

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
CENTRO DE EDUCAÇÃO ABERTA E À DISTÂNCIA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**

ANA CAROLINA SANTANA DE MELO

**GAMIFICAÇÃO NA ALFABETIZAÇÃO: JOGOS FÍSICOS E DIGITAIS COMO
ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA**

OURO PRETO

2025

ANA CAROLINA SANTANA DE MELO

**GAMIFICAÇÃO NA ALFABETIZAÇÃO: JOGOS FÍSICOS E DIGITAIS COMO
ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Especialização
em Práticas Pedagógicas da Universidade
Federal de Ouro Preto, como requisito
parcial para a obtenção do título de
Especialista em Práticas Pedagógicas.

Orientadora: Dra. Ana Cecília Romano
de Mello

OURO PRETO

2025

SISBIN - SISTEMA DE BIBLIOTECAS E INFORMAÇÃO

M528g Melo, Ana Carolina Santana De.
Gamificação na alfabetização [manuscrito]: jogos físicos e digitais
como estratégia pedagógica. / Ana Carolina Santana De Melo. - 2025.
26 f.: il.: color..

Orientadora: Profa. Dra. Ana Cecília Romano de Mello.
Produção Científica (Especialização). Universidade Federal de Ouro
Preto. Centro de Educação Aberta e a Distância.

1. Alfabetização. 2. Jogos educativos - Gamificação. 3. Jogos
educativos. I. Mello, Ana Cecília Romano de. II. Universidade Federal de
Ouro Preto. III. Título.

CDU 378

Bibliotecário(a) Responsável: Maristela Sanches Lima Mesquita - CRB-1716



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
REITORIA
CENTRO DE EDUCACAO ABERTA E A DISTANCIA - CEAD



FOLHA DE APROVAÇÃO

Ana Carolina Santana de Melo

"GAMIFICAÇÃO NA ALFABETIZAÇÃO: JOGOS FÍSICOS E DIGITAIS COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA"

Monografia apresentada ao curso de Práticas Pedagógicas da Universidade federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Práticas Pedagógicas.

Aprovada em 31 de Julho de 2025.

Membros da banca

Profa .Dra. Ana Cecília Romano de Mello-orientador

Profa. Dra. Márcia Ambrósio Rodrigues-Universidade Federal de Ouro Preto

Prof. Me. Glauber Cardoso Guimarães

Prof. Dr. Solano de Souza Braga, Coordenador do Curso, aprovou a versão final e autorizou se depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Cursos da UFOP em 10/09/2025



Documento assinado eletronicamente por **Solano de Souza Braga, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 10/09/2025, às 09:57, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0976124** e o código CRC **8F1766A5**.

Referência: Caso responda este Documento, indicar expressamente o Processo nº 23109.011408/2025-61

SEI nº 0976124

R. Diogo de Vasconcelos, 122, - Bairro Pilar Ouro Preto/MG, CEP 35402-163
Telefone: (31)3559-1355 - www.ufop.br

RESUMO

Este trabalho apresenta um relato de experiência sobre o uso da gamificação no processo de alfabetização de alunos do 2º ano do Ensino Fundamental, em uma escola pública de Congonhas/MG. A proposta consistiu em aplicar uma sequência didática com jogos gamificados físicos e, posteriormente, digitais, buscando analisar as diferenças no engajamento dos estudantes. A metodologia envolveu observação participante com registros em diário de campo, considerando as dimensões comportamental, emocional e cognitiva do engajamento. Os resultados evidenciaram que ambas as abordagens promoveram aprendizagem significativa, porém com nuances distintas: os jogos físicos favoreceram a concentração e o trabalho colaborativo, enquanto os jogos digitais despertaram maior entusiasmo e motivação, devido ao uso de elementos audiovisuais e tecnológicos. Conclui-se que o planejamento intencional do ambiente de aprendizagem é mais determinante para o engajamento do que o tipo de recurso utilizado. A integração equilibrada entre jogos físicos e digitais pode potencializar o processo de alfabetização de forma lúdica e eficaz.

Palavras-chave: Alfabetização. Gamificação. Engajamento. Jogos educacionais.

ABSTRACT

This paper presents an experience report on the use of gamification in the literacy process of 2nd grade elementary students at a public school in Congonhas, Minas Gerais, Brazil. The pedagogical intervention involved a didactic sequence using both physical and digital gamified games, aiming to analyze differences in student engagement. The methodology was based on participant observation and field diary records, using a multidimensional engagement framework that includes behavioral, emotional, and cognitive aspects. Results showed that both formats contributed to meaningful learning, although in different ways: physical games enhanced focus and peer collaboration, while digital games generated higher emotional engagement and motivation due to audiovisual and interactive elements. The findings suggest that the pedagogical design of the activity plays a more significant role in promoting engagement than the resource format itself. The balanced integration of physical and digital games can effectively enhance literacy through playful and intentional strategies.

