



GAMIFICAÇÃO NA RECOMPOSIÇÃO DAS APRENDIZAGENS EM LINGUAGEM: ESTRATÉGIAS LÚDICAS PRODUZIDAS POR BOLSISTAS DO PIBID EM ESCOLAS PÚBLICAS DO SERIDÓ POTIGUAR - RN

Luanna Kelly da Silva Costa ¹
Luciélia Vivian Silva de Medeiros ²
Maria Eduarda Silva Souza ³
Milena Raissa de Medeiros Dutra ⁴
Deusa Maria dos Santos ⁵

RESUMO

Este relato de experiência tem como foco a utilização da gamificação como estratégia pedagógica na recomposição das aprendizagens em linguagem, com ênfase nas habilidades de leitura, escrita e interpretação textual, que exigem maior atenção dos estudantes em processo de alfabetização. O objetivo é analisar de que forma o uso da gamificação, enquanto metodologia ativa aplicada em sequências didáticas interdisciplinares pode favorecer o processo de ensino e aprendizagem da leitura, escrita e interpretação textual com alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental. A fundamentação teórica baseia-se na abordagem da gamificação, que parte do princípio de que os mecanismos dos jogos — quando bem adaptados ao ambiente educacional — podem tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico, participativo e eficaz, respeitando o ritmo do aluno e promovendo o protagonismo (Moran, 2018). Além disso, para discutir o processo de aprendizagem da leitura e escrita bem como a interpretação e o uso da língua escrita em diferentes contextos sociais, tem como referência as contribuições de Soares (2004). A metodologia adotada é qualitativa (Lüdke e André, 1986), baseada em observações realizadas na sala de aula do 3º e 5º anos do Ensino Fundamental, registros em diários de campo e análises das sequências didáticas desenvolvidas por 4 bolsistas do PIBID Subprojeto Pedagogia - UFRN/Caicó-RN. Os resultados evidenciam o potencial da gamificação como recurso lúdico e eficaz na mediação da aprendizagem da leitura e escrita em contextos escolares. Conclui-se que o uso intencional e planejado de jogos e desafios pedagógicos favorece a participação ativa dos alunos, amplia as possibilidades de intervenção docente e potencializa o desenvolvimento das habilidades de leitura, escrita e interpretação textual.

Palavras chaves: Gamificação, Recomposição das Aprendizagens, Leitura, PIBID.

INTRODUÇÃO

O avanço da era digital transformou a forma como interagimos e acessamos informações, impactando diretamente na socialização e na aprendizagem de crianças, jovens e adultos. Entretanto, essa mudança também evidencia lacunas na educação escolar, que muitas vezes não acompanha o ritmo e o interesse dos estudantes. Nesse contexto, a gamificação





desponta como uma metodologia ativa capaz de engajar os alunos e aprimorar habilidades fundamentais de linguagem, como: **leitura, escrita e interpretação textual**.

Além dessas premissas, a experiência vivenciada no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) evidenciou a necessidade urgente de inovar. Observou-se que, apesar das mudanças no perfil dos alunos, algumas práticas pedagógicas ainda se mantêm excessivamente tradicionais, não garantindo uma aprendizagem significativa. Este relato busca, portanto, analisar de que forma o uso da gamificação, enquanto metodologia ativa aplicada em sequências didáticas interdisciplinares, pode favorecer o processo de ensino e aprendizagem da leitura, escrita e interpretação textual com alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Para a organização deste relato de experiência, optou-se por uma abordagem metodológica de natureza qualitativa, que possibilita compreender em profundidade a aplicação da gamificação no contexto escolar, a partir das percepções e interações dos estudantes em atividades de Língua Portuguesa. Deste modo, este relato foi desenvolvido como um estudo de caso, com base em três fontes principais: observações em turmas do 3º e 5º anos do Ensino Fundamental, registros em diários de campo e análise das sequências didáticas elaboradas por quatro bolsistas do PIBID Subprojeto Pedagogia - UFRN/Caicó-RN.

