a oralidade, a leitura e a escrita como direitos fundamentais; ii) a recomposição da aprendizagem, ou seja apoiar a aprendizagem de crianças do 3º, 4º e 5º anos do ensino fundamental que não tenham alcançado os níveis esperados de alfabetização.

Segundo a Constituição Brasileira (Art. 208, inciso I), toda criança tem o direito de receber educação básica desde a primeira infância. Isso inclui o processo de alfabetização, que deve ocorrer de forma adequada e no tempo certo, garantindo o desenvolvimento pleno e o exercício da cidadania.

Para que o processo de alfabetização ocorra de maneira adequada é fundamental que o docente tenha clareza deste conceito. Segundo Soares (2004), os termos alfabetização e letramento no Brasil são comumente confundidos e acabam se misturando. Embora exista uma relação entre os dois processos, é essencial manter a indissociabilidade entre eles (na teoria e na prática). Alfabetização e letramento são processos interdependentes, inseparáveis e simultâneos. Para a autora, a alfabetização é o processo de construção do sistema alfabético e ortográfico da escrita. O letramento é o uso eficaz das habilidades de leitura e da escrita no contexto social. A alfabetização deve acontecer ao mesmo tempo que o letramento.

Para garantir que os processos de alfabetização e de letramento dos discentes sejam eficientes, é essencial que os docentes ten-

ham uma formação continuada, para dar-lhes suporte para que eles possam desenvolver e consolidar seus conhecimentos sobre esses processos (Arruda; Grosch, 2020). Nesse sentido, Vieira e Lima (2022) também sinalizam que é muito importante que os professores tenham uma formação adequada, buscando novos recursos didáticos que auxiliem e facilitem esses processos.

Na busca por novos recursos educativos voltados à alfabetização, deve-se levar em conta a ludicidade, uma vez que o brincar contribui para a construção do conhecimento e para o engajamento das crianças no processo de aprendizagem. Alves e Teixeira (2022) acreditam que a presença do lúdico deve fazer parte dos processos de alfabetização e de letramento dos estudantes, pois favorecem a aprendizagem e ajudam no desenvolvimento de habilidades cognitivas, físicas e sociais. Os jogos educacionais são ótimos recursos para alfabetizar e letrar as crianças.

Moreira, Batista e Rangel (2020), consideram que a utilização das tecnologias digitais nas aulas estimula o aprendizado da leitura e da escrita, de uma maneira mais atraente. No entanto, o docente deve escolher essas tecnologias de maneira crítica e deve dosar o uso delas pelos estudantes.

2.2 GAMIFICAÇÃO

O termo gamificação surgiu em 2002 com Nick Pelling (Burke, 2015), mas só ficou amplamente conhecido em 2010, com Jane McGonigal durante uma palestra (Alves, 2014). Para Kaap (2012, p.6): "A gamificação é a utilização de mecânica, estética e pensamento baseados em *games* para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas.

De acordo com Burke (2015), a gamificação é a utilização do *design* da estrutura e da mecânica dos jogos que tem como objetivo a motivação e o engajamento dos indivíduos, para alcançar suas metas. Ela não está associada puramente à diversão e não é uma recompensa. Está relacionada com a motivação intrínseca das pessoas.

Entretanto, de acordo com Toneis (2022), o alicerce de toda a gamificação é a “*fun theory*” que acontece quando unimos a utilidade com a diversão. O autor ainda pondera que a gamificação deve ser bem planejada e aplicada para produzir experiências engajadoras e motivadoras, onde os jogadores podem aprender algo relevante e impactante.

Segundo o autor supracitado, a gamificação não pode ser confundida com condicionamento, onde uma pessoa aprende a associar um estímulo a uma resposta. Gamificar envolve a modificação de processos, o alcance dos objetivos de maneiras diversificadas. As atividades gamificadas contribuem para a formação omnilateral dos estudantes.

Alves (2014) acredita que a gamificação não pode ser reduzida à transformação de qualquer atividade em um jogo. É necessário extrair os elementos dos jogos que podem tornar uma tarefa mais divertida e engajadora. É preciso desenvolver o “pensamento de *game*”, compreendendo cada elemento e seu funcionamento. Ainda, segundo a autora, o tripé da gamificação compreende a dinâmica, a mecânica e os componentes dos jogos.

A gamificação vem sendo utilizada atualmente em várias áreas da sociedade. Ela pode ser encontrada nas vendas, na indústria, em bancos, na advocacia, em bares e restaurantes, nas empresas e na educação.

No ambiente educacional, a gamificação pode possibilitar o protagonismo, o engajamento e a colaboração entre os estudantes. Também facilita a interdisciplinaridade, permitindo uma melhor compreensão dos conteúdos trabalhados. Além de desenvolver habilidades cognitivas e socioemocionais dos discentes, tornando a aprendizagem mais atrativa e significativa (Machado; Rostas; Cabreira, 2023).

