

## GAMIFICAÇÃO E O PAPEL DO LIVRO DIDÁTICO NO ENSINO DA LEITURA E ESCRITA

*Elaine Conceição da Silva*<sup>1</sup>, *Cristiane Dias Martins da Costa*<sup>2</sup>, *Joelson de Sousa Morais*<sup>3</sup>

### Resumo

Esse trabalho tem como objetivo compreender o papel da gamificação no ensino da leitura e escrita a partir do livro didático de língua portuguesa do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental. Conta com uma pesquisa de abordagem qualitativa, do tipo descritiva e bibliográfica, tendo como destaque os autores: Bacich; Moran (2018) que versam sobre a importância das metodologias ativas para uma educação inovadora; Tolomei (2017) que traz a discussão sobre a gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação e Díaz (2011) apresenta atualidades sobre o livro didático como recurso curricular, dentre outros que colaboram com a discussão. Posteriormente, houve uma análise do livro didático de língua portuguesa do primeiro e segundo ano do ensino fundamental, da coleção Vem Voar. Após a análise verificou-se que os livros apresentam algumas metodologias ativas de aprendizagem, como jogos, brincadeiras, dentre outras, mas notou-se a ausência da gamificação. Portanto, foi proposta uma atividade de gamificação para trabalhar leitura e escrita, a partir do livro didático.

**Palavras-chave:** Gamificação; Leitura; Escrita; Livro Didático.

## GAMIFICATION AND THE ROLE OF TEXTBOOKS IN TEACHING READING AND WRITING

### Abstract

This work aims to understand the role of gamification in teaching reading and writing based on Portuguese language textbooks for the 1st and 2nd year of Elementary School. It has a qualitative, descriptive and bibliographical research approach, highlighting the authors: Bacich; Moran (2018), who discussed the importance of active methodologies for innovative education; Tolomei (2017) who discusses gamification as a strategy for engagement and motivation in education and Díaz (2011) presents updates on textbooks as a curricular resource, among others that contribute to the discussion. Subsequently, there

<sup>1</sup>Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA), Campus - Codó (MA).

<sup>2</sup>Pós-doutora pela Binghamton University, NY/EUA e Doutora em Educação pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Professora Associada do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), no Centro de Ciências de Codó (CCCCO).

<sup>3</sup>Doutor em Educação pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Professor Adjunto do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), no Centro de Ciências de Codó (CCCCO).



was an analysis of the Portuguese language textbook for the first and second year of elementary school, from the Vem Voar collection. After the analysis, it was concluded that the books present some active learning methodologies, such as games, games, among others, but the absence of gamification was noted. Therefore, a gamification activity was proposed for reading and writing work, based on the textbook.

**Keywords:** Gamification; Reading; Writing; Textbook.

## 1. Introdução

A aprendizagem da leitura e da escrita é um dos pilares para o desenvolvimento pleno do aprendiz, pois por meio desses conhecimentos, os saberes de diferentes áreas poderão ser construídos e ampliados, pela imersão na cultura letrada, oportunizando assim o exercício da cidadania com mais autonomia e protagonismo (Brasil, 2017).

Ensinar a ler e escrever de forma significativa e atraente, constitui-se em um desafio para o professor diante das inovações do conhecimento e reinvenções da forma de ensinar, tendo em vista que, diversas escolas ainda trabalham na perspectiva mais tradicional de ensino, onde o aluno é um mero receptor de informações e não constrói seu próprio conhecimento (Silva, 2013).

Atualmente, há amplas possibilidades de inovar no processo educacional e que visa proporcionar uma aprendizagem atraente, motivadora, significativa e envolvente. Para isso, paradigmas educacionais precisam ser rompidos e possibilitar um novo olhar sobre esses processos educativos, de forma a ser despertado, em prol de uma educação de qualidade.

Nessa perspectiva, as metodologias ativas ganham cada vez mais espaço em discussões acerca do protagonismo e autonomia dos educandos. Por meio delas os alunos tornam-se o centro na aquisição de conhecimentos, enquanto o professor torna-se um mediador e facilitador da aprendizagem (Bacich; Moran, 2018).

Dentre as metodologias ativas, a gamificação vem se evidenciando como uma metodologia que pode contribuir na aprendizagem, especialmente, por possuir características de jogos, podendo ser motivadora na construção do conhecimento, uma vez que os games são muito utilizados na contemporaneidade por diversos públicos.

A gamificação é um fenômeno que consiste “no uso de elementos, estratégias e pensamentos dos *games* fora do contexto de um *game*, com a finalidade de contribuir para a resolução de algum problema” (Fardo, 2013, p. 13). Ou seja, a sala de aula constitui-se como um desses espaços, na qual problemas podem ser resolvidos de modo dinâmico, possibilitando maior engajamento e satisfação nos estudantes.

Refletir sobre a importância de trabalhar com metodologias diversificadas, sobre a inovação na sala de aula, principalmente no ensino da leitura e escrita, é imprescindível na prática docente. Desse modo, é relevante que o livro didático como um instrumento que norteia o trabalho docente, sendo a ferramenta mais utilizada na sala de aula, muitas vezes o único recurso que o docente e os alunos têm acesso, desafie o professor a explorar novos caminhos em sua jornada como formador, com o intuito de oportunizar uma aprendizagem com significados para os discentes. Além disso, uma vez trazendo propostas inovadoras, otimizará o tempo do professor em seus planejamentos.

