

# JOGOS NO CONTEXTO DA PANDEMIA: A GAMIFICAÇÃO NO APOIO À ALFABETIZAÇÃO

Catarina Solon de Vasconcelos, Alexandre Santiago da Costa

O presente trabalho tem como objetivo a análise e discussão acerca do uso da gamificação no processo de alfabetização. Como os jogos através da gamificação podem ajudar na alfabetização de crianças? A gamificação é a utilização de jogos em sala de aula como forma de apoio à aprendizagem. Por ser uma forma lúdica, que tem como objetivo solucionar problemas ou utiliza-se da acumulação de pontos para “ganhar” e, geralmente, são realizados em grupo, os jogos são uma boa estratégia para iniciar um conteúdo ou para auxiliar na consolidação de um conhecimento. Na alfabetização de crianças, os jogos são utilizados como metodologia para motivar e enriquecer o processo da alfabetização que, de acordo com Soares (2020) é entendido como a aquisição de técnicas para ler e escrever e, do letramento, que é compreendido como utilização social da leitura e escrita. Os jogos são ferramentas lúdicas e simbólicas que servem não só para motivar, mas também, conduzir as crianças em alfabetização à apropriação de um código. No atual cenário de pandemia, causado pela COVID-19, os jogos online passaram a ser bastante utilizados como forma de apoio aos professores de uma forma geral, pois além de ser em um novo formato, esses jogos abordam o conteúdo de uma forma diferente, estimulando a participação dos alunos e renovando o interesse desses. Nesse sentido, o trabalho trata-se de uma pesquisa documental e bibliográfica, na qual as fontes foram os principais autores de cada tema: Soares (2020) e Fadel et al. (2014). A gamificação como forma de recurso ou metodologia tem o que somar no processo de aprendizagem, quando motiva e envolve os alunos na aula de forma lúdica e desafiadora. A pandemia e o formato remoto, colocou esses jogos como parte do planejamento de alguns professores, pois ao utilizar diversas estratégias com o mesmo objetivo - no caso da alfabetização - de alfabetizar e letrar, a gamificação proporciona uma aprendizagem significativa e desafiadora para as crianças.

Palavras-chave: Alfabetização. Gamificação. Letramento.