Na visão de Santana, Araújo e Mesquita (2024), a gamificação é capaz de tornar o ensino mais significativo e divertido. Ela contribui para a formação de cidadãos engajados e esclarecidos, conectados aos avanços tecnológicos e científicos do mundo atual.

Para Ferreira e Portilho (2023), a gamificação é um instrumento potente, capaz de de-

envolver habilidades de alfabetização, utilizando jogos digitais. As autoras acreditam que ao se usar narrativas baseadas em jogos, estamos desenvolvendo as habilidades de compreensão de leitura e escrita dos estudantes. Essa ferramenta também auxilia o docente, dando suporte para que ele acompanhe de perto a evolução dos educandos.

Para Machado, Rostas e Cabreira (2023), a gamificação não pode ser considerada como a solução para todos os problemas encontrados na educação. Ela deve ser entendida como uma ferramenta que vai se unir às práticas educativas. É necessário também que os educadores recebam uma formação adequada para que eles possam colocar em prática essa estratégia e obter resultados satisfatórios. É essencial que o docente compreenda os princípios da gamificação e seja capaz de incorporá-la às suas práticas pedagógicas, integrando-a ao currículo escolar.

Na visão de Campanha e Campos (2019), a estratégia da gamificação ainda encontra alguns obstáculos para a sua implementação. São eles: a falta de acessibilidade digital, a escassez de recursos nas instituições de ensino (internet e computadores) e a falta de uma capacitação adequada dos docentes para desenvolverem e aplicarem a gamificação na sala de aula.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Trata-se de um estudo com abordagem qualitativa. De acordo com Minayo (2009), a pesquisa qualitativa é focada na compreensão, buscando a identificação dos significados e as experiências dos indivíduos.

A coleta de dados foi realizada em uma escola pública federal localizada no bairro Realengo, na zona oeste da cidade do Rio de Janeiro.

Trinta e nove docentes que atuam na instituição acima citada e que trabalham com discentes do 1º ao 5º ano com as disciplinas: Língua Portuguesa, Matemática, Estudos Sociais, Ciências e Literatura, receberam o convite para participar da pesquisa. Foram excluídos os indivíduos que não assinaram o Termo

de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e os que atuam em outros segmentos de ensino.

O projeto de pesquisa foi submetido à Plataforma Brasil em junho de 2024, tendo o parecer substanciado liberado em agosto do mesmo ano pelo Comitê de Ética e Pesquisa do Colégio Pedro II, através do protocolo CAAE nº 81168824.9.0000.9047 e aprovado pelo parecer nº 7.006.614.

Após a liberação da instituição coparticipante, a coleta de dados foi realizada por meio de um questionário *online*, composto de dezessete questões fechadas e três questões abertas. Este instrumento tinha o objetivo de traçar o perfil dos participantes do estudo, conseguir informações sobre os recursos tecnológicos digitais mais usados nas aulas de reforço escolar, sondar o conhecimento dos docentes acerca do conceito de gamificação e coletar sugestões para a confecção do produto educacional. Todos os participantes assinaram o TCLE e concordaram em receber por meio do *WhatsApp* pessoal os *links* dos questionários da pesquisa. O questionário 1 recebeu 33 respostas.

Os dados coletados foram tabulados, analisados e agrupados por categorias segundo Bardin (1977).

Após a análise dos dados, o produto educacional (plataforma digital intitulada ALFALETRAGAMES) foi confeccionado com propostas didáticas gamificadas para a alfabetização.

O ALFALETRAGAMES foi avaliado por meio de um questionário *online* com seis questões fechadas e quatro questões abertas. O questionário 2 recebeu 27 respostas. Os resultados foram tabulados, analisados e agrupados por categorias segundo Bardin (1977). Após a avaliação dos docentes, as correções e os ajustes foram realizados, com o objetivo do aprimoramento do produto educacional.

3.1 PLATAFORMA DIGITAL ALFALETRAGAMES

A plataforma digital ALFALETRAGAMES disponível em: <https://sites.google.com/view/alfalettragames> foi desenvolvida com o objetivo de instrumentalizar o reforço escolar com um método apoiado na gamificação e nas tecnolo-

gias digitais. Os dados coletados no questionário 1 serviram de base para a confecção deste produto. O *Google Sites* (c2025) foi utilizado para desenvolver o produto educacional por ser uma ferramenta gratuita que permite a criação de conteúdo digital para a publicação na *web*.

As sequências didáticas do Alfalettragames foram desenvolvidas para serem utilizadas nas aulas de reforço escolar, ajudando na recomposição da aprendizagem dos estudantes. Para a realização das tarefas propostas na plataforma é essencial que ocorra a interação dos discentes com o professor, lembrando que a tecnologia desempenha o papel de auxiliá-lo e não de substituí-lo. De acordo com Vygotsky (1989), o desenvolvimento cognitivo das crianças ocorre por meio das interações com as outras pessoas e com o meio. O docente atua como mediador. Ele é essencial para o estabelecimento de uma ponte que faz a ligação do conhecimento com o educando.

