

A GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: PROJETO BRINCANDO COM AS LETRAS

Autores: Ramilla Silva Reis; Esmeralda Graciano Macedo
ODS4: Dimensões Sociais

Categoria: Extensão

Introdução

O projeto **Brincando com as letras** desenvolvido no âmbito do Programa Institucional de Iniciação a Docência (PIBID), foi realizado em uma turma do 1º ano do ensino fundamental de uma Escola Municipal em Viçosa, Minas Gerais. A proposta surgiu a partir da compreensão da gamificação como estratégia pedagógica capaz de favorecer o processo de alfabetização, estimulando a criatividade, memória, raciocínio lógico, engajamento e o protagonismo infantil. As atividades envolveram jogos, desafios e práticas lúdicas que aproximaram o aprendizado da realidade das crianças, tornando-o mais dinâmico, participativo e significativo.

Resultados e/ou Ações Desenvolvidas

As atividades lúdicas com jogos, contação de histórias, musicalização e modelagem de letras favoreceram o engajamento das crianças, estimulando a consciência fonológica, a criatividade, a cooperação e a autonomia no processo de alfabetização. Observou-se maior participação, interesse e progresso na leitura e escrita durante a execução do projeto, estimulando o desenvolvimento e a aprendizagem da turma de forma significativa.

Objetivo geral

- Estimular habilidades cognitivas, sociais, emocionais e psicomotoras por meio de jogos pedagógicos;
- Desenvolver habilidades de leitura e escrita por meio de jogos educativos;
- Estimular a consciência fonológica;
- Promover o engajamento e a participação ativa das crianças;
- Reafirmar a ludicidade e a gamificação como recursos na alfabetização;

Conclusões

O projeto evidenciou que o uso da gamificação no processo de alfabetização contribuiu para avanços na leitura e escrita, ampliando a consciência fonológica e fortalecendo a participação ativa dos alunos. As práticas lúdicas se mostraram eficazes para tornar o aprendizado mais significativo e próxima a realidade das crianças.

Material e Métodos ou Metodologia

Utilizou-se metodologias ativas e Pedagogia de Projetos. O projeto foi realizado em uma turma do 1º ano do Ensino fundamental, tendo a duração de 2 meses no âmbito do PIBID. As atividades semanais tinham foco na gamificação e storytelling, foram utilizados jogos pedagógicos, contação de histórias, dinâmicas e atividades lúdicas, que davam ênfase no desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. A culminância foi realizada com exposição de produções e participação da comunidade escolar.

Bibliografia

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017.

SOARES, M. **Alfabetar: toda criança pode aprender**. 7. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

NOVA ESCOLA. **Aprender brincando: estratégias para utilizar jogos na alfabetização**. Disponível em: <https://novaescola.org.br>. Acesso em: 2025.

MONOGRAFIAS BRASIL ESCOLA. **Os processos de leitura e letramento**. Disponível em: <https://monografias.brasilescola.uol.com.br>. Acesso em: 2025.

ESTRATÉGIA MED. **Consciência fonológica: definição, importância e desenvolvimento**. Disponível em: <https://www.estrategiademed.com>. Acesso em: 2025.

Apoio Financeiro