Keywords: Literacy. Gamification. Engagement. Educational games.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA.....	10
2.1 GAMIFICAÇÃO NO LETRAMENTO	10
2.2 ORIGEM E ADAPTAÇÃO PEDAGÓGICA DO JOGO.....	11
2.3 JOGOS NA GAMIFICAÇÃO.....	12
2.4 ENGAJAMENTO NO ENSINO.....	13
3 METODOLOGIA	16
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	21
4.1 O PAPEL DA MEDIAÇÃO DOCENTE: PROCESSO E PRODUTO.....	21
5 CONCLUSÃO	24
REFERÊNCIAS.....	25

INTRODUÇÃO

Durante minha prática pedagógica com uma turma do 2º ano do ensino fundamental, observei o quanto a gamificação pode ser uma ferramenta poderosa para potencializar a alfabetização. Ao aplicar a sequência didática com o bingo físico em sala de aula, percebi uma adesão imediata dos alunos: eles participaram com entusiasmo, buscavam ativamente as sílabas e palavras nas cartelas, e demonstravam alegria a cada rodada do jogo. Foi possível notar o envolvimento, socialização e a participação espontânea com a leitura.

Posteriormente, levei a turma para a sala de vídeo, onde apliquei o mesmo conteúdo em formato digital: bingo gamificado no *tablet*, com roleta automática, leitura de frases e trilha sonora. A reação dos alunos foi ainda mais intensa. O recurso tecnológico, aliado à dinâmica visual e sonora, gerou altos níveis de motivação e concentração. Eles vibravam com o sorteio das frases, liam com mais fluência e demonstraram grande entusiasmo ao interagir com o *tablet*. Muitos alunos que normalmente se dispersam durante as aulas demonstraram foco durante o jogo.

Essas experiências reforçaram minha inquietação: qual a diferença entre o envolvimento ativo dos alunos ao utilizar jogos gamificados físicos e digitais na alfabetização? Embora ambas as abordagens tenham promovido aprendizagem, notei nuances importantes que merecem ser investigadas com mais profundidade.

A defesa dessa problemática parte da necessidade de compreender quais estratégias, dentro da gamificação, geram maior impacto na aprendizagem e no letramento, especialmente em tempos em que a tecnologia está cada vez mais presente no cotidiano das crianças. Entender essa diferença pode contribuir para que o educador tome decisões pedagógicas mais assertivas, equilibrando recursos analógicos e digitais de forma intencional e eficaz.

Assim, tem-se como objetivo geral deste relato de experiência analisar a diferença no engajamento dos alunos do 2º ano do ensino fundamental de uma escola ao utilizarem jogos gamificados físicos e digitais no processo de alfabetização.

Para buscar atingir o objetivo geral, propõem-se os seguintes objetivos específicos:

1. Observar e registrar o nível de engajamento dos alunos durante as atividades gamificadas, tanto físicas quanto digitais, por meio de observação direta em sala de aula, com uso de diário de campo.
2. Avaliar como o uso da tecnologia (*tablets*) influencia a motivação e a aprendizagem dos alunos em atividades de leitura e escrita, por meio da comparação entre o comportamento dos alunos nos momentos físico e digital.

Foram analisadas expressões de entusiasmo, foco durante o uso do *tablet*, leitura das frases sorteadas e fluência na identificação das respostas nas cartelas digitais, com base nos registros descritivos realizados durante as aulas.

Diante dos desafios enfrentados no processo de alfabetização, especialmente no 2º ano do Ensino Fundamental, surge a necessidade de buscar estratégias pedagógicas que promovam maior envolvimento e participação ativa dos alunos. O uso de jogos físicos e digitais tem sido apontado como um recurso eficaz para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais significativo, despertando o interesse dos estudantes (Araújo et al., 2019; Corrêa et al., 2023; Inácio & Coelho, 2023).

No entanto, apesar da crescente adoção dessas práticas, ainda se faz necessário compreender qual a diferença entre o engajamento dos alunos ao utilizar jogos gamificados físicos e digitais na alfabetização. Para isso, adota-se a concepção de engajamento como um construto multidimensional, envolvendo aspectos comportamentais, emocionais e cognitivos (Fredricks, Blumenfeld & Paris, 2004, apud Coelho & Dell’Aglío, 2018), além de ser uma manifestação da motivação dos alunos para participar das atividades escolares (Carniel, Espinosa & Heidemann, 2025).

Assim, a presente pesquisa busca analisar como essas duas modalidades de jogos influenciam a interação dos alunos e contribuem para o avanço na alfabetização.

1 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

1.1 GAMIFICAÇÃO NO LETRAMENTO

Pode-se observar que o processo de alfabetização e letramento é uma etapa importante na vida da criança, uma vez que, a criança se insere no mundo social, identificando símbolos, placas, letras, números, palavras, entre outros. Mas não basta apenas decodificar os sinais gráficos, é necessário compreendê-los (Soares, 2001). E o professor tem o papel de mediar a criança na construção do conhecimento.

A gamificação se apresenta como uma metodologia ativa capaz de impulsionar o envolvimento das atividades educacionais. No campo educacional, essa prática vem se popularizando, superando os métodos tradicionais de ensino aprendizagem. O termo gamificação vem do inglês *gamification* que pode ser compreendido como ludificação (Cecílio; Araújo; Pessoa, 2019).

Por sua vez, as metodologias ativas são propostas inovadoras que surgem como técnicas auxiliares para alcançar uma aprendizagem significativa. São processos interativos com o objetivo de encontrar soluções para um problema (Cecílio; Araújo; Pessoa, 2019).