O Alfalettragames é composto por um menu com cinco abas: apresentação, sequências didáticas (1º ano), sequências didáticas (2º ano), *e-book* e autores. Antes de cada sequência, existe um pequeno texto informando o que o docente encontrará em cada uma e o material necessário para utilizá-la.

Para a elaboração das sequências didáticas foi utilizada a plataforma *Genially* (c2025), na versão gratuita. *Genially* é uma ferramenta de criação *online* de conteúdos interativos como: jogos, infográficos, apresentações etc.

As sequências didáticas confeccionadas no *Genially* foram incorporadas ao *Google Sites* (c2025), uma ferramenta gratuita que permite a criação de conteúdo digital para a publicação na *web*.

Os jogos criados foram confeccionados no *Learning Apps* (c2025) e no *Genially*. O *Learning Apps* é uma plataforma gratuita *online* que permite a criação e o compartilhamento de atividades educativas interativas como: forca, cruzadinha, caça-palavras, jogo da memória etc. É importante ressaltar que na confecção dos jogos digitais presentes nas sequências não foi utilizado o recurso de contagem do tempo e nem de pontuação, para não criar um

ambiente de competição e de tensão entre as crianças. A cada tarefa realizada, o estudante recebe um *feedback* com mensagens de incentivo, de equívoco ou de congratulações. De acordo com Alves (2014), o *feedback* é importante, pois permite que a pessoa acompanhe seu desempenho no jogo e possa criar estratégias para solucionar os problemas.

Nas atividades educativas propostas no Alfaletragames foram utilizadas as letras maiúsculas de imprensa, pois segundo Soares (2004), no início do processo de alfabetização os estudantes aprendem este tipo de letra por serem caracteres isolados e apresentarem o traçado simples.

As sequências didáticas desenvolvidas na plataforma quase sempre partem da leitura de um livro realizada pelo professor da turma. Para Silva *et al.* (2021), a literatura infantil tem

o potencial de promover o desenvolvimento intelectual, emocional e social dos estudantes, colaborando com a formação de cidadãos críticos. É capaz de ampliar o vocabulário, desenvolver a criatividade e a imaginação das crianças.

Nas sequências didáticas do Alfaletragames pode-se encontrar o trabalho com gêneros textuais diversificados. Barreto (2022) considera que o ensino de gêneros textuais é um instrumento bastante potente que possibilita o letramento dos estudantes.

No Alfaletragames podemos encontrar ainda o trabalho com as parlendas, lendas, poemas, fábulas, receitas, cantigas e histórias em quadrinhos. Vídeos, *Google Maps* e vários jogos também fazem parte das sequências da plataforma. A Figura 1 mostra uma atividade presente no Alfaletragames.

Figura 1 – Atividade da sequência didática “Fábulas?”



Fonte: Elaborada pelos autores (2025).

A questão ambiental também é abordada em algumas sequências didáticas, destacando a relevância de um trabalho contínuo com essa temática tão necessária, importante e atual. Schultz e Alves (2023) apontam que a educação ambiental quando apresentada de maneira lúdica, pode contribuir na formação de cidadãos conscientes e comprometidos com a preservação do meio ambiente.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Inicialmente, procedeu-se à criação de um perfil dos participantes da pesquisa. O estudo contou com a participação de trinta e três pessoas, a grande maioria do gênero feminino, com idades variando entre 26 e 65 anos. Es-

sas pessoas possuem nível superior completo e pós-graduação (especialização, mestrado e doutorado), sendo a maioria de mestres.

Os participantes da pesquisa são em sua maioria servidores efetivos da instituição, têm em média entre 16 e 20 anos de tempo de docência e trabalham no local há pelo menos seis anos. Os professores estão lotados em sala de aula e na coordenação pedagógica. Esses docentes trabalham com turmas do primeiro ao quinto anos, com as disciplinas do Núcleo Comum (Língua Portuguesa, Matemática, Estudos Sociais, Ciências e Literatura).

Todos os participantes da pesquisa relataram já terem trabalhado com grupos de reforço escolar. Os docentes disseram que usavam nas aulas de reforço escolar, principalmente, fo-

lhas com atividades, jogos físicos, livros e vídeos. Apesar de perceberem que os educandos ficavam mais motivados com os recursos digitais, os utilizavam pouco devido a alguns obstáculos encontrados na instituição escolar. As dificuldades encontradas foram as seguintes: acesso à conectividade, infraestrutura tecnológica insuficiente e déficit em competências digitais.

Outra questão sondada no estudo diz respeito às plataformas educativas digitais mais

utilizadas pelos participante, são elas: *Wordwall*, *Escola Games* e *Matific*. Os docentes ainda relataram que encontravam mais ofertas de plataformas educativas digitais em Matemática do que em Língua Portuguesa. Quando questionados sobre o que gostariam de encontrar em uma plataforma digital que oferecesse atividades de Língua Portuguesa, as respostas foram muito variadas. O Quadro 1 mostra algumas atividades sugeridas pelos docentes.