Mediante a esse contexto, esse trabalho apresenta como questão norteadora: Qual o papel da gamificação no ensino da leitura e escrita a partir do livro didático de língua portuguesa do 1º ao 2º ano do Ensino Fundamental?

Os referidos anos foram escolhidos tendo em vista que, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) determina que os estudantes devem ser alfabetizados até o segundo ano do ensino fundamental com a finalidade de garantir o direito fundamental de aprender a ler e escrever (Brasil, 2017). Assim, vale verificar se o livro didático dispõe de métodos inovadores para contribuir na alfabetização dos alunos.

Essa pesquisa origina-se a partir de experiências<sup>1</sup> em aulas de reforço, durante a pandemia. Nesse período, foi percebido a eficácia da gamificação no desenvolvimento da leitura e escrita, na qual foram alfabetizadas crianças por meio da gamificação. O intuito era alfabetizar e fazer com que os estudantes se motivassem a aprenderem, o que foi fundamental, pois haviam crianças que não tinham motivação, e se sentiam envergonhadas por não dominarem habilidades de leitura e escrita. Foi perceptível o interesse das mesmas pelas atividades gamificadas, organizadas através de missões com a duração mínima de um mês.

Desse modo, entendemos que atividades de gamificação no livro didático, especialmente no ensino da leitura e escrita, podem colaborar significativamente na aprendizagem dos discentes, uma vez que o livro didático é de uso obrigatório e frequentemente utilizado na sala de aula e pode ser um recurso que contribua no engajamento dos estudantes.

Nesse sentido, essa investigação tem como objetivo geral: compreender o papel da gamificação no ensino da leitura e escrita a partir do uso do livro didático de língua portuguesa. E como objetivos específicos buscou: apresentar a gamificação como metodologia ativa que pode favorecer o desenvolvimento da leitura e escrita de forma significativa; identificar a gamificação no livro didático de língua portuguesa do 1º e 2º ano de ensino fundamental; e propor estratégias de gamificação e atividade gamificada a partir do livro didático.

<sup>1</sup> Experiência essa que teve a primeira autora desse texto.



## 2. Caminhos Metodológicos

A pesquisa apresenta uma abordagem qualitativa, porque apropria-se de uma análise e descrição de dados não quantitativos (Mendes, 2016). O estudo é do tipo bibliográfico, com a utilização de livros, artigos científicos, dissertações, dentre outros, sendo utilizado sites como: Scielo, Google Acadêmico e Portal da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) para busca desses materiais, tendo como principais autores: Bacich; Moran (2018), que dialogam sobre as contribuições das metodologias ativas para uma educação inovadora e significativa; Tolomei (2017) que contribui sobre a gamificação como recurso capaz de desenvolver o engajamento e motivação na aprendizagem, e Díaz (2011) trazendo reflexões sobre atualidades do livro didático, entre outros.

Além da revisão de literatura, para discussão de conceitos relevantes sobre a temática, esta pesquisa conta com a análise do livro didático de língua portuguesa, "Vem Voar" de 2019 a 2022, do primeiro e segundo ano do ensino fundamental, com intuito de verificar se estes livros incentivam o uso da gamificação no ensino da leitura e escrita na sua proposta metodológica. Vale destacar que o livro analisado foi o livro destinado ao aluno.

A análise contou com a coleta das informações técnicas dos livros, observação do livro e descrição de atividades propostas nos livros didáticos. Para Gil (2008) a observação é imprescindível para uma pesquisa, sendo ela, mais evidente na coleta de dados, utilizada em conjunto com outras técnicas ou exclusivamente. Ainda na perspectiva do autor essa pesquisa é descritiva, por que, "pesquisas deste tipo têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis" (Gil, 2008, p.28).

Após a coleta das informações técnicas dos livros, todas as propostas metodológicas foram observadas, sendo especificado o tipo das atividades por meio de anotações. As informações observadas foram reescritas em forma de texto dissertativo, havendo uma descrição mais detalhada dos jogos apresentados pelos livros didáticos, para fazer uma comparação com a gamificação. Em seguida houve a análise e interpretação dos resultados, apresentando um diálogo com autores, levando em consideração os resultados, foi proposta uma atividade de gamificação a partir do livro didático.

## 3. Desafios do ensino e da aprendizagem da leitura e escrita na escola

O convívio em sociedade exige o domínio de algumas habilidades essenciais para dar conta de demandas sociais que surgem cotidianamente, dentre elas a leitura e escrita. Conhecimentos estes indispensáveis no desenvolvimento do ser humano, que tem efeitos satisfatórios sobre a vida de quem consegue dominá-los.



Segundo Silva (2013, p.59), “a leitura é uma porta aberta para o mundo, através dela o leitor constrói o seu conhecimento tornando-se um ser crítico capaz de atuar na sociedade em que vive e modifica-a”. A leitura e escrita são saberes primordiais no desenvolvimento dos educandos enquanto seres participativos na sociedade, pois são capazes de proporcionar mudanças na realidade vivida, contribuindo positivamente no olhar sobre o mundo que os cerca, contribuindo na tomada de decisões, e resolução de problemas cotidianos.