Os aportes teóricos que fundamentam o estudo ancoram-se, primeiramente, na perspectiva da gamificação enquanto metodologia ativa de ensino (Moran, 2018). Tal abordagem parte do pressuposto de que os elementos estruturais e motivacionais dos jogos — quando criteriosamente adaptados ao contexto escolar — possuem o potencial de transformar a aprendizagem em uma experiência dinâmica, interativa e significativa. Ao incorporar desafios, recompensas simbólicas, níveis de progressão e feedback constante, a gamificação estimula o envolvimento contínuo do estudante, favorecendo a participação ativa, o respeito ao seu ritmo individual e o desenvolvimento de competências como autonomia e protagonismo no próprio processo formativo.

No campo da linguagem, o estudo dialoga com as contribuições de Soares (2004), que distingue alfabetização — entendida como o domínio do sistema alfabetico-ortográfico — de letramento, concebido como a capacidade de utilizar a leitura e a escrita em práticas sociais concretas e significativas. Nessa perspectiva, a aprendizagem não se restringe à decodificação de símbolos, mas se amplia à compreensão crítica e o uso funcional da língua escrita em diferentes contextos.





Dessa forma, este trabalho organiza-se com o propósito de evidenciar a contribuição da gamificação no processo de recomposição das aprendizagens em leitura, escrita e interpretação textual. Inicialmente, apresenta-se a metodologia, na qual são descritas as atividades gamificadas que serviram de base para este relato de experiência. Em seguida, expõe-se a fundamentação teórica, que sustenta a concepção e a aplicação das estratégias, articulando conceitos sobre gamificação, alfabetização e letramento. Posteriormente, discutem-se os resultados, com ênfase nas contribuições das atividades para o desenvolvimento das habilidades de leitura, escrita e interpretação textual dos estudantes, bem como para a formação docente dos bolsistas envolvidos. Por fim, nas considerações finais, sintetizam-se as principais reflexões e discussões suscitadas pelo estudo, seguidas das referências que o embasam.

METODOLOGIA

A organização deste relato de experiência baseou-se na abordagem metodológica de natureza qualitativa, por compreender que este tipo de pesquisa possibilita investigar os fenômenos educacionais, considerando o contexto em que ocorrem, as interações estabelecidas e os significados atribuídos pelos participantes às suas vivências. Conforme ressalta Lüdke e André (1986, p. 11), “a pesquisa qualitativa supõe o contato direto e prolongado do pesquisador com o ambiente e a situação que está sendo investigada, de modo a compreender os fenômenos segundo a perspectiva dos sujeitos envolvidos”.

Neste sentido, essa abordagem mostrou-se particularmente adequada para o presente estudo, uma vez que o objetivo central é analisar de que forma o uso da gamificação, enquanto metodologia ativa aplicada em sequências didáticas interdisciplinares pode favorecer o processo de ensino e aprendizagem da leitura, escrita e interpretação textual com alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Ao privilegiar a interpretação dos significados, e não apenas a mensuração de resultados, a pesquisa qualitativa favoreceu uma análise mais sensível e contextualizada das práticas pedagógicas desenvolvidas, permitindo captar nuances importantes das interações dos estudantes durante as atividades propostas.

De forma mais sistemática, este relato foi elaborado a partir das orientações de um estudo de caso de caráter descritivo e interpretativo, realizado na Escola Municipal Auta de Souza, em Caicó-RN, com duas turmas do Ensino Fundamental (3º e 5º anos), no âmbito do PIBID Subprojeto Pedagogia/UFRN. Conforme Yin (2015, p. 4), “o estudo de caso é uma investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo em profundidade e em seu



contexto de vida real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto não estão claramente definidos”.