Quadro 1 – Que atividades de Língua Portuguesa gostaria de encontrar numa plataforma digital?

“Atividades dinâmicas, lúdicas, de fácil acesso e não muito longas no tempo de duração.”
“Propostas de produções textuais.”
“Jogos para alfabetização, produção de pequenos textos com figuras de apoio e jogos que envolvessem diferentes gêneros textuais.”
“Gostaria de encontrar atividades interessantes, interativas e variadas com diversidade de gêneros textuais e multimodais, com feedback imediato ...”

Fonte: Elaborada pelos autores (2025).

Quase todos os participantes do estudo relataram já ter ouvido falar em gamificação. O questionário pedia para que o docente escrevesse o que ele entendia por gamificação. As respostas se concentraram, basicamente, em dois tipos: gamificação como o uso de jogos em sala de aula e gamificação como a utilização dos elementos e da estrutura de jogos nas atividades escolares. De acordo com o que já foi abordado anteriormente, percebe-se que existe uma confusão conceitual entre os termos gamificação e jogo. Segundo Vasconcellos *et al.* (2018), existe um debate em torno desses termos e que não fica restrito às áreas acadêmica e pedagógica, pois o mercado também tem dificuldades para diferenciar gamificação e jogos.

Embora os trinta e três participantes da primeira etapa da pesquisa tenham concordado em continuar participando do estudo, somente vinte e sete docentes responderam ao questionário 2 de avaliação da Plataforma digital Alfaletragames).

A maior parte dos participantes disse que o *layout* da plataforma era intuitivo e fácil de usar e que o conteúdo estava claro em relação à temática. O *layout* refere-se à organização visual dos elementos que compõem um ma-

terial digital.

De acordo com Ambrose e Harris (2008), o *layout* pode ajudar ou dificultar a compreensão de uma mensagem ou de um conteúdo. Deve-se considerar o *layout* mais do que apenas um projeto visual. Ele deve colocar o texto em evidência, levando-se em consideração as outras informações que compõem o todo.

Os docentes foram questionados quanto à clareza do menu e da estrutura de navegação do Alfaletragames. Poucos relataram que esses elementos não apresentavam clareza. Um participante sugeriu inserir um botão na página inicial, indicando “sequências didáticas”. A sugestão foi aceita para melhorar a navegação do produto educacional.

De acordo com Falkembach (2005), a navegação deve ser intuitiva para evitar a falta de orientação do usuário e diminuir a sobrecarga cognitiva. Desse modo, evita-se que o indivíduo fique desmotivado e acabe abandonando a atividade.

Todos os participantes do estudo concordaram que as imagens usadas no Alfaletragames facilitavam a compreensão do conteúdo. As imagens são muito importantes para as crianças que estão no período de alfabetização. Elas conseguem, muitas vezes, comple-

mentar o entendimento do que está escrito no texto”.

De acordo com Weber (2015), as imagens possuem a capacidade de influenciar as pessoas e devem ser escolhidas de maneira consciente, levando em consideração os objetivos pedagógicos. Elas também são consideradas parte do conteúdo quando são utilizadas nos recursos didáticos.

Todos os docentes concordaram em dizer que os jogos utilizados no Alfaletragames eram adequados à faixa etária discente destinada (6 a 9 anos). Ao se escolher jogos educativos digitais, deve-se levar em conta a faixa etária dos estudantes, garantindo assim a motivação das crianças e a adequação dos conteúdos”.

Segundo Krimberg *et al.* (2017), os materiais educativos digitais devem ser adequados ao público-alvo, utilizando uma linguagem apropriada para a faixa etária que se destina.

Com relação ao uso da plataforma nas aulas de reforço escolar, também houve concordância entre os participantes, relatando que a ferramenta poderia ser utilizada. O Alfaletragames apresenta doze sequências didáticas com atividades de alfabetização e letramento, baseadas na gamificação. O uso da gamificação no reforço escolar pode trazer motivação e dar mais autonomia para os estudantes”.

Silva e Schorr (2023) corroboram quando apontam que na integração da gamificação com a educação, cria-se um cenário favorável, onde os estudantes conseguem superar desafios, ganham pontos e aprendem sobre a língua escrita.

Os participantes do estudo foram questionados sobre as dificuldades encontradas para acessar alguma parte da plataforma. Apenas cinco docentes relataram que apresentaram dificuldades no acesso. As dificuldades encontradas diziam respeito à estrutura do menu e da navegação do Alfaletragames. Conforme já foi mencionado anteriormente, a estrutura do menu e da navegação deve ser clara e intuitiva para evitar a desorientação dos usuários, fazendo com que eles acabem perdendo o interesse na atividade. As modificações sugeridas pelos professores foram feitas na plataforma.