Assim, essa pesquisa pretende focar no uso da gamificação em sala de aula como uma possibilidade de motivar os alunos, especialmente no ensino da leitura e escrita, pois entendemos que a aprendizagem dessas habilidades pode tornar-se mais complexa, mediante a ausência de práticas diferenciadas.

Nesse sentido, “a prática da leitura necessita ser enfocada com prazer e alegria, não apenas como via para obtenção de conteúdo, mas como fonte de lazer e entretenimento para que o hábito de ler esteja presente na vida cotidiana do indivíduo” (Brasil, 2019, p. 23). A aquisição da escrita, também deve proceder no mesmo segmento, para despertar o interesse pela aprendizagem.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (2017), o lúdico deve fazer parte das práticas de ensino nos anos iniciais, e diferentes metodologias podem ser utilizadas para contribuir com a aprendizagem, principalmente envolvendo divergentes meios tecnológicos (Brasil, 2017). Cabe ao docente está atento às necessidades e realidades de seus alunos para planejar estratégias que colaborem eficazmente nos resultados de suas práticas.

Inovando na sala de aula, há maior possibilidade de comprometimento dos estudantes em aprender, dessa forma, as metodologias para o ensino da leitura e escrita devem despertar o interesse dos alunos, para que a aprendizagem seja facilitada. Assim, o papel do professor é buscar dentro das possibilidades existentes, aprimorar seus conhecimentos e aperfeiçoar suas práticas, trazendo para suas aulas, metodologias diversificadas.

Partindo da perspectiva que o ato de jogar, traz diversos benefícios na formação do sujeito, como o desenvolvimento da aprendizagem e de aspectos cognitivos, culturais, sociais e afetivos, além de oportunizar a adrenalina e diversão (Tolomei, 2017), a gamificação por possuir características dos *games* é uma proposta de metodologia ativa que possibilita o engajamento dos educandos na aprendizagem da leitura e escrita, além de uma aprendizagem prazerosa e significativa.

### **3.1 Metodologias ativas e gamificação na educação**

É primordial que os estudantes estejam interessados pela aprendizagem e motivados a construir seus conhecimentos, para uma educação diferenciada e emancipadora. Essa vontade, pelo desenvolvimento do saber é inerente ao sentido e significado que a aprendizagem adquire ao longo dos processos educativos que os discentes perpassam. Nessa vertente é importante



que as práticas educativas sejam repensadas com intuito de instigar a motivação dos educandos pelos estudos.

Nesse sentido, na atualidade, estudos evidenciam métodos de ensino que podem contribuir com uma aprendizagem eficaz, dentre os quais as metodologias ativas possibilitam um novo cenário educacional, por oferecer condições de aprendizagens que condizem com os desafios educacionais.

Para Bacich; Moran (2018) as metodologias ativas consistem em métodos criativos e ativos, que tem o aluno como centro do processo ensino e aprendizagem, valorizando seus conhecimentos prévios, e sua participação efetiva, além de diferentes formas de aprendizagem, respeitando o tempo de desenvolvimento de cada um.

Batista; Cunha (2021) destacam que as metodologias ativas possibilitam o desenvolvimento da autonomia, capacidade de resolução de problemas, concepção do trabalho colaborativo e segurança para enfrentar situações difíceis cotidianamente em distintas circunstâncias. O aluno constrói sua própria aprendizagem e usa o senso crítico baseado em vivências individuais e coletivas, respeitando as diferentes opiniões e torna-se responsável com participação ativa, assim as metodologias ativas colaboram no desenvolvimento cognitivo e emocional dos estudantes.

Assim as metodologias ativas são indispensáveis no processo ensino e aprendizagem, sendo essencial uma educação que oportuniza questionamentos de informações, autonomia para resolução de situações problemas difíceis, proximidade com a diversidade, trabalho em equipe, compartilhamento de tarefas dentre outras habilidades (Bacich; Moran, 2018).

Partindo desse pressuposto, a gamificação ganha destaque como uma metodologia ativa que pode resgatar vivências cotidianas dos estudantes para sala de aula e promover uma aprendizagem envolvente aos alunos, por se caracterizar como um método que dispõe de regras e elementos de jogos em situações de não jogos, tendo em vista que os jogos são muito utilizados por pessoas de diversas faixas etárias e são considerados atraentes e divertidos (Tolomei, 2017).

A gamificação consiste em utilizar técnicas de um jogo, sendo ele didático ou não, virtual ou não (Vieira; Hoyos, 2018). Ou seja, é possível trabalhar a gamificação com ou sem recursos tecnológicos, é importante ressaltar que as tecnologias podem trazer contribuições no uso dessa estratégia à medida que todos tem acesso, mas em ambientes que a realidade não permite o acesso a esses recursos é possível se reinventar e trabalhar a gamificação de formas variadas, com materiais customizáveis, cartas, cartaz etc.