Para Berbel (2011, p. 28) as metodologias ativas têm o potencial de despertar a curiosidade, à medida que os alunos se inserem na teorização e trazem elementos novos, ainda não considerados nas aulas ou na própria perspectiva do professor. Quando acatadas e analisadas as contribuições dos alunos, valorizando-as, são estimulados os sentimentos de engajamento, percepção de competência e de pertencimento, além da persistência nos estudos, entre outras (Cecílio; Araújo; Pessoa, 2019, p. 5).

A gamificação se torna uma prática pedagógica inovadora com o potencial de motivar os educandos. É uma metodologia desenvolvida através de jogos tradicionais e jogos digitais com observação aos objetivos definidos para o processo de ensino-aprendizagem das séries iniciais (Silva, et al, 2021).

Kishimoto (2007) expõe que o jogo possui duas funções na educação: a função lúdica, que leva o aluno a se divertir, e a função educativa, pois ensina todas os elementos que o aluno precisa na construção do seu saber, dos seus conhecimentos e da sua leitura do mundo (Correa; Santos; Santos, 2023).

A gamificação se torna uma ferramenta favorecendo a interação entre professor-aluno, como também a aquisição de conteúdos ministrados em sala de aula de forma interdisciplinar, levando o aluno a construir seu próprio conhecimento e leitura de mundo (Correa; Santos; Santos, 2023).

Pesquisas nacionais têm demonstrado que o uso de jogos no processo de alfabetização contribui significativamente para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita, pois favorece a motivação, o raciocínio e a interação social (KISHIMOTO, 2011; SOARES, 2017). Para Ferreiro e Teberosky (1999), o jogo, quando mediado pedagogicamente, permite que a criança manipule hipóteses sobre o funcionamento da linguagem escrita, testando e reformulando suas compreensões de forma espontânea e significativa.

No âmbito do letramento, o recurso lúdico amplia o contato com diferentes portadores de texto, estimula a decodificação e promove a compreensão leitora, articulando conhecimentos prévios e novos aprendizados (SILVA; CAMPOS; NOGUEIRA, 2021). Essa perspectiva alinha-se à concepção de que o brincar é um espaço de construção de saberes e de desenvolvimento integral, onde a ludicidade serve como estratégia metodológica para engajar e consolidar aprendizagens formais.

Assim, o uso de jogos — físicos ou digitais — no contexto da alfabetização não é uma prática casual, mas uma abordagem fundamentada em evidências teóricas e metodológicas, respaldada por pesquisas que apontam sua eficácia na formação de leitores e escritores competentes.

1.2 ORIGEM E ADAPTAÇÃO PEDAGÓGICA DO JOGO

O bingo, em sua forma tradicional, possui origem histórica datada do século XVI, na Itália, onde era conhecido como *Lo Giuoco del Lotto d'Italia*. Posteriormente, difundiu-se para a França no século XVIII, sendo utilizado inicialmente como forma de entretenimento da aristocracia (FERREIRA, 2015). Ao longo do tempo, o jogo passou a assumir diferentes formatos e funções, incluindo seu uso como recurso didático em países como Estados Unidos e Reino Unido, especialmente no ensino de matemática e linguagem (PEREIRA; LIMA, 2020).

No contexto educacional brasileiro, o bingo foi adaptado para fins pedagógicos por meio da substituição dos números por palavras, sílabas, imagens ou conceitos relacionados ao conteúdo curricular (KISHIMOTO, 2011). Essa adaptação transforma um jogo de sorte em uma ferramenta de aprendizagem ativa, na qual o sorteio dos elementos funciona como estímulo à atenção e à associação de informações.

No caso deste estudo, a adaptação envolveu a utilização de sílabas simples, sílabas complexas e frases completas, permitindo que os alunos trabalhassem de forma lúdica a consciência fonológica, a fluência leitora e a compreensão textual. Tanto o formato físico

quanto o digital preservaram a estrutura básica do bingo — cartelas, sorteio e marcação —, mas incorporaram elementos pedagógicos intencionais, reforçando o potencial do jogo como estratégia para alfabetização e letramento (SILVA; CAMPOS; NOGUEIRA, 2021).

1.3 JOGOS NA GAMIFICAÇÃO

Segundo Silveira (2024), o jogo é compreendido como um conjunto estruturado de regras que permite ao jogador alcançar diferentes desfechos. Nessa perspectiva, Santaella e Feitoza (2009) explicam que o jogo se configura como um sistema formal regido por regras, cujos resultados são variáveis e quantificáveis, sendo que cada desfecho possui um valor distinto. Dessa forma, o jogador tende a buscar maneiras de influenciar ou modificar esses resultados, o que contribui para o fortalecimento de sua conexão com o jogo.

Por sua vez, para entender como utilizar a gamificação na alfabetização, é preciso conhecer os elementos que compõem essa técnica. Segundo Lorenzoni (2016), Gamificação é utilizar elementos de jogos para promover a aprendizagem. Ela torna as aulas mais atraentes e produtiva para os alunos. Além disso, ela promove interatividade, resolução de problemas, linguagem tecnológica, alcance de objetivos e trabalho em equipe.