Os docentes foram convidados a destacar os pontos positivos e os pontos negativos encontrados na plataforma digital. As respostas dos participantes sobre os pontos positivos foram organizadas em três categorias: 1 Estratégias de engajamento, 2 Integração, variedade e contextualização do conhecimento e 3 Usabilidade e navegação. O Quadro 2 mostra as categorias criadas.

Quadro 2 – Categorias criadas para destacar os pontos positivos do Alfaletragames

CATEGORIAS	CÓDIGOS	RESPOSTAS
Estratégias de engajamento	interativo atrativo criativo lúdico gamificação	“Atividades interativas que estimulam o interesse das crianças e facilitam o processo de aprendizagem.” “O site está bem organizado e é atrativo pelo layout colorido e com ilustrações...” “O material se destaca pela criatividade, beleza e funcionalidade...” “... O uso de jogos e atividades lúdicas é outro grande diferencial, pois torna o aprendizado mais engajante e prazeroso para as crianças...” “...usando o recurso da gamificação, o que potencializa a aprendizagem das crianças...”
Integração, variedade e contextualização do conhecimento	conteúdo temático relevante interdisciplinaridade diversidade textual	“... por trazer variedade de gêneros textuais e temas bastante relevantes, adequados à faixa etária que se destinam.” “... com propostas diversificadas e interdisciplinares...”

Usabilidade e navegação	intuitivo fácil compreensão	“... Além disso, a interface é simples e intuitiva, facilitando o acesso e a utilização dos materiais pelos professores...” “Fácil compreensão e fácil acesso.”
-------------------------	--------------------------------	--

Fonte: Elaborada pelos autores (2025).

Na categoria “Estratégias de engajamento” os participantes destacaram a interatividade, a ludicidade, a atratividade, a criatividade e a gamificação presentes no Alfaletragames. Essa categoria apresentou resultados bem parecidos com as expectativas dos docentes em relação às atividades de Língua Portuguesa que deveriam fazer parte de uma plataforma digital.

Os recursos interativos possuem grande importância e, quando são integrados às plataformas digitais, podem tornar a aprendizagem dos estudantes mais ativa e estimulante (Machado; Santos, 2024).

Segundo Soares (2009), a ludicidade encontrada nas atividades como parlendas, cantigas de roda, trava-línguas é fundamental para o processo de alfabetização, pois essas atividades desenvolvem a consciência fonológica dos estudantes.

Os jogos educativos digitais têm a capacidade de divertir ao mesmo tempo que proporcionam a aprendizagem de maneira lúdica e interativa (Savi; Ulbricht, 2008).

A gamificação quando aplicada no contexto escolar pode trazer muitas vantagens como a motivação e o engajamento dos estudantes nas atividades escolares (Toneis, 2022). Essas vantagens são muito importantes nas aulas de reforço escolar, pois trazem melhores resultados e ajudam a recompor aprendizagens. Acredito que as crianças aprendem melhor quando estão motivadas”.

Na categoria “Integração, variedade e contextualização do conhecimento”, os docentes encontraram os seguintes pontos positivos no Alfaletragames: conteúdo temático relevante, interdisciplinaridade e diversidade textual. Resultados também muito parecidos com as expectativas dos docentes em relação às atividades educativas que esperavam encontrar em uma plataforma educacional digital.

É importante selecionar conteúdos relevantes, como por exemplo, a educação am-

biental, tratada em algumas sequências da plataforma, para que se consiga a formação integral dos estudantes. De acordo com Saviani e Galvão (2021), o conteúdo deve ser bem selecionado para que possa contribuir para a formação omnilateral dos educandos.

A interdisciplinaridade também faz parte das sequências didáticas gamificadas do Alfaletragames, principalmente, entre as áreas de Linguagens e Ciências da Natureza. Para Soares (2009), ao trabalharmos de maneira interdisciplinar no processo de alfabetização e letramento, estamos contribuindo para uma educação relevante e contextualizada dos estudantes.

A diversidade de gêneros textuais presente na plataforma digital também foi destacada pelos participantes da pesquisa. O trabalho com os gêneros textuais diversificados permite o desenvolvimento das habilidades de leitura, de escrita e a compreensão de textos. Também contribui para a formação de leitores críticos”.

O trabalho com gêneros textuais variados como textos informativos, literários, narrativos, argumentativos e digitais é proposto pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018).

A categoria “Usabilidade e navegação” refere-se à facilidade com que o conteúdo pode ser compreendido e usado. Ele deve seguir uma organização lógica, acessível e sem oferecer obstáculos de navegabilidade ou de interação ao usuário.

Os docentes mencionaram que o Alfaletragames era uma plataforma intuitiva e de fácil compreensão, características relevantes para que o usuário não fique desorientado e perca o interesse pelas atividades propostas.