Mediante o exposto, convém salientar que "a gamificação pode ajudar o aluno a desenvolver habilidades sociais como a colaboração e a resolução de problemas e também colaborar para diminuir a evasão escolar e a falta de motivação no uso extensivo de atividades e processos tradicionais" (Jogo, *et al.*, 2020, p. 4). Aprender por meio desse método pode tornar uma atividade que

seria enfadonha e desinteressante, em uma prática estimulante para os discentes, sobretudo, por dispor de habilidades de suas realidades.

De acordo com Fernandes e Ribeiro (2018) elementos da gamificação podem oportunizar motivação e diversão, sendo eles, a pontuação, níveis, ranking, medalhas/conquistas, desafios e missões. Entende-se que esses elementos, proporcionam uma aprendizagem lúdica, desperta a curiosidade e possibilita resultados satisfatórios na construção do conhecimento.

Levando em consideração o que foi explanado até aqui, é considerável destacar que a gamificação é uma metodologia de ensino relevante para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e emocionais nos educandos. Por essa razão, é imprescindível que ela faça parte dos livros didáticos, tendo em vista que é o recurso disponível aos professores para trabalharem em suas aulas.

### **3.2 Livro didático: concepções e possibilidades da gamificação**

O livro didático é um recurso que assume um papel importante nas práticas de ensino e conhecimento dos alunos, pois além de ser uma fonte confiável de saberes, facilita o trabalho do professor por conter uma estrutura organizada de conteúdo a serem trabalhados em sala de aula. “O livro didático, um material pedagógico de longa data, é ainda hoje um recurso privilegiado nos processos de seleção e de comunicação dos conhecimentos escolares” (Díaz, 2011, p. 611).

Levando em consideração esse contexto, ressalta-se a relevância de propostas metodológicas que valorizem as metodologias ativas na educação por meio do livro didático, em especial a gamificação, método inovador na contemporaneidade. Entende-se que o livro pode trazer atividades prontas para que o professor possa aplicar em sala de aula, ou sugerir que o docente crie uma atividade gamificada para trabalhar um objetivo específico. Essa proposta se faz pertinente, principalmente, no ensino da leitura e escrita, pelas evidências de defasagem na aprendizagem desses saberes, na qual levanta-se como hipótese que um dos fatores pode ser a falta de motivação, pois para Santos *et al.* (2018) a motivação é peça fundamental para aprendizagem e um desempenho escolar bem-sucedido.

A gamificação valoriza conhecimentos advindos de jogos e experiências tecnológicas, presume-se que muitos alunos tenham vivenciado os games e acessado as tecnologias, o que torna a gamificação uma proposta que pode aproximar a aprendizagem da realidade dos alunos, e despertar interesse pelas práticas de ensino. Assim, entende-se que essa estratégia pode ser de grande valia, ocupando espaço também nos livros didáticos.

Considerando a importância do livro didático no processo ensino e aprendizagem, e a significância das metodologias ativas para a construção do conhecimento, fez-se necessário realizar uma análise em livros didáticos. O intuito dessa investigação consiste em verificar se os livros de língua portuguesa

do primeiro e segundo ano do ensino fundamental, da coleção “Vem Voar” possui alguma atividade de gamificação com objetivo de trabalhar a leitura e escrita.

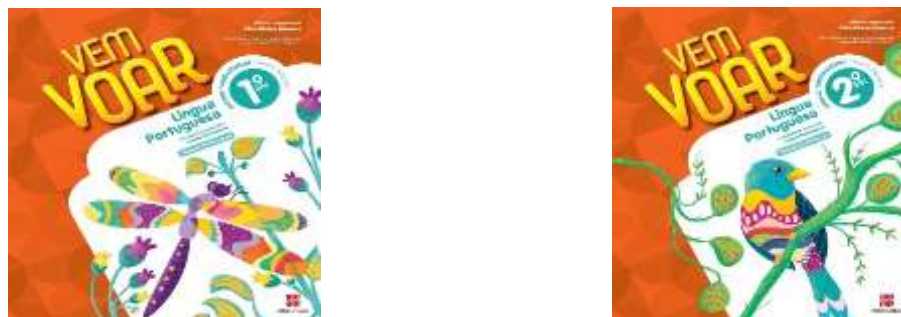
Os livros analisados são da Coleção Vem Voar, de PNLD, 2019, tem como editora responsável: Alice Ribeiro Silvestre, Bacharela em Letras-Língua portuguesa pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (USP). É uma obra didática de natureza coletiva produzida e organizada pela editora Scipione, 2ª edição-São Paulo, o componente curricular é Língua Portuguesa, do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental.

**Quadro 1** – Caracterização dos livros didáticos.

<b>Coleção Vem Voar</b>	<b>1º ANO</b>	<b>2º Ano</b>
<b>Ano Escolar</b>	1º	2º
<b>Ano PNLD</b>	2019	2019
<b>Editora</b>	Editora Scipione	Editora Scipione
<b>Número de páginas</b>	304	288
<b>Componente curricular</b>	Língua Portuguesa	Língua Portuguesa
<b>Unidades temáticas</b>	Leitura/Escuta; Produção (escrita e 113dentifica113ticas); Oralidade; Análise Linguística/ Semiótica	Leitura/Escuta; Produção (escrita e 113dentifica113ticas); Oralidade; Análise Linguística/ Semiótica

Fonte: Silvestre (2019).

