

EDUFORCA: UMA APLICAÇÃO GAMIFICADA COMO ESTRATÉGIA PARA ENGAJAMENTO E LETRAMENTO FÔNICO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Marcelo Jesus da Conceição¹
Aladir Ferreira da Silva Júnior²

¹Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Goiás / j.marcelo@estudantes.ifg.edu.br

²Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Goiás / aladir.junior@ifg.edu.br

Resumo

Este trabalho apresenta o EduForca, uma aplicação gamificada desenvolvida para intensificar o envolvimento e a aquisição da consciência fonológica nos anos iniciais do Ensino Fundamental. A proposta baseia-se na utilização de elementos de jogos, como pontos, níveis e recompensas visuais, para tornar o processo de alfabetização mais dinâmico e significativo. A metodologia envolveu uma revisão de literatura sobre gamificação na educação, um trabalho de campo, levantamento de requisitos, o desenvolvimento e implantação do software adotando boas práticas educacionais. Espera-se que a utilização do EduForca contribua para o aumento da motivação, da participação e do aprendizado dos alunos, oferecendo subsídios para o uso de práticas gamificadas que apoiem o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita.

Palavras-chave: Gamificação. Letramento fônico. Ensino fundamental.

Introdução

O avanço das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) tem transformado o processo de ensino e aprendizagem, promovendo metodologias inovadoras que favorecem a autonomia e o protagonismo dos estudantes (Sousa, 2023). Nesse contexto, a gamificação se destaca como uma estratégia pedagógica eficaz, ao aplicar elementos de jogos em ambientes educacionais para aumentar a motivação e o engajamento dos alunos (Malagueta *et al.*, 2023).

O modelo tradicional de ensino, centrado na exposição de conteúdo e na memorização, mostra-se cada vez menos eficiente diante das demandas contemporâneas. Assim, torna-se necessário adotar abordagens que estimulem o interesse dos estudantes e facilitem o processo de aprendizagem, especialmente no contexto da alfabetização e do apoio a alunos com dificuldades de leitura (Simão e Jardim, 2024). O EduForca foi desenvolvido com essa proposta, oferecendo atividades baseadas na identificação de letras, formação de palavras e reconhecimento de sílabas, com recursos visuais e sonoros inspirados no método das onomatopeias, favorecendo a consciência fonológica e o raciocínio linguístico.

A ferramenta também permite que os professores atuem como mediadores do processo de aprendizagem, podendo oferecer suporte individualizado aos alunos. Diferente de outras iniciativas, como Portuguito, EduEdu, ABC Kids e GraphoGame Brasil, o EduForca se destaca por integrar a instrução fônica com onomatopeias de forma sistematizada e lúdica. Assim, busca-se contribuir para a consolidação de práticas pedagógicas mais participativas, acessíveis e alinhadas às transformações digitais na educação.

O objetivo deste trabalho é analisar o EduForca como uma ferramenta gamificada voltada ao engajamento e ao letramento fônico nos anos iniciais do Ensino Fundamental. A Tabela 1 sintetiza as características dos trabalhos examinados como base para essa análise.

Tabela 1 - Comparação entre trabalhos

Trabalhos Relacionados	Gamificação	Baseado na BNCC	Personalização	Realidade Aumentada	Instrução fônica onomatopeias
GraphoGame Brasil	Sim	Sim	Parcialmente	Não	Não
Portuguito	Sim	Sim	Sim	Não	Não
Alfabeto 4Dmais	Sim	Não	Não	Sim	Não
EduEdu	Sim	Sim	Sim	Não	Não
ABC Kids	Sim	Não	Não	Não	Não
Forma Palavras	Sim	Sim	Não	Não	Não
EduForca	Sim	Sim	Não	Não	Sim

Fonte: Autoria própria.

Metodologia

A pesquisa caracteriza-se como aplicada, com abordagem quantitativa, pois baseia-se na coleta e análise de dados numéricos para mensurar os efeitos da gamificação sobre o desempenho escolar. O objetivo é quantificar os resultados obtidos com a aplicação da ferramenta, permitindo avaliar, de forma objetiva, o impacto da metodologia gamificada no processo de aprendizagem.

Inicialmente, foi realizada uma revisão de literatura sobre o uso da gamificação e das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação TDICs na educação, com foco no letramento fônico e nas estratégias que favorecem o engajamento dos alunos nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

As principais fontes utilizadas foram livros acadêmicos, artigos científicos publicados em periódicos da área da educação, dissertações e teses disponíveis em bibliotecas digitais. As pesquisas foram realizadas por meio das plataformas Google Acadêmico, Scielo, Portal de Periódicos da CAPES, e repositórios de universidades públicas.

Os descritores utilizados nas buscas incluíram expressões como “gamificação na educação”, “gamificação no Ensino Fundamental”, “alfabetização e engajamento” “gamificação em ambientes corporativos” e “aprendizagem baseada em jogos ou gamificação?”. Foram adotados critérios de inclusão que priorizaram materiais publicados entre os anos de 2015 a 2024, escritos em português, inglês, ou espanhol, sendo a maior parte em português, com foco na educação básica e que apresentassem contribuições teóricas ou práticas para o campo de estudo.

Com base nesse levantamento teórico, foi desenvolvido o EduForca, uma aplicação gamificada inspirada no jogo da forca, que utiliza recursos visuais e sonoros baseados no método das onomatopeias. A ferramenta foi elaborada com elementos como pontuação, nível e progressão de dificuldade, buscando estimular a consciência fonológica e o interesse dos estudantes durante o processo de alfabetização.

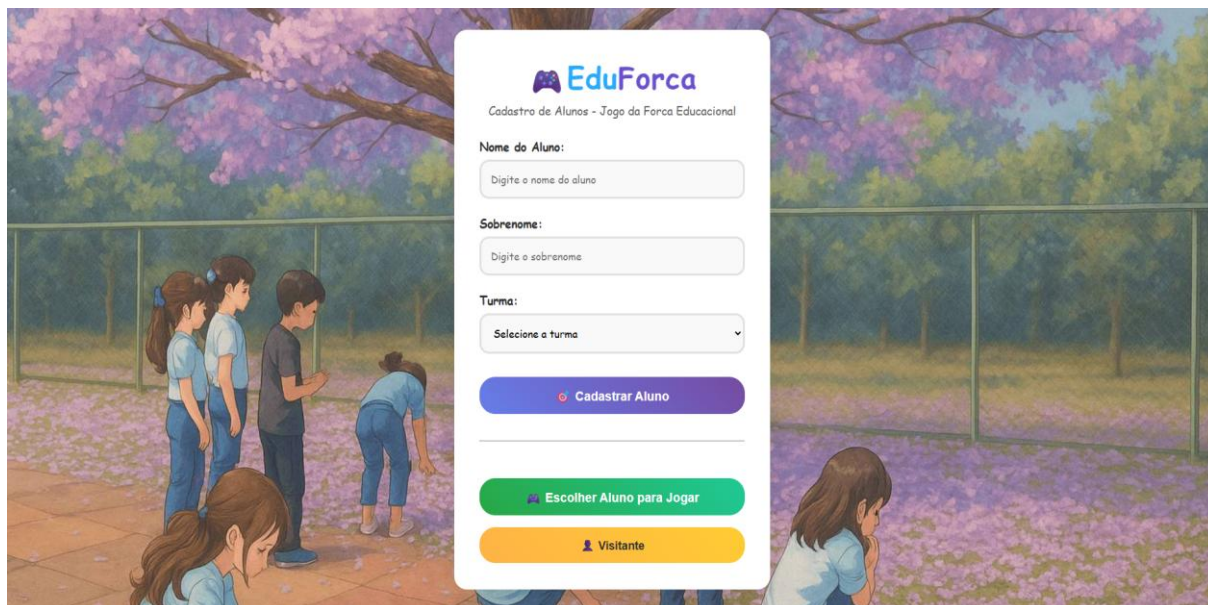
Após a aprovação do Comitê de Ética em pesquisa, está prevista a aplicação da ferramenta em duas etapas: a primeira, com professores, para avaliar a adequação pedagógica e usabilidade do recurso; e a segunda, com alunos dos anos iniciais, visando observar aspectos como engajamento, participação e aprendizagem.

Resultados e discussões

Até o momento, foi concluída a etapa de revisão de literatura e o desenvolvimento do EduForca, aplicação gamificada voltada ao letramento fônico. O sistema apresenta interface intuitiva, com recursos visuais e sonoros baseados em onomatopeias, permitindo que os alunos identifiquem letras, formem palavras e reconheçam sílabas de forma lúdica e interativa.

Na Figura 1, é apresentada a tela para realizar o cadastro de aluno no aplicativo.