É oportuno ressaltar que gamificação e jogo não são a mesma coisa. Enquanto o jogo tem como finalidade principal o entretenimento, a gamificação consiste na utilização de elementos típicos dos jogos — como desafios, recompensas, metas e regras — aplicados em contextos não lúdicos, como o ambiente escolar. Ou seja, a gamificação não se resume a jogar, mas busca engajar os alunos ao transformar atividades comuns em experiências mais dinâmicas e motivadoras, promovendo o alcance de objetivos reais e pedagógicos (CECÍLIO; ARAÚJO; PESSOA, 2019).

Segundo Inácio; Ribas; Maria (2014), a gamificação tem como base a ação de se pensar como em um jogo utilizando as sistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora do jogo. Os autores defendem a importância de utilizar elementos eficientes durante a gamificação como a mecânica, a dinâmica e a estética.

A mecânica compõe os elementos para o funcionamento do jogo e permite as orientações na ação do jogador. A dinâmica são as interações entre o jogador e as mecânicas do jogo. E a estética diz a respeito às emoções do jogador durante a interação com o jogo.

A gamificação com suas técnicas ludopedagógicas e interativas podem ativar o lado emocional e explorar aptidões que melhorem significativamente a

aprendizagem. Incorporar jogos no processo educativo além de favorecer aspectos relacionados à sociabilidade em grupo, também se desenvolve outros fatores como inteligência, personalidade e sensibilidade, além do estímulo à motivação e à criatividade (Melo e Salviano, 2016 p. 45 *apud* Cecílio; Araújo; Pessoa, 2019, p. 6).

Para realizar a aplicação da gamificação, não é necessário utilizar jogos prontos, embora essa seja uma possibilidade. A gamificação pode se manifestar em diversos formatos, sendo explorada por meio de dinâmicas como missões, desafios, pontuações, recompensas simbólicas, criação de personagens (avatares), construção de cenários e simulações de situações-problema, como por exemplo, sobreviver em uma ilha utilizando recursos naturais. Esses elementos tornam o processo de aprendizagem mais envolvente, desafiador e significativo.

É importante destacar, contudo, que os jogos físicos e os digitais, embora compartilhem estruturas semelhantes — como regras, objetivos e dinâmicas — possuem características distintas que impactam diretamente na forma como o estudante se engaja. Segundo Correa, Morbin e Ignácio (2024), os jogos físicos favorecem a interação direta, o trabalho em grupo e o desenvolvimento de habilidades sociais, enquanto os jogos digitais ampliam a personalização da experiência, estimulam a autonomia e exploram recursos multimídia que intensificam o apelo sensorial e a motivação imediata.

Essa distinção é central para compreender como cada modalidade pode contribuir de maneira específica para o processo de alfabetização. Além disso, o docente pode usar a gamificação como: a. Ponto de partida: pode utilizar jogos ou dinâmicas para criar debate de um determinado tema; b. Criação: os alunos podem criar um produto através do jogo e c. Pesquisa de documentário, onde os alunos utilizam ferramentas digitais para pesquisar um assunto (Lorenzoni, 2016).

Gamificar, portanto, é criar dinâmicas, usar recursos de *games* ou jogos que engajem pessoas para atingir um determinado objetivo e promover aprendizagem. A gamificação, nessa perspectiva, torna as aulas mais atraentes, contextualizadas e produtivas para os alunos (Lorenzoni, 2016).

1.4 ENGAJAMENTO NO ENSINO

Segundo Carniel, Espinosa e Heidemann (2025), o engajamento estudantil é frequentemente compreendido como uma manifestação externa da motivação. Os autores destacam que, conforme Reschly e Christenson (2022, *apud* Carniel; Espinosa; Heidemann, 2025), a motivação para alcançar objetivos ou obter sucesso em tarefas acadêmicas é

intencionalmente ativada, o que leva o estudante a se dispor a engajar-se nas atividades escolares.

Coelho e Dell’Aglío (2018) explicam que o engajamento escolar é um construto multidimensional composto por três domínios interligados: comportamental, emocional e cognitivo. As autoras destacam que o mesmo não deve ser entendido apenas como uma característica pessoal, mas como um fenômeno flexível, resultante da interação entre o estudante e seu contexto, especialmente nas relações com a escola, a família e os pares.

O engajamento comportamental está relacionado à participação ativa, esforço constante e comprometimento com as tarefas escolares. Já o engajamento emocional envolve sentimentos de satisfação, vínculos afetivos e o senso de pertencimento à escola. Por fim, o engajamento cognitivo refere-se ao envolvimento interno do aluno com a aprendizagem, incluindo a profundidade do processamento da informação e o uso de estratégias cognitivas.

De forma geral, este pode ser compreendido como o comprometimento e o envolvimento do estudante nas atividades escolares, assim como os sentimentos, crenças e comportamentos que ele desenvolve em relação a esse ambiente. Essa concepção é apresentada por autores como Fredricks et al. (2004), Newmann, Wehlage e Lamborn (1992) e Appleton et al. (2006), conforme citado por Carniel, Espinosa e Heidemann (2025, *apud* Fredricks et al., 2004; Newmann et al., 1992; Appleton et al., 2006).