**Imagem 1.** Livros Didáticos analisados<sup>1</sup>



Fonte: Registro dos autores, 2023.

<sup>1</sup> Vem Voar PNLD 2019. Disponível em: <https://edocente.com.br/colecao/vem-voar/> . Acesso em: 17/02/2023





Os livros apresentados são designados ao processo de alfabetização, cada um deles é organizado contendo quatro unidades temáticas, o do primeiro ano possui doze capítulos, três em cada unidade, sendo eles: Um convite para a amizade, p.10; Vamos brincar! P.24; Letras por toda parte, p.40; Rimando com os bichos, p.66; Uma capa animal! P.80; Aprendendo com os animais, p.96; Que delícia! P.124; Novos sabores, p.138; No pomar, p.158; Olha a bruxa! P.184; Que medo! P.200; Adivinha quem é? P.214. Os capítulos são organizados em seções, intituladas: Abertura; Sopa de letrinhas; Leitura e atividades; Pensando a língua; Recreio; Meus textos; Leitura de imagem; Belas palavras; Rever ideias e Conheça mais. O livro do segundo ano tem oito capítulos, dois em cada unidade, intitulados: Venha para a brincadeira, p.10; Brinquedos e brincadeiras, p.34; Rima para lá rima para cá, p.70; Aplausos! P.96; Bom apetite, p.126; Mais histórias, mais sabores, p.154; Os animais dão a lição, p.184 e Os bichos vão à festa! P.214. Os capítulos são compostos por seções semelhantes às do primeiro ano, tendo as seções "Recreio" e "Sopa de letrinhas" a menos e a seção "Entendendo as palavras: dicionário" a mais que o do primeiro ano. Vale ressaltar que os conteúdos estão alinhados à versão atualizada da BNCC.

O livro didático do 1º ano, inicia seus conteúdos resgatando conhecimentos prévios dos estudantes, instigando-os a falarem de suas vivências, e durante todo livro esse exercício é realizado. Ele apresenta atividades de localização de informações, leitura de textos e imagens, produção escrita, apresentação oral, reprodução de informações, recorte e colagem e interpretação de texto. Dentre as propostas citadas, destacam-se como atividades diferenciadas: Jogral de rima, alfabeto móvel, roda de parlenda, construção de capa de livros, produção de livro de receita, criação de agenda telefônica, de canção, de desenho, mural, cartaz, produção artística e jogo. O foco principal do livro é a leitura e escrita, tendo como atividades padrão, a escrita de letras e palavras, leitura de textos e imagens e interpretação textual.

O livro contempla apenas um jogo, o qual é denominado "Trilha das palavras", sendo utilizado no livro com o foco principal de trabalhar regras de jogo, no entanto, a trilha também objetiva o aprimoramento da leitura e estudo sobre a ordem alfabética. O jogo é constituído por uma trilha com imagens enumeradas que representam as 26 letras do alfabeto, por marcadores que representará o jogador, cartas com três opções de palavras e um dado. Funciona da seguinte forma: primeiramente é feito um sorteio para definir quem começará: quem inicia, lança o dado e com o marcador anda a quantidade de casas que o dado indicar. Se o marcador parar em uma casa com uma imagem, o jogador deve pegar a carta com o mesmo número da casa e dizer qual das três palavras corresponde à imagem. Se acertar avança uma casa; se errar, retorna ao começo do jogo. Vence o jogador quem chegar primeiro ao fim da trilha. O jogo pode ter de dois a seis jogadores.

As propostas de atividades do livro do segundo ano não diferem muito do primeiro ano, tendo como atividades em destaque: desafio de trava-língua, brincadeiras com parlendas, feira de troca de brinquedos para trabalhar anúncio, construção de brinquedo "sussurrador poético" para ler poesia com os colegas, entrevista, relatos pessoais, produção de resenha, jornal, cartaz e jogos. O livro



foca na leitura e escrita, com maior ênfase nos gêneros textuais e gramática, tendo como atividades padrões: leitura de textos e imagens, escrita de palavras e interpretação textual.

Apenas dois jogos fazem parte desse livro, os quais são eles, “Mensagem rápida” e “Trilha do alfabeto”. O primeiro jogo objetiva trabalhar carta pessoal, e dispõe dos seguintes recursos: imagem de uma tela de celular, cartas com mensagem a enviar, cartas com mensagem recebida e emojis. Pode participar 2 jogadores, funcionando da seguinte forma: cada jogador coloca sua tela de celular a frente, tem um remetente e o destinatário, o remetente, deve comprar uma carta com os torpedos que deve enviar, sem que o outro veja, ele faz a leitura e terá que transmitir as mensagens lidas por meio de emojis, o destinatário escolhe uma carta de mensagem recebida que representa os emojis que o remetente escolheu, a cada correspondência correta a dupla ganha um ponto, podendo ganhar até 3 pontos ao final de cada rodada; a dupla da classe que completar 6 pontos primeiro ganha o jogo. O segundo jogo é uma trilha de letras incompletas para completar o alfabeto, pode participar de 2 a 3 pessoas, além da trilha tem os marcadores e um dado. Quem inicia o jogo lança o dado e andará a quantidade de casas de acordo com o número sorteado, na letra que parar, o jogador deverá falar o nome de uma pessoa que começa com a letra sorteada, se não falar corretamente, fica uma rodada sem jogar, quem chegar ao final da trilha primeiro ganha o jogo.