As atividades analisadas integram o Projeto de “Recomposição das Aprendizagens da Linguagem e Matemática” - desenvolvido no âmbito do PIBID Pedagogia UFRN/Caicó-RN, em execução desde o início do ano de 2025. O planejamento e a execução das atividades pedagógicas descritas e analisadas foram conduzidos segundo os princípios das metodologias ativas, com destaque para a gamificação. De acordo com Moran (2018, p.21), “os jogos e as aulas roteirizadas com linguagem de jogos (gamificação) [...] são estratégias importantes de encantamento e motivação para uma aprendizagem mais rápida e próxima da vida”. Consiste na incorporação intencional de elementos, dinâmicas e estruturas típicas dos jogos no processo educativo, com o propósito de enfrentar desafios, avançar por níveis de progressão, lidar com erros e assumir riscos, configurando-se como uma poderosa ferramenta de engajamento, colaboração e desenvolvimento das competências de leitura, escrita e interpretação textual.

Assim, a gamificação foi utilizada como estratégia central nas sequências didáticas, visando tornar o processo de ensino mais dinâmico, interativo e alinhado aos interesses dos estudantes, ao mesmo tempo em que buscava minimizar as dificuldades identificadas nessa área. Para descrição e análise das atividades, foram adotados diferentes instrumentos de construção de dados, possibilitando uma compreensão mais abrangente e consistente das sequências didáticas implementadas. As fontes utilizadas foram:

- Observações participantes realizadas durante a aplicação das atividades gamificadas, com foco nas interações dos alunos nas atividades desenvolvidas;
- Registros em diários de campo, elaborados pelos quatro bolsistas envolvidos neste trabalho, contendo descrições detalhadas das estratégias utilizadas, dos comportamentos dos estudantes, dos desafios enfrentados e das reflexões pedagógicas;
- Análise documental das sequências didáticas implementadas, elaboradas com base nos princípios da gamificação, as quais integraram atividades de leitura, escrita e interpretação textual.

Esse percurso metodológico permitiu não apenas acompanhar e analisar os efeitos da gamificação sobre o desempenho dos alunos em leitura, escrita e interpretação textual, mas também suscitar reflexões acerca das potencialidades dessa abordagem como estratégia inovadora no cotidiano escolar.



REFERENCIAL TEÓRICO

O referencial teórico que fundamenta o planejamento e a organização das atividades interventivas do Projeto de “Recomposição das Aprendizagens da Linguagem e Matemática” - desenvolvido no âmbito do PIBID Pedagogia UFRN/Caicó-RN, apoia-se, principalmente, em estudos sobre a gamificação como uma metodologia ativa, com destaque para as discussões de Moran e Bacich (2018). Esses autores defendem uma abordagem centrada no estudante, incentivando a sua participação ativa na construção do conhecimento e favorecendo o desenvolvimento da autonomia intelectual.

A proposta de Moran e Bacich revela-se especialmente pertinente no contexto da era digital, em que a tecnologia se torna parte indissociável das práticas educativas. Para atender a essa realidade, Moran (2018) destaca a importância da adoção de modelos híbridos de ensino, capazes de integrar o espaço físico e o digital, tornando a aprendizagem mais flexível, personalizada e conectada às demandas do século XXI. Como afirma o autor: "é absurdo educar de costas para um mundo conectado, educar para uma vida bucólica, sustentável e progressista baseada só em tempos e encontros presenciais e atividades analógicas" (Moran, 2018, p. 51).

Nesse sentido, a integração das metodologias ativas com as tecnologias digitais não apenas potencializa o desenvolvimento cognitivo das crianças, mas também promove competências essenciais para viver e atuar em uma sociedade marcada por rápidas transformações tecnológicas. A gamificação insere-se nesse contexto como uma estratégia pedagógica relevante, ao incorporar dinâmicas próprias dos jogos, criando ambientes de aprendizagem mais engajadores, motivadores e alinhados com o universo cultural dos estudantes.