De acordo com Carusi (2018), na navegação de um produto digital, os elementos gráficos da *interface* (o texto, as imagens, os botões e o menu) devem possibilitar que o usuário realize suas tarefas de maneira agradável.

Os participantes da pesquisa apontaram também pontos negativos da plataforma Alfaletragames. As respostas dos docentes foram organizadas em três categorias: 1 Barreiras de infraestrutura tecnológica, 2 Barreiras de acessibilidade digital e 3 Usabilidade e experiência do usuário. O Quadro 3 mostra essas categorias.

ras de infraestrutura tecnológica, 2 Barreiras de acessibilidade digital e 3 Usabilidade e experiência do usuário. O Quadro 3 mostra essas categorias.

Quadro 3 – Categorias criadas para destacar os pontos negativos do Alfaletragames

Categorias	Códigos	Respostas
Barreiras de infraestrutura tecnológica	Dependência da internet Falta de dispositivos tecnológicos	“... pode ser usado em qualquer lugar que tenha acesso à internet, este é um ponto positivo, mas também pode ser considerado uma barreira diante da realidade das escolas públicas brasileiras, infelizmente...” “O ponto negativo seria a falta de computadores e tablets por alunos ...”
Barreiras de acessibilidade digital	Falta de acessibilidade	“... É uma pena que um material tão rico como o Alfaletragames ainda não apresente os recursos de acessibilidade...”
Usabilidade e experiência do usuário	Mudança no layout Layout mais intuitivo	“Como ponto negativo, acredito que uma mudança no layout resolveria e o deixaria mais intuitivo.”

Fonte: Elaborada pelos autores (2025).

Na categoria “Barreiras de infraestrutura tecnológica”, os docentes citaram como pontos negativos para a utilização da plataforma a dependência da *internet* e a falta de dispositivos tecnológicos. É interessante notar que os resultados são bem semelhantes às respostas dos participantes da pesquisa sobre as dificuldades encontradas para a utilização dos recursos digitais na instituição escolar.

Atualmente vivemos em um mundo conectado e quase todas as tarefas do nosso cotidiano dependem da *internet*. É essencial que as escolas tenham uma boa conexão de *internet* e dispositivos digitais para os docentes e os estudantes possam utilizar nas aulas. Segundo Possato *et al.* (2024), a falta de uma infraestrutura tecnológica adequada, incluindo dispositivos digitais e *internet*, pode ajudar na exclusão dos estudantes de baixa renda e de áreas rurais.

Na categoria “Barreiras de acessibilidade digital”, somente um participante apontou essa questão no Alfaletragames. Considero o ponto identificado pelo docente muito importante e, assim que possível, a plataforma será ajustada para atender a essa demanda.

De acordo com Possato *et al.* (2024), a oferta de recursos digitais acessíveis como: audiodescrição, legendas e linguagem de sinais, é essencial para garantir o acesso à informação e o sucesso da aprendizagem dos estudantes com deficiências sensoriais (auditivas e visuais). Ainda, segundo os autores, existem diferentes necessidades de acessibilidade dos educandos, sendo importante garantir que esses recursos educativos apresentem a flexibilidade necessária para que se possa oferecer um ensino mais personalizado.

Na categoria “Usabilidade e experiência do usuário”, os docentes destacaram a necessidade de uma mudança no *layout* a fim de torná-lo mais intuitivo. Conforme já foi mencionado, a alteração sugerida por um docente foi realizada para garantir uma melhor navegação e uma boa experiência do usuário na plataforma. Um *layout* intuitivo facilita a navegação na plataforma e, dessa maneira, facilita a compreensão do conteúdo ou da mensagem que se quer transmitir aos educandos.

Alguns participantes da pesquisa deram sugestões para aperfeiçoar o Alfaletragames. Eles pediram mais jogos de alfabetização, es-

paço de criação das crianças, jogos interativos em grupo, novas histórias e propostas. Também sugeriram uma oficina sobre gamificação e a inserção de recursos de acessibilidade na plataforma. Algumas modificações sugeridas para o menu e *layout* já foram realizadas. As outras sugestões serão implementadas assim que for possível.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nos resultados das validações dos docentes que participaram da pesquisa, pode-se concluir que o Alfaletragames, com suas sequências didáticas gamificadas, poderá auxiliar os professores nas aulas de reforço escolar, pois possui atividades diversificadas, interdisciplinares, interativas, lúdicas e bem estruturadas, permitindo um aprendizado mais prazeroso e engajante para os estudantes.

É importante ressaltar que a implementação da gamificação com a utilização dos recursos digitais ainda enfrenta alguns desafios como a falta de uma infraestrutura digital adequada, incluindo a escassez de dispositivos digitais e conexão com a internet, a falta de uma formação docente continuada e a não integração ao currículo escolar.