Todos os jogos apresentados são lúdicos, mas não são considerados gamificação, pois não tem como proposta principal instigar a motivação e o engajamento por meio de recompensas, sendo constituídos em uma única fase. Para Tolomei (2017), na gamificação os elementos principais de games que elevam a motivação e engajamento dos alunos são: pontuação, níveis, ranking, recompensas, desafios e missões. Ademais, esses jogos podem ser explorados pelos professores, os quais podem transformá-los em gamificação, assim como modificar outras atividades presentes nos livros.

Ambos os livros analisados trazem metodologias ativas de aprendizagem e atividades que valorizam a participação ativa dos estudantes e seus conhecimentos prévios, assim como atividades lúdicas. No entanto, observou-se que, a maioria das atividades segue um padrão, na qual os alunos devem analisar textos, imagens e situações para responderem perguntas. “Além disso, as respostas que o LD espera dos alunos geralmente já estão direcionadas nas perguntas, o aluno só terá que identificá-las, poupando-lhe do confronto com o texto e de uma investigação mais aprofundada” (OTA, 2009, p. 218). Ou seja, não instiga a reflexão crítica dos estudantes de modo satisfatório.

Tendo em vista que a análise nos livros visou verificar a presença da gamificação no ensino da leitura e escrita, é importante pontuar que, a gamificação dialoga com a perspectiva de ensino do alfabetizar letrando, pois possibilita a aprendizagem da leitura e escrita por meio de práticas atreladas ao convívio social. Soares (2017) afirma que, na escola a alfabetização deve ocorrer em conjunto com o letramento, sendo este, o uso social da leitura e escrita. Com isso é evidente a relevância do letramento para uma aprendizagem significativa

que aproxima a aprendizagem do real e possibilita a reflexão crítica e autonomia dos educandos.

Percebe-se que a gamificação não está presente nos livros didáticos, sendo esta uma possibilidade de metodologia a ser utilizada pelo professor por meio desse recurso, sendo capaz de promover o interesse pela aprendizagem, explorando práticas de letramento. De acordo com Alves *et al.*, (2014, p.90) “é necessário um grande esforço de planejamento no sentido de criar uma estratégia educacional gamificada envolvente, que promova o aprendizado de conteúdos escolares”. Reforçando assim, a relevância desse método para aprendizagem escolar.

Nenhuma atividade de gamificação foram identificadas. Desse modo percebe-se que novas possibilidades de ensino podem compor os livros didáticos, especialmente os de língua portuguesa, para instigar o gosto pela leitura e escrita. Quando o docente pode ter acesso a outras fontes de conhecimentos para colaborar com suas aulas é plausível, no entanto é satisfatório também que os livros didáticos diversifiquem mais ainda suas propostas de atividades. Pois, “grande parte das instituições de ensino, independente de nacionalidade e de níveis de educação, encontra dificuldades para engajar seus alunos utilizando os recursos educacionais tradicionais” (Tolomei, 2017, p.146).

#### **4. Proposta de atividade de gamificação a partir do livro didático**

Considerando que não foi identificada nenhuma atividade de gamificação no livro didático analisado, a partir do jogo “Trilha do alfabeto”, apresentado no livro didático do segundo ano, com o objetivo de trabalhar o alfabeto e ordem alfabética, foi criada uma atividade de gamificação que será apresentada logo a seguir, após a explicação do jogo. Essa proposta foi criada como sugestão do modo que os livros podem trazer esse tipo de estratégia e de que maneira o professor pode utilizar a gamificação a partir de atividades já elaboradas.

O jogo propõe participação de duas a três pessoas, cada jogador lança o dado em sua vez de jogada, na letra que seu marcador parar, deverá falar o nome de uma pessoa com aquela letra, se errar fica uma rodada sem jogar, vence quem chegar ao final da trilha primeiro.

Imagem 2: Jogo da trilha.



Fonte: Silvestre (2019, p. 249-251).

Antes de dar início a atividade, a(o) professor(a) deverá definir, como será a pontuação, preparar uma tabela para construir um ranking, escolher premiação, explicar cada etapa da atividade, organizar as equipes, falar qual será a duração, objetivo de aprendizagem e principalmente sobre como os alunos devem proceder em uma competição, aceitando e respeitando os resultados. Além disso, é importante dialogar sobre a cooperação entre os colegas. A cada etapa realizada, a(o) docente poderá fazer um *feedback* dos resultados. Atividades de gamificação também podem ser individuais e a(o) professor(a) pode escolher trabalhar em ambientes virtuais ou espaços físicos.