No campo da linguagem, é imprescindível considerar as contribuições de Soares (2004) que distingue a alfabetização e letramento. A alfabetização refere-se ao domínio do sistema alfabético-ortográfico de escrita, enquanto o letramento corresponde à capacidade de utilizar a leitura e a escrita em práticas sociais, atribuindo-lhes sentido e funcionalidade.

Essa diferenciação é fundamental para que as práticas pedagógicas não se restrinjam à aprendizagem mecânica do código escrito, mas avancem na direção de promover competências que permitam ao sujeito interagir criticamente com os textos em diferentes contextos. Alfabetizar letrando, portanto, significa articular o ensino da base técnica da escrita



ao desenvolvimento de habilidades sociais, culturais e cognitivas possibilitando uma participação ativa e significativa na vida em sociedade.

Segundo Soares (2004) ao longo do século XXI,

O conceito de alfabetização foi sendo progressivamente ampliado, em razão de necessidades sociais e políticas, a ponto de já não se considerar alfabetizado aquele que apenas domina o sistema de escrita e as capacidades básicas de leitura e escrita, mas aquele que sabe usar a linguagem escrita para exercer uma prática social em que essa modalidade da língua é necessária. (Soares, 2004, p. 47).

Assim, a autora critica a visão reducionista que restringe a alfabetização à simples codificação e decodificação de símbolos, defendendo, ao contrário, que o processo educativo deve integrar alfabetização e letramento, de modo a possibilitar que os indivíduos utilizem a escrita de forma crítica, criativa e socialmente relevante.

Dessa forma, os fundamentos teóricos aqui apresentados, ao articularem as contribuições de Moran e Bacich (2018) sobre metodologias ativas e gamificação com as reflexões de Soares (2004) acerca de alfabetização e letramento, sustentam a concepção pedagógica que orientou as ações do Projeto PIBID Pedagogia. Essa base teórica não apenas norteou a escolha das estratégias interventivas, como também definiu a intencionalidade de promover aprendizagens significativas e contextualizadas, favorecendo o desenvolvimento das competências necessárias para a atuação crítica e participativa dos estudantes.

Ao avançar para a análise dos resultados, busca-se evidenciar de que forma esses princípios se materializaram nas práticas pedagógicas desenvolvidas no âmbito do PIBID Pedagogia UFRN/Caicó-RN, contribuindo para o alcance do objetivo central deste relato: analisar em que medida a gamificação, enquanto metodologia ativa aplicada em sequências didáticas interdisciplinares pode favorecer o processo de ensino e aprendizagem da leitura, escrita e interpretação textual com alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As atividades descritas e os registros das observações no diário de campo, apresentados neste tópico, referem-se às turmas de 3º e 5º anos do Ensino Fundamental e aos quatro bolsistas de iniciação à docência que nelas atuaram. Para a discussão dos resultados, foram selecionadas três vivências específicas, referentes a atividades de Língua Portuguesa desenvolvidas no contexto do projeto.

A primeira atividade consistiu na aplicação do jogo "Ditado Molhado" na turma do 3º Ano do Ensino Fundamental. A dinâmica do jogo foi organizada da seguinte forma: sílabas foram ocultadas sob papéis toalha colados em um quadro, e os alunos, individualmente,



borrifaram água nos papéis para revelar as sílabas. Após a revelação, cada estudante escreveu uma palavra que contivesse a sílaba descoberta, podendo esta estar no início, meio ou fim da palavra. Em seguida, elaboraram uma frase contextualizando a palavra escrita. O principal objetivo da atividade foi diagnosticar o repertório lexical e a capacidade de escrita de palavras com sílabas simples e complexas.

Durante a realização, observou-se que o jogo, embora simples em sua concepção, mostrou-se altamente eficaz e motivador. Conforme registro no diário de campo, as Bolsistas destacaram:

A atividade estimulou a criatividade dos alunos e aprimorou a escrita de maneira lúdica e envolvente. O engajamento e a empolgação da turma foram evidentes, e a ausência de dificuldades significativas na execução da tarefa indicam que o nível de desempenho dos alunos atendeu e, em alguns aspectos, superou as expectativas das pibidianas. A ludicidade, nesse contexto, atuou como uma ferramenta pedagógica valiosa para manter o interesse e a atenção dos estudantes. (Diário de campo Bolsista 1, 20/05/2025).