Futuramente, propõe-se a ampliação das atividades da plataforma com novas histórias, novos jogos e a com a inserção de recursos de acessibilidade digital para que ela possa ser utilizada por todos.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Flora. **Gamification: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática**. 2. ed. São Paulo: DVS Editora, 2014.
- ALVES, Mariana Silva; TEIXEIRA, Verônica Rejane Lima. A importância da ludicidade no processo de alfabetização e letramento nos anos iniciais do Ensino Fundamental. **ID on line. Revista de psicologia**, v. 16, n. 63, p. 596-610, 2022.
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Layout**. Porto Alegre: Bookman, 2008.
- ARRUDA, Leticia; GROSCH, Maria Selma. Formação continuada de professoras alfabetizadoras: reflexões sobre alfabetização e letramento. **Linguagens, Educação e Sociedade**, n. 44, p. 7-27, 2020.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.
- BARRETO, J. M. Alfabetização e letramento: estudo sobre os aspectos pragmáticos da leitura. **Desleitura — Literatura Filosofia Cinema e outras artes**, [S. l.], v. 8, n. 8, 2022. DOI: 10.26893/desleitura.v8i8.88. Disponível em: <https://desleitura.com/desleitura/article/view/88>. Acesso em: 28 set. 2024.
- BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. *Art. 208, inciso I*. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 5 out. 1988. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 21 maio 2025.
- BRASIL, Ministério da Educação (MEC). **Pacto Nacional de Recomposição de Saberes, 2024**. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/recomposicao-aprendizagens#:~:text=O%20QUE%20É%3A%20Política%20pública%20que%20oferece%20apoio,por%20meio%20da%20estratégia%20de%20recomposição%20das%20aprendizagens>.
- BRASIL. Ministério da Educação (MEC). **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf.
- BURKE, Brian. **Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias**. 1. ed. São Paulo: DVS Editora, 2015.
- CAMPANHA, Camila; CAMPOS, Ana Paula Soares de. Panorama do uso de games, serious games e gamificação na educação. **Revista Pluri**, v. 2, n. 1, p. 27-45, 2019.
- CARUSI, Alessandra. Design da interação em sites infantis educacionais. v. 6 n. Especial

- (6): **Ergodesign & HCI**, Número Especial, v. 6, ano 6, 2018. DOI:10.22570/ergodesignhci-v6iEspecial.529. Disponível em: <https://doi.org/10.22570/ergodesignhci.v6iEspecial.529>
- SILVA, Amanda da *et al.* Literatura infantil e alfabetização: algumas reflexões. **Caderno de Ensino, Linguagens e suas Tecnologias**, v. 2, n. 3, p. 43-57, 2021.
- FALKEMBACH, G. A. M. Concepção e desenvolvimento de material educativo digital. **RENOTE**, Porto Alegre, v. 3, n. 1, 2005. DOI: 10.22456/1679-1916.13742. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/13742>. Acesso em: 18 abr. 2025.
- FERREIRA, Ludimila Sousa; PORTILHO, Maria Ovídia Muniz. Tecnologias digitais como estratégias metodológicas para alunos com dificuldades de aprendizagem na leitura e escrita. **Facit Business and Technology Journal**, v. 2, n. 47, 2023.
- GENIALLY. A maneira mais fácil de criar experiências interativas e gamificadas. c2025. Disponível em: <https://genially.com/pt-br/planos/educacao/>
- GOOGLE SITES. Crie um site mesmo sem conhecimento de programação ou design. c2025. Disponível em: <https://wospace.google.com/intl/pt-BR/ip/sites/>
- KAPP, K. M. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education**. [S.l.]: Pfeiffer, 2012.
- KRIMBERG, Laura *et al.* **Construção de aplicativos educacionais na formação de professores: critérios pedagógicos, técnicos e interativos**. Nuevas Ideas en Informática Educativa. Santiago: Organiza, p. 144-149, 2017.
- LEARNING APPS.ORG. Crie atividades educativas e interativas. c2025. Disponível em: <https://learningapps.org/>
- MACHADO, Alex Pereira; ROSTAS, Guilherme Ribeiro; CABREIRA, Tauã Milech. Gamificação na educação básica: uma revisão sistemática do cenário nacional. *In*: Simpósio brasileiro de informática na educação (SBIE), 34., 2023, Passo Fundo/RS. **Anais** [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2023. p. 738-751. DOI: <https://doi.org/10.5753/sbie.2023.234744>. Acesso em 07/08/2024.
- MACHADO, Márcia de Moraes Nunes; SANTOS, Maria Pricila Miranda dos. O papel da tecnologia na transformação da educação contemporânea. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, [S. l.], v. 10, n. 1, p. 1510–1521, 2024. DOI: 10.51891/rease.v10i1.13048. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/13048>. Acesso em: 14 abr. 2025.
- MELO, Keite Silva de; TOMAZ, Adriana. ENSINO REMOTO E AS CONTRADIÇÕES NO TRABALHO DOCENTE. **Revista Interinstitucional Artes de Educar**, [S. l.], v. 6, p. 12–35, 2020. DOI: 10.12957/riae.2020.52400. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/riae/article/view/52400>. Acesso em: 21 maio. 2025.
- MINAYO, M. C. S.(org.) **Pesquisa Social. Teoria, método e criatividade**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2019
- MOREIRA, Valéria Nascimento; BATISTA, Sílvia Cristina Freitas; RANGEL, Ingrid Ribeiro da Gama. Alfabetização e letramento: avaliação de aplicativos móveis para os anos iniciais do Ensino Fundamental. **Revista Vértices**, [S. l.], v. 22, n. 2, p. 298–320, 2020. DOI: 10.19180/1809-2667.v22n22020p298-320. Disponível em: <https://editoraessentia.iff.edu.br/index.php/vertices/article/view/15402>. Acesso em: 30 out. 2024.
- POSSATO, Alvaro Bubola *et al.* Educação 5.0 E inclusão: explorando o potencial das tecnologias emergentes para pessoas com deficiência. **Revista Políticas Públicas & Cidades**, [S. l.], v. 13, n. 2, p. e1390, 2024. DOI: 10.23900/2359-1552v13n2-353-2024. Disponível em: <https://journalppc.com/RPPC/article/view/1390>. Acesso em: 29 abr. 2025.
- SANTANA, Maciel Trajano; ARAÚJO, Maykon Emanuel Moraes de; MESQUITA, Kelânia Freire