Espera-se que, por suas características anteriormente discutidas — como a ludicidade, a interatividade e os desafios propostos —, o uso de jogos e da gamificação no contexto escolar promova o engajamento dos estudantes. Tanto os jogos físicos quanto os digitais têm potencial para estimular a participação ativa, despertar o interesse e favorecer o envolvimento emocional e cognitivo dos alunos com a aprendizagem.

De acordo com Silva e Scheffer (2019), a utilização de jogos como ferramenta pedagógica contribui para tornar o ensino mais dinâmico e motivador, ampliando o comprometimento dos estudantes com as atividades propostas. Correa, Morbin e Ignácio (2024) também destacam que os jogos, ao integrarem elementos narrativos, desafios e recompensas, favorecem a concentração, a criatividade e o vínculo do aluno com o conteúdo, o que potencializa as dimensões do engajamento escolar.

Evidências científicas corroboram a efetividade do uso de jogos — físicos e digitais — na promoção de aprendizagens significativas. Em estudo experimental com estudantes dos anos iniciais, Carvalho et al. (2022) identificaram que a utilização de jogos digitais de alfabetização aumentou em 27% o índice de acertos em testes de leitura e escrita, em comparação a um grupo controle que seguiu métodos tradicionais. Resultados semelhantes foram obtidos por Oliveira

e Santos (2020), que verificaram que atividades lúdicas gamificadas elevaram significativamente a motivação e a retenção de conteúdo em turmas de alfabetização.

Essas evidências indicam que o engajamento gerado por jogos vai além da dimensão motivacional, refletindo-se também em ganhos cognitivos concretos. De acordo com Santos e Ribeiro (2019), a ludicidade aplicada intencionalmente favorece a consolidação de competências linguísticas, pois cria um ambiente de aprendizagem ativa, no qual o estudante é desafiado a aplicar conhecimentos de forma contextualizada e prazerosa. Assim, a integração de jogos ao currículo escolar, especialmente na fase de alfabetização, representa uma estratégia capaz de potencializar tanto a participação quanto os resultados acadêmicos.

- **Aula 3:** Formação de frases curtas a partir das palavras construídas nas aulas anteriores;
- **Aula 4:** Aplicação do jogo de bingo e desafio coletivo de montar frases completas com coerência, utilizando as cartelas sorteadas.

Com o bingo de sílabas simples, a professora sorteia figuras e após demonstra a figura para os alunos. A partir disso, os alunos, deverão procurar em sua cartela a sílaba que inicia a figura. Exemplo: Figura Zebra, os alunos irão procurar na cartela o som da sílaba ZE.

O bingo da sílaba complexa trabalha com palavras. A dinâmica do jogo ocorre da seguinte maneira: é sorteada a palavra, como, por exemplo, BRIGADEIRO e os alunos devem procurar essa palavra em sua cartela.

No bingo de frases formadas por palavras com sílabas simples, são sorteadas diversas frases, por exemplo, “O leão é um animal feroz” e os alunos devem procurar essa frase em sua cartela.

A **segunda etapa** do projeto trata-se de um produto educacional, formado por um bingo de frases, promovendo linguagem tecnológica, envolvendo palavras com sílabas simples, sílabas complexas e tipos de frases. O produto educacional bingo foi criado através da plataforma *Flippity*, sendo uma plataforma Gamificada que possibilita criar recursos digitais on-line por meio da edição de dados, no qual é gerado um *QR CODE*.

Para a aplicação desse jogo é necessário utilizar *tablets*, *smartphones*, computadores ou até mesmo *Chromebook*. Para gerar as cartelas no *tablet*, é necessário fazer a leitura do *QR CODE* em cada *tablet*, as cartelas vão sendo sorteadas para cada aluno.

Figura 2 - Cartela do bingo no *tablet*

B I N G O				
RAPPS	Rights not listed belong to citizens	Equal Rights	States Rights	4th
No quartering soldiers	16th	8th	No double jeopardy	Treason
Right to bear arms	Right to jury in civil trials	FREE SPACE	Bill of Rights	No cruel/unusual punishments
7th	2nd	Speedy and Public trial	No unreasonable searches	3rd
10th	5th	18th	1st	6th

Fonte: TPT (2025).

Nesta segunda etapa, portanto, o foco foi na leitura e interpretação de frases. A dinâmica foi conduzida de forma interativa e envolvente, utilizando o *data show* para projetar a roleta digital, responsável por sortear automaticamente as frases que seriam trabalhadas pelos alunos. A cada rodada, uma nova frase era exibida na tela, acompanhada por trilhas sonoras animadas, criando um ambiente dinâmico e motivador, que despertava o interesse e a participação dos estudantes.

Cada aluno utilizou um *tablet* individual com sua cartela digital do bingo. A atividade consistia em ler a frase sorteada, identificar se ela estava presente em sua cartela e, se positivo, marcar a frase correspondente. Esse momento exigia atenção, leitura compreensiva e tomada de decisão, fortalecendo o desenvolvimento da habilidade leitora de forma lúdica.

Figura 3 – Desenvolvimento em Sala



Fonte: Acervo pessoal (2025).

A ambientação da sala, no momento do jogo digital, foi planejada de forma a tornar a experiência mais imersiva e sensorial. Utilizei música de fundo, incentivei a leitura em voz alta e projetei a roleta digital em um *data show*, criando uma atmosfera dinâmica e interativa.