Além disso, a atividade mostrou-se eficaz para desenvolver habilidades de coordenação motora ao usar o borrifador, reconhecimento de sílabas e o domínio ao elaborar frases. (Diário de campo Bolsista 2, 20/05/2025).

A análise dos registros evidencia que a atividade "Ditado Molhado" conseguiu unir o aspecto lúdico ao desenvolvimento de competências essenciais da alfabetização, favorecendo tanto a dimensão cognitiva quanto a psicomotora. Além disso, ao desafiar os alunos a construir palavras a partir das sílabas reveladas e, posteriormente, elaborar frases contextualizadas, a proposta potencializou o repertório lexical e o reconhecimento de estruturas silábicas complexas. Esse aspecto mostra-se relevante porque amplia as possibilidades de escrita e leitura, indo além das combinações silábicas simples e contribuindo para o avanço na consolidação do sistema de escrita alfabética.

O engajamento observado corrobora o que Moran (2018, p.4) defende ao destacar a ludicidade como “estratégia capaz de ampliar a participação ativa e o protagonismo dos estudantes”, uma vez que os alunos se envolveram espontaneamente na tarefa, demonstrando entusiasmo e criatividade. Do mesmo modo, a atividade dialoga com a concepção de Soares (2004, p.48), que comprehende a alfabetização como um “processo que ultrapassa a simples decodificação de palavras, envolvendo práticas sociais de leitura e escrita” que ganham sentido na interação e no uso real da linguagem.

Assim, a triangulação entre os registros empíricos e os aportes teóricos reforça que o “Ditado Molhado” se configura como prática pedagógica inovadora, capaz de integrar



ludicidade, alfabetização e desenvolvimento global do estudante. Essa integração fortalece a compreensão de que o jogo, quando intencionalmente planejado, vai além do entretenimento, assumindo papel central no processo de ensino-aprendizagem.

A segunda atividade gamificada denominada "Frases na Cabeça", também foi realizada com a turma do 3º Ano do Ensino Fundamental. A atividade consistiu em formar duplas, nas quais um estudante tinha uma frase colada na testa (sem podervê-la), enquanto o colega lia a frase em voz alta. O aluno que não via a frase deveria transcrevê-la em um papel apenas a partir da audição. O objetivo central dessa atividade foi avaliar a escrita em um contexto que simulava a produção textual a partir da oralidade, sem apoio visual.

A análise dessa intervenção foi igualmente positiva. De acordo com o diário de campo, a Bolsista 3 relatou:

A intervenção, que se transformou em uma brincadeira calorosa e interativa, revelou a proficiência da maioria dos alunos na escrita sob a condição de memorização fonológica. A atividade também foi crucial para o desenvolvimento do trabalho colaborativo, visto que a participação de ambos os membros da dupla era indispensável para a sua conclusão. Do total de alunos, apenas dois necessitam de assistência na leitura e na escrita, o que destaca o bom desempenho geral da turma e a eficácia da atividade como instrumento de avaliação diagnóstica. Os resultados obtidos em ambas as atividades corroboram a hipótese de que o uso de métodos pedagógicos lúdicos pode ser uma estratégia eficiente para o ensino e a avaliação da linguagem. (Diário de campo Bolsista 3, 07/07/2025).