- Martins. Da intencionalidade à responsabilidade lúdica: o papel da gamificação na educação científica. **Scientia Naturalis**, v. 6, n. 1, 2024.
- SAVI, R.; ULBRICHT, V. R. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. **RENOTE**, Porto Alegre, v. 6, n. 1, 2008. DOI: 10.22456/1679-1916.14405. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14405>. Acesso em: 18 abr. 2025.
- SAVIANI, Dermeval; GALVÃO, Ana Carolina. Educação na pandemia: a falácia do “e; ensino” e; remoto. **Universidade e sociedade: projeto da Andes-Sindicato Nacional**, 2021.
- SCHULTZ, Juliana Lopes Cardoso; ALVES, Vanessa Queirós. A importância da educação ambiental nos anos iniciais do Ensino Fundamental. **Caderno Intersaberes**, v. 12, n. 42, p. 354-370, 2023.
- SILVA, Vitória Luísa da; SCHORR, Maria Claudete. Sabido: Uma plataforma que auxilia no processo de alfabetização nos anos iniciais do Ensino Fundamental. *In: Simpósio brasileiro de informática na educação (SBIE)*, 34. , 2023, Passo Fundo/RS. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2023. p. 299-310. DOI:<https://doi.org/10.5753/sbie.2023.234914>
- SOARES, Magda. Letramento e alfabetização as muitas facetas. **Revista brasileira de Educação**, São Paulo, 2004.
- SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.
- TONEIS, Cristiano Natal. **Os Games na sala de aula: games na educação ou a gamificação da educação?** 2. ed. Joinville: Clube de Autores, 2022.
- UNESCO. 2023. **Resumo do Relatório de Monitoramento Global da Educação 2023: Tecnologia na educação: Uma ferramenta a serviço de quem?** Paris, UNESCO,2023. Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386147_por. Acesso em 24 de fevereiro de 2025.
- UNESCO. **Educação: do fechamento das escolas à recuperação**. Paris, UNESCO,2022. Disponível em: <https://webarchive.unesco.org/web/20220626203817/https://pt.unesco.org/covid19/educationresponse>. Acesso em 24 de fevereiro de 2025.
- UNICEF. **Pobreza Multidimensional na Infância e Adolescência no Brasil- 2017 a 2023. Uma análise sobre renda, educação, acesso à informação, água, saneamento, moradia, proteção contra o trabalho infantil e segurança alimentar**. Brasília, DF: escritório da representação do UNICEF no Brasil,2025. Disponível em: **Pobreza Multidimensional na Infância e Adolescência no Brasil – 2017 a 2023 | UNICEF Brasil**. Acesso em 24 de fevereiro de 2025.
- VASCONCELLOS, Marcelo Simão de *et al.* Gamificação: uma investigação sobre o conceito no contexto do SBGames. **Sbgames**. Org, p. 813-822, 2018.
- VIEIRA, Diogo dos Santos; LIMA, Maria das Graças dos Santos. Escola, professores e famílias: Fios que conectam a alfabetização e letramento na infância. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, [S. l.], v. 8, n. 1, p. 1468–1478, 2022. DOI: 10.51891/rease.v8i1.3992. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/3992>. Acesso em: 28 set. 2024.
- VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- WEBER, Dorcas. **Organização dos conteúdos em materiais didáticos para a educação a distância: o layout como produto pedagógico**. Universidade do Minho, UMINHO, Braga, Portugal, 2015.

Recebido em 26 de maio de 2025
Aceito em 31 de dezembro de 2025