A turma será dividida em três equipes, cada fase, três alunos serão selecionados, um de cada grupo, para representar cada etapa, no entanto, todos podem ajudar na hora das respostas. Quando todas as equipes forem definidas por escolha da(o) professor(a) os alunos irão escolher o nome da equipe e farão um desenho com o nome da equipe para representar o grupo. Os símbolos criados serão colados na lousa para ser utilizado no *ranking*. A duração será de sete dias e cada fase valerá dois pontos, o grupo que obtiver maior pontuação no final da atividade será o vencedor. O grupo vencedor ganhará uma caixa de bombom garoto para dividir entre os integrantes e materiais escolares como lápis, borracha e apontador, além de medalhas de papel confeccionadas pela(o) professor(a). Além disso ganharão dois pontos na disciplina para somar na média final do bimestre.

**1ª etapa:** Jogo da trilha, o grupo que conseguir chegar no fim da trilha primeiro, vence a primeira etapa.

**2ª etapa:** Cada grupo deverá escrever uma carta para um dos grupos que estão competindo, citando o nome de todos os alunos que estão recebendo a carta, para desejar bom desempenho nas atividades que serão realizadas durante a competição. A carta também deve conter a assinatura do nome completo de todos os integrantes do grupo que escreveram a carta. Após, cada

equipe irá ler a carta que recebeu para a turma. A escolha do grupo para escrever a carta ocorrerá por meio de sorteio de modo que todos os grupos irão receber. Vence essa etapa quem cumprir com todos os requisitos. Sendo reduzido pontos de acordo com a ausência de informações e erros.

**3ª etapa:** A(o) professor(a) irá ditar seu nome completo e os alunos deverão produzir um convite de suas preferências para a(o) professor(a), em uma folha A4 com as seguintes informações: local, endereço, data, horário, nome do convidado e de quem está convidando. O(a) professor(a) mostrará exemplos de como deve ser feito. Vence essa etapa quem cumprir com todos os requisitos. Sendo reduzido pontos de acordo com a ausência de informações e erros.

**4ª etapa:** Escrever uma lista de nomes de pessoas com cada letra do alfabeto, em ordem alfabética, ganhará pontos todas as equipes que conseguirem escrever os nomes na ordem correta, sem faltar uma palavra, serão reduzidos pontos de acordo com a quantidade de erros de cada equipe. No final da etapa a(o) professor(a) fará as correções de todas as listas com cada grupo.

**5ª etapa:** Contar o número de sílabas e letras de cada palavra escrita na lista de nomes de pessoas, os alunos deverão escrever na lista as respostas, ganha todos os pontos quem conseguir responder corretamente, sendo reduzidos pontos de quem não cumprir com esses requisitos.

**6ª etapa:** A(o) professor(a) sorteará três nomes de alunos, um de cada equipe e disponibilizará um dicionário para cada grupo descobrir o significado de uma das três palavras e escrever em uma folha A4. Após essa etapa, deverá ser lido para turma o que foi escrito. Todas as equipes que acharem a palavra e escrever corretamente o significado, assim como ler para todos, ganharão os pontos. O tempo para a pesquisa será de 30 minutos, podendo ser prorrogado caso nenhuma equipe tenha encontrado. A(o) professor(a) irá orientar como usar o dicionário e verificará antes dos alunos dar início à pesquisa se as palavras existem no dicionário.

**7ª etapa:** escolher o nome de uma pessoa que foi escrito, produzir uma pequena história oralmente, com o nome escolhido e apresentar para a turma, a equipe que apresentar uma história coerente, com começo meio e fim, ganhará todos os pontos. Antes da etapa a(o) professor(a) demonstrará exemplos de histórias.

A trilha pode ser confeccionada pela(o) professor(a) em tamanho maior para mais envolvimento da turma. O objetivo com essa atividade é proporcionar a motivação e engajamento dos alunos na aprendizagem do alfabeto, ordem alfabética, escrita de palavras, do nome próprio, contagem de sílabas e letras, além do desenvolvimento da oralidade e uso social da leitura e escrita.

Essa proposta focaliza na aprendizagem da gramática, pois é imprescindível na aprendizagem da leitura e escrita, mas também busca instigar as habilidades de ler e escrever no convívio social, como é demonstrado nas etapas que propõem a criação de um convite, na produção de uma carta e busca de significados de palavras.

É importante destacar que ensinar de modo gamificado requer uma análise cuidadosa da realidade dos estudantes, para que o planejamento e a execução das atividades ocorram de forma eficaz, havendo a interação, motivação, de todos os envolvidos. Uma vez que os objetivos de aprendizagem devem ser repensados de acordo com as particularidades dos alunos.

## 5. Considerações finais

Os processos educativos necessitam de uma reflexão constante para averiguar as dificuldades que estão permeando o ensino e aprendizagem, assim como possibilidades para uma educação transformadora, esse papel contribui com uma reinvenção das práticas exercidas no contexto educacional, oportunizando melhorias de sua qualidade.

Promover a motivação e engajamento dos alunos é um desafio para as escolas, no entanto, estudos evidenciam que práticas de ensino que valoriza as metodologias ativas podem oportunizar uma aprendizagem significativa, por ter o aluno como agente principal nesse processo. A gamificação é uma metodologia ativa que visa desencadear nos estudantes o interesse pela aprendizagem, e por ter características de games, é capaz de proporcionar diversão e motivação, sendo possível trazer resultados eficazes na aprendizagem dos educandos.