A vivência da atividade "Frases na Cabeça" evidencia como a gamificação pode articular aprendizagem lúdica e desenvolvimento de competências de escrita e memória fonológica. Ao obrigar os alunos a transcreverem frases apenas a partir da audição, a dinâmica estimulou a atenção auditiva, a memória fonológica e a consciência fonêmica, habilidades essenciais para o processo de alfabetização. Além disso, a atividade promoveu a colaboração e a interação social, uma vez que o sucesso da tarefa dependia do trabalho conjunto das duplas, fortalecendo a dimensão comunicativa e social da aprendizagem, conforme defendido por Soares (2004) ao destacar que o letramento envolve práticas sociais de leitura e escrita significativas.

Sob a perspectiva de Moran e Bacich (2018), essa experiência também reforça a ideia de que metodologias ativas, como a gamificação, incentivam a participação ativa do aluno na construção do próprio conhecimento, tornando o aprendizado mais engajador e significativo. O componente lúdico da atividade aumentou o interesse e a motivação, ao mesmo tempo em que permitiu uma avaliação diagnóstica do desempenho individual e coletivo, demonstrando



que jogos educativos podem ser ferramentas eficazes para integrar prática pedagógica, desenvolvimento cognitivo e habilidades socioemocionais em sala de aula.

Por fim, destaca-se a atividade desenvolvida com a turma do 5º ano, cujo objetivo foi promover a leitura, a compreensão textual e a expressão criativa dos estudantes a partir do conto “O menino e a árvore”. A proposta contou com as seguintes etapas: (i) leitura coletiva do texto, favorecendo a construção compartilhada de sentidos; (ii) resolução de questões interpretativas sobre o texto; (iii) produção artística, na qual os alunos confeccionaram uma árvore com papel crepom em folha A4, relacionando a criação ao conteúdo do conto; (iv) apresentação das produções à turma, estimulando a oralidade, a escuta ativa e o respeito às diferentes formas de expressão.

Conforme relatado no diário de campo da Bolsista 4:

Durante as atividades do conto 'O menino e a árvore', foi possível observar o interesse e o envolvimento da turma com a narrativa, que aborda temas como amizade, cuidado e meio ambiente, demonstrando boa compreensão dos elementos centrais da história, como personagens, sentimentos e a mensagem principal. Os alunos se mostraram orgulhosos de suas produções e atentos às apresentações dos colegas, o que contribuiu para fortalecer o sentimento de pertencimento e valorização do grupo. (Diário de campo Bolsista 4, 01/07/2025).

A vivência registrada no diário de campo evidencia que a atividade baseada no conto “O Menino e a Árvore” proporcionou um ambiente de aprendizagem que integra alfabetização, letramento e expressão criativa, alinhando-se ao objetivo do relato de explorar estratégias lúdicas para a recomposição das aprendizagens em linguagem. Ao envolver os alunos em leitura, interpretação e produção artística, a atividade promoveu compreensão textual, consciência discursiva e apropriação de valores sociais, como amizade, cuidado e responsabilidade ambiental, refletindo diretamente os conceitos de Soares (2004) sobre letramento, que destacam a importância de práticas de leitura e escrita contextualizadas.

Os resultados dessa atividade apontam que, ao serem incentivadas a expressar sua criatividade, as crianças tornam-se mais seguras para manifestar sentimentos e opiniões. Além disso, a observação do engajamento dos alunos, do orgulho pelas próprias produções e da atenção às apresentações dos colegas revela o fortalecimento de competências socioemocionais, como colaboração e sentimento de pertencimento. Durante o processo, ocorreu o episódio em que os colegas auxiliaram espontaneamente uma criança autista, como ressaltado no diário da Bolsista 3:

Observou-se que uma criança autista apresentou dificuldade para montar sua árvore; ao perceberem isso, os colegas se reuniram espontaneamente para ajudá-la. Sendo assim, esse episódio evidencia o desenvolvimento da empatia entre os alunos,





reafirmando que o uso da ludicidade como base pedagógica em sala de aula constitui-se como um meio essencial e facilitador no processo educativo infantil.
(Diário de campo Bolsista 3, 08/07/2025).