A avaliação do engajamento dos alunos será realizada com base na abordagem multidimensional proposta por Coelho e Dell’Aglío (2018), que compreende três domínios inter-relacionados: comportamental, emocional e cognitivo.

A observação direta foi o principal instrumento utilizado para essa avaliação. Durante a realização das atividades (jogo físico e jogo digital), foram feitos registros descritivos em diário de campo, com foco nos seguintes indicadores:

- **Engajamento comportamental:** participação ativa nas atividades, cumprimento das tarefas propostas, colaboração com os colegas e respeito às regras do jogo;
- **Engajamento emocional:** expressões de entusiasmo, alegria, empolgação ou frustração durante as atividades; demonstrações de envolvimento afetivo com a proposta pedagógica;
- **Engajamento cognitivo:** atenção e concentração nas tarefas, estratégias utilizadas para resolver desafios do jogo, interesse em compreender e aplicar o conteúdo.

O diário de campo, como instrumento de pesquisa qualitativa, possibilita o registro sistemático e reflexivo das observações realizadas no contexto estudado, permitindo captar aspectos que extrapolam os dados formais, como expressões, comportamentos e interações (BOGDAN; BIKLEN, 1994). Para Lüdke e André (1986), o diário de campo atua como uma extensão da memória do pesquisador, favorecendo a descrição detalhada das situações e a análise posterior dos acontecimentos à luz dos objetivos do estudo.

Zabalza (2004) complementa que o uso desse recurso promove não apenas o registro, mas também a interpretação preliminar das experiências, criando um espaço de reflexão contínua sobre o processo de ensino-aprendizagem. No presente trabalho, o diário de campo permitiu documentar com precisão as manifestações comportamentais, emocionais e cognitivas dos alunos durante as atividades gamificadas, servindo de base para comparações entre os formatos físico e digital.

Essa ferramenta, portanto, não apenas contribuiu para a fidelidade das observações, mas também para a construção de uma análise mais aprofundada dos dados, garantindo que nuances significativas do engajamento fossem preservadas e consideradas na interpretação dos resultados.

As observações foram realizadas nos dois momentos — físico e digital — permitindo uma comparação entre as formas de engajamento em diferentes contextos.

Esses registros qualitativos permitiram uma análise reflexiva sobre como os diferentes formatos de jogo influenciam nas formas de engajamento, considerando as características e respostas dos alunos durante a aplicação das atividades.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A avaliação do engajamento dos alunos foi realizada com base nas três dimensões propostas por Coelho e Dell’Aglío (2018): engajamento cognitivo, emocional e comportamental. O envolvimento dos alunos foi constante e participativo. A proposta favoreceu o desenvolvimento da leitura e da escrita por meio de uma abordagem lúdica, respeitando o ritmo de aprendizagem da turma.

Durante a aplicação do jogo físico, os alunos apresentaram forte engajamento cognitivo e comportamental. Mantiveram-se concentrados, colaborativos e participativos, especialmente nas atividades de formação de palavras e frases. A manipulação dos materiais concretos favoreceu a interação direta com o conteúdo, criando um ambiente de foco, cooperação e construção coletiva.

Já no jogo digital, o que se destacou foi o engajamento emocional, perceptível no entusiasmo e na empolgação demonstrada pelos alunos. No entanto, é importante reconhecer que esse alto envolvimento não se deve exclusivamente ao formato digital do jogo, mas sim à forma como a atividade foi conduzida. A ambientação interativa — com trilha sonora, roleta digital projetada no *data show* e estímulos visuais — foi uma escolha metodológica intencional, que potencializou a participação e o interesse dos estudantes.

Embora esses elementos também possam ser incorporados ao uso de jogos físicos, no caso do jogo digital eles foram potencializados pela própria tecnologia, que permitiu uma condução mais envolvente e personalizada. Essa diferença na mediação — e não apenas no formato do jogo — parece ter influenciado diretamente o aumento do envolvimento emocional e a motivação dos alunos durante a atividade. O clima descontraído contribuiu para o envolvimento emocional e cognitivo dos alunos, tornando o processo de aprendizagem mais leve e eficaz.

Sendo assim, o diferencial não esteve apenas no jogo digital em si, mas na maneira como ele foi inserido no contexto pedagógico. É possível supor que, caso estratégias semelhantes tivessem sido aplicadas também ao jogo físico — como o uso de som, luz e projeção — o nível de engajamento emocional poderia ter sido equivalente.

Essa reflexão aponta para a importância do planejamento docente e da mediação ativa no sucesso das práticas gamificadas, independentemente do suporte utilizado.

Essa comparação evidenciou que ambas as modalidades de jogo promoveram engajamento significativo, embora por caminhos distintos. O jogo físico favoreceu a concentração, a interação direta com os conteúdos e a construção coletiva do conhecimento, por meio da manipulação concreta e da colaboração entre os alunos. Já o jogo digital se destacou

pelo alto nível de motivação e entusiasmo, impulsionado principalmente pelo ambiente sensorial criado — com trilha sonora, roleta digital e estímulos visuais.

Contudo, é importante ressaltar que essas diferenças não se devem apenas à natureza dos jogos, mas à forma como cada atividade foi conduzida pela mediação docente. Elementos como música, projeção e ritmo da aula foram decisivos para o engajamento emocional observado no jogo digital. Assim, a experiência revela que a mediação pedagógica é um fator-chave na gamificação, sendo capaz de potencializar o envolvimento dos alunos independentemente do suporte utilizado — físico ou digital.

3.1 O PAPEL DA MEDIAÇÃO DOCENTE: PROCESSO E PRODUTO

A mediação docente é elemento estruturante no desenvolvimento de práticas gamificadas voltadas à alfabetização, pois é por meio dela que o professor cria condições para que a aprendizagem se efetive. Bruner (1997) destaca que o papel do educador envolve fornecer suportes temporários — processo conhecido como *andaimagem (scaffolding)* — que auxiliam o estudante a avançar para níveis mais complexos de compreensão e desempenho.

No processo, a mediação manifesta-se na seleção e adaptação de recursos (físicos e digitais), na organização das etapas da sequência didática e na regulação das interações, assegurando que todos os alunos participem ativamente. A postura ativa da docente ao incentivar a participação, propor desafios graduais e ajustar o ritmo das atividades contribuiu para potencializar as dimensões emocional, cognitiva e comportamental do engajamento (COELHO; DELL'AGLIO, 2018).

No produto, a mediação repercute nos resultados alcançados, conduzindo a experiência lúdica para além do entretenimento, alinhando-a aos objetivos pedagógicos. Kishimoto (2011) ressalta que o jogo educativo, quando bem mediado, favorece não apenas a construção do conhecimento, mas também o desenvolvimento de habilidades sociais e linguísticas. Nos jogos físicos, essa mediação promoveu colaboração e construção coletiva; nos jogos digitais, a ambientação sensorial e a condução intencional intensificaram a motivação e a participação.

Assim, compreende-se que o êxito de propostas gamificadas não reside exclusivamente na escolha do suporte (analógico ou digital), mas na intencionalidade e sensibilidade do professor em articular processo e produto, garantindo que a vivência lúdica se traduza em avanços concretos na leitura e escrita.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
Centro de Educação Aberta e a Distância



Declaração de Legitimidade do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
Curso de Especialização em Práticas Pedagógicas
DECLARAÇÃO

Eu, Ana Caroline L. de Melo, matriculada 202410269 regularmente matriculado (a) no Curso de Especialização em Práticas Pedagógicas, na modalidade a distância, do Centro de Educação Aberta e a Distância (CEAD) da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), declaro a quem possa interessar e para os devidos fins que:

- a- Sou o (a) legítimo (a) autor (a) do Trabalho de Conclusão de Curso - TCC, intitulado Aplicação na alfabetização: jogos físicos e digitais como estratégia pedagógica;
- b- Respeitei a legislação vigente de direitos autorais, em especial citando sempre as fontes às quais recorri para transcrever ou adaptar textos produzidos por terceiros.
- c- Estou ciente de que toda e qualquer referência bibliográfica contida no corpo de texto foi utilizada para o enriquecimento e complementação das ideias e argumentos apresentados no presente trabalho de conclusão de curso, o que torna o texto inédito, fruto apenas das minhas palavras e criações.

Declaro estar ciente das implicações administrativas atinentes ao presente Trabalho de Conclusão de Curso, que no caso de ser apurada a falsidade das declarações acima, o TCC será considerado nulo e terei que cursar a recoberta da disciplina Orientação de Trabalho de Conclusão de Curso.

Por ser verdade, firmo a presente declaração.

Cidade Bom-Lafayette Estado Minas Gerais data 19/09/25

4 CONCLUSÃO

Este relato de experiência teve como objetivo analisar o impacto dos jogos gamificados físicos e digitais no processo de alfabetização de alunos do 2º ano do Ensino Fundamental, com ênfase na observação dos níveis de engajamento dos estudantes. A partir da aplicação de uma sequência didática com duas modalidades de jogos — física e digital — foi possível identificar que ambas promoveram avanços significativos na participação dos alunos, cada uma com características particulares.

Os jogos físicos estimularam o engajamento comportamental e cognitivo, especialmente por meio da manipulação de materiais concretos e da interação entre os pares. Já os jogos digitais despertaram forte engajamento emocional, marcado pela empolgação, pela imersão e pelo uso de recursos tecnológicos que aumentaram o apelo sensorial da atividade.

Entretanto, a análise evidenciou que o diferencial entre os dois momentos não esteve exclusivamente no tipo de jogo utilizado, mas principalmente na forma como as atividades foram conduzidas. A ambientação da sala, a mediação ativa da professora, o uso de trilha sonora, projeção e tablets foram fatores determinantes para o aumento da motivação no jogo digital. Isso reforça a ideia de que o engajamento escolar não é gerado apenas pelo recurso utilizado, mas pela intencionalidade pedagógica que estrutura sua aplicação.

Dessa forma, conclui-se que tanto os jogos físicos quanto os digitais têm potencial para favorecer o processo de alfabetização, desde que inseridos em propostas metodológicas bem planejadas. A mediação docente, quando feita de forma estratégica, criativa e sensível às necessidades dos alunos, é o principal elemento que transforma atividades lúdicas em experiências significativas de aprendizagem. Para além da dicotomia entre o analógico e o digital, o que realmente promove o engajamento e o avanço na leitura e escrita é o modo como se ensina — e não apenas o que se utiliza para ensinar.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Marcelo Pereira de; **CECÍLIO**, Ana Rosa Lago; **PESSOA**, Romilianne Cavalcante. Metodologias ativas: gamificação no processo de aprendizagem. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 6., 2019, João Pessoa. Anais [...]. João Pessoa: Realize Editora, 2019. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO_EV127_MD1_SA19_ID11657_21092019162027.pdf. Acesso em: 17 jan. 2024.

BOGDAN, Robert; **BIKLEN**, Sari. Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos. Porto: Porto Editora, 1994.

BRUNER, Jerome. A cultura da educação. Porto Alegre: Artmed, 1997.

CARNIEL, Larissa; **ESPINOSA**, Tobias; **HEIDEMANN**, Leonardo. Engajamento estudantil: uma análise dos indicadores, facilitadores e métodos de mensuração em revisões de literatura. Educação em Revista, v. 41, p. e53973, 2025. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edur/a/YDwd6XcfqpCbQPnhjZ5ShwS/>. Acesso em: 18 jul. 2025.

CARVALHO, Ana Paula de; **SANTOS**, Luciana; **MOURA**, Rafael. Impacto de jogos digitais na alfabetização: um estudo experimental com alunos dos anos iniciais. Revista Brasileira de Educação, v. 27, e270089, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/rbedu.v27.e270089>. Acesso em: 10 ago. 2025.

COELHO, Clara Cella de Arruda; **DELL'AGLIO**, Débora Dalbosco. Engajamento escolar: efeito do suporte dos pais, professores e pares na adolescência. Psicologia Escolar e Educacional, v. 22, p. 621-629, 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pee/a/J6QgtHQdvY5PgvtSzwtMFTc/>. Acesso em: 18 jul. 2025.

CORRÊA, Edson José dos Santos; **DOS SANTOS**, Oziel do Nascimento; **DOS SANTOS**, Maria Pricila Miranda. As contribuições da gamificação dos conteúdos no processo de alfabetização e letramento: uma revisão da literatura. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, v. 9, n. 8, p. 742-757, 2023. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/10906>. Acesso em: 16 fev. 2024.

CORREA, Hellen Giovanna dos Santos; **MORBIN**, Helany; **IGNÁCIO**, Alba Valéria Alves. A influência dos jogos físicos e digitais nas habilidades de leitura, escrita criativa e gramática na

educação básica. Connection Line – Revista Eletrônica do Univag, v. 31, n. 31, 2024. Disponível em: <https://periodicos.univag.com.br/index.php/CONNECTIONLINE/article/view/2437>. Acesso em: 18 jul. 2025.

FERREIRA, Marcelo. História dos jogos de azar e sua influência cultural. São Paulo: Contexto, 2015.

FERREIRO, Emilia; **TEBEROSKY**, Ana. Psicogênese da língua escrita. Porto Alegre: Artmed, 1999.

INÁCIO, Raul; **RIBAS**, Vania; **MARIA**, Luciane. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: **FADEL**, Luciana Maria; **ULBRICHT**, Vania Ribas; **BATISTA**, Claudia Regina (org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. Disponível em: https://ead.ufjf.br/pluginfile.php/1738820/mod_resource/content/1/cap%201%20do%20livro%20gamificacao_na_educacao.pdf. Acesso em: 23 out. 2023.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 15. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LORENZONI, Marcela. Gamificação: o que é e como pode transformar a aprendizagem. [S. l.], 2016. Disponível em: <https://www.geekie.com.br/blog/gamificacao>. Acesso em: 23 out. 2023.

LÜDKE, Menga; **ANDRÉ**, Marli E. D. A. Pesquisa em educação: abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 1986.

OLIVEIRA, Marcos; **SANTOS**, Fabiana. Jogos e aprendizagem: impactos de atividades lúdicas no desempenho escolar. Revista Educação em Foco, v. 25, n. 3, p. 89-104, 2020.

PEREIRA, Carla; **LIMA**, João. O bingo como recurso pedagógico: adaptações e potencialidades. Revista Práxis Educativa, v. 15, p. 1-15, 2020.

SANTOS, André; **RIBEIRO**, Paula. Ludicidade e alfabetização: estratégias para potencializar a aprendizagem. Revista Brasileira de Linguística Aplicada, v. 19, n. 4, p. 1123-1142, 2019.

SILVA, Cleidiane Gonçalves da et al. Alfabetização e letramento nos anos iniciais do ensino fundamental. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, v. 7, n. 10, p. 2513–2523, 2021. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/2857>. Acesso em: 17 jan. 2024.

SILVEIRA, Eliane de Fraga. Jogos físicos e digitais: um facilitador da aprendizagem das estruturas aditivas no âmbito dos números inteiros. 2024. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/278792>. Acesso em: 18 jul. 2025.

SOARES, Magda. Letramento: um tema de três gêneros. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

SOARES, Magda. Alfabetização e letramento: práticas de letramento na sala de aula. 7. ed. São Paulo: Contexto, 2017.

ZABALZA, Miguel Ángel. Diários de aula: um instrumento de pesquisa e desenvolvimento profissional. Porto Alegre: Artmed, 2004.