A necessidade de inovação se evidencia principalmente no ensino da leitura e escrita com aprendizagens que são de suma importância para o convívio social. Nesse intuito, esse trabalho buscou perceber qual o papel da gamificação no ensino da leitura e escrita a partir do livro didático de língua portuguesa do 1º ao 2º ano do Ensino Fundamental.

Notamos que, embora os livros didáticos contemplem algumas metodologias diferenciadas como jogos, brincadeiras, entre outras atividades, ele não contém nenhuma atividade de gamificação. Diante disso, consideramos a relevância da educação se reinventar de acordo com as inovações presentes no cenário educativo, pensando em uma educação de qualidade e criativa.

Logo, sugerimos que, a proposta de atividade gamificada apresentada nesse trabalho seja desenvolvida em sala de aula para verificar quais resultados serão evidenciados, se contribuirá na motivação e engajamento dos alunos na aprendizagem da leitura e escrita, possibilitando novas discussões e propostas para enriquecer os estudos sobre a temática e contribuir com a educação.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn Rosalina Gama; MINHO, Marcelle Rose da Silva; DINIZ, Marcelo Vera Cruz. **Gamificação**: diálogos com a educação (e-book). São Paulo: Editora Pimenta Café, 2014.



BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Penso Editora, 2018.

BATISTA, Lara Miguel Batista Miguel; CUNHA, Virginia Mara Próspero da. O uso das metodologias ativas para melhoria nas práticas de ensino e aprendizagem. **Docent Discunt**, v. 2, n. 1, p. 60-70, 2021. Disponível em: <https://revistas.unasp.edu.br/rdd/article/view/1369/1233>. Acesso em: 10 jan. 2024.

BRASIL, Ministério de Educação. **Documento Curricular do Território Maranhense**: para o Ensino Infantil e o Ensino Fundamental. - 1º ed. - Rio de Janeiro: FGV, 2019.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=79601-anexo-texto-bncc-reexportado-pdf-2&category\\_slug=dezembro-2017-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=79601-anexo-texto-bncc-reexportado-pdf-2&category_slug=dezembro-2017-pdf&Itemid=30192). Acesso em: 12 de jan. 2023.

DÍAZ, Omar Rolando Turra. A atualidade do livro didático como recurso curricular. **Linhas Críticas**, v. 17, n. 34, p. 609-624, 2011. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/linhascriticas/article/view/3832/3503>. Acesso em: 14 jan. 2024.

FARDO, Marcelo Luís. **A gamificação como método**: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. Dissertação (Mestrado) – Universidade Caxias do Sul, Programa de Pós Graduação em Educação, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ucs.br/xmlui/handle/11338/457>. Acesso em: 12 de jan. 2024.

FERNANDES, Carlos Wilson Ribeiro; RIBEIRO, Erick Luiz Pereira. Gamificação e o cenário educacional brasileiro. **CIET: EnPED**, [S.l.], maio 2018. ISSN 2316-8722. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/344>. Acesso em: 14 de jan. 2024.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

JOGO, Danielle Akemi; CHALLCO, Geiser Chalco; BITTENCOURT, Ig Ibert. **Explorando a Gamificação e a Experiência de Fluxo na Alfabetização Silábica**: ABC Dino. CAE-ICMC-USP v.1, 2020.

MENDES, Eber da Cunha. **Métodos e técnicas de pesquisa**. Espírito Santo: Centro de Ensino Superior Fabra, 2016.



OTA, Ivete Aparecida da Silva. O livro didático de língua portuguesa no Brasil. **Educar em revista**, p. 211-221, 2009. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/er/a/cx7FcNwc4G896mFY7PCwT6N/>. Acesso em: 09 jan. 2024.

SILVA, Carlos Alberto da. Leitura e escrita nas series iniciais do ensino fundamental nas escolas públicas de Olinda/PE. **Revista Internacional de Investigación en Ciencias Sociales**, v. 9, n. 1, p. 57-74, 2013. <http://scielo.iics.una.py/pdf/riics/v9n1/v9n1a05.pdf>. Acesso em: 14 jan. 2024.

SILVESTRE, Alice Ribeiro (ed). **Vem Voar**: Língua Portuguesa. 1º ano. 2. Ed. São Paulo: Scipione, 2019.

SILVESTRE, Alice Ribeiro (ed). **Vem Voar**: Língua Portuguesa. 2º ano. 2. Ed. São Paulo: Scipione, 2019.

SOARES, Magda. **Alfabetização**: a questão dos métodos. São Paulo: Contexto, 2017.

TOLOMEI, Bianca Vargas. A gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação. **EAD em foco**, v. 7, n. 2, 2017. Disponível em: <https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/440/259>. Acesso em: 13 jan. 2024.

VIEIRA, Maressa de Freitas; HOYOS, Elaine Aparecida Campideli. Gamificação no ensino das línguas portuguesa e espanhola: relato de experiência no IFSP Avaré. **Revista CBTeCLE**, v. 1, n. 2, p. 110-123, 2018. Disponível em: <https://revista.cbtecle.com.br/index.php/CBTeCLE/article/view/138/156>. Acesso em: 11 jan. 2024.

Recebido em: 15 de janeiro de 2024.

Aceito em: 03 de maio de 2024.

Publicado em: 28 de junho de 2024.