Esse episódio demonstra como a ludicidade, conforme Moran e Bacich (2018), estimula participação ativa, protagonismo e colaboração, criando ambientes de aprendizagem inclusivos e motivadores. Nesse sentido, a atividade não apenas atingiu os objetivos relacionados à leitura (compreensão de elementos narrativos: personagens, enredo, sentimentos e identificação da mensagem principal do texto); escrita (elaboração de frases coerentes e contextualizadas, organização textual e expressão criativa de ideias por meio de produções escritas e artística) e interpretação textual (capacidade de relacionar o conteúdo do conto com experiências pessoais e sociais), mas também favoreceu um desenvolvimento integral dos estudantes, articulando aspectos socioemocionais e ético-relacionais. Tal vivência reforça a importância de estratégias pedagógicas lúdicas na promoção de aprendizagens significativas e na construção de uma cultura escolar acolhedora e participativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho explorou, a partir da experiência no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), o potencial da gamificação como metodologia ativa para o processo de ensino e aprendizagem da leitura, escrita e interpretação textual. As intervenções pedagógicas realizadas com turmas do 3º e 5º anos do Ensino Fundamental demonstraram que a integração de elementos lúdicos ao currículo é um recurso altamente eficaz para engajar os estudantes e promover aprendizagens mais significativas e prazerosas.

Os resultados obtidos com as atividades "Ditado Molhado" e "Frases na Cabeça" reforçam a tese de que a gamificação vai além do entretenimento, funcionando como uma ferramenta diagnóstica e de aprimoramento das competências de leitura, escrita e interpretação textual. O alto nível de participação e o bom desempenho da maioria dos alunos indicam que, quando o processo de aprendizagem se torna mais interativo e desafiador, aumenta o interesse, a motivação e, consequentemente, os resultados acadêmicos.

A experiência com a turma do 5º ano, baseada na história "O menino e a árvore", evidenciou que a gamificação, utilizada de forma criativa, também promove o desenvolvimento de habilidades socioemocionais. A atividade fortaleceu a compreensão textual, a expressão criativa e incentivou a empatia e o trabalho colaborativo, como evidenciado no apoio espontâneo de colegas a uma criança com autismo. Esses resultados indicam que a gamificação contribui para a construção de um ambiente escolar inclusivo, solidário e acolhedor.





As evidências apresentadas por meio dos relatos das atividades confirmam que abandonar práticas tradicionais **em favor de abordagens** que dialogam com a ludicidade é essencial para a educação no século XXI. Educadores e instituições de ensino precisam reconhecer o potencial transformador dessas metodologias, preparando os estudantes não apenas para os desafios de um mundo em constante mudança, mas também resgatar a alegria e o encanto pelo ato de aprender.

Diante destas evidências, espera-se que este relato inspire outros educadores a inovar em suas práticas pedagógicas, integrando a gamificação e outras metodologias ativas na criação de ambientes de aprendizagem mais eficazes, estimulantes e humanizados. A análise dos dados reafirma que a gamificação ao incorporar elementos do jogo, promove engajamento, motivação e autonomia dos estudantes, configurando-se como um recurso lúdico e eficiente na mediação da aprendizagem da leitura e escrita em contextos escolares.

O estudo mostrou que a natureza interativa da gamificação não apenas aprimora a decodificação de palavras e a fluência, mas também incentiva os alunos a construíremativamente o significado dos textos e a desenvolverem pensamento crítico - aspectos essenciais para um letramento pleno e emancipador.

Portanto, é fundamental que educadores e instituições explorem e adotem essa metodologia de forma planejada e intencional, integrando-a ao currículo. Dessa maneira, é possível não apenas preparar os alunos para os desafios do século XXI, mas também criar um ambiente educacional dinâmico, inclusivo, estimulante e prazeroso para todos.

REFERÊNCIAS

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazo Afonso de. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais significativa. In: BACICH, Lilian; MORAN, José (Org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**. Porto Alegre: Penso, 2018.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento**. São Paulo: Contexto, 2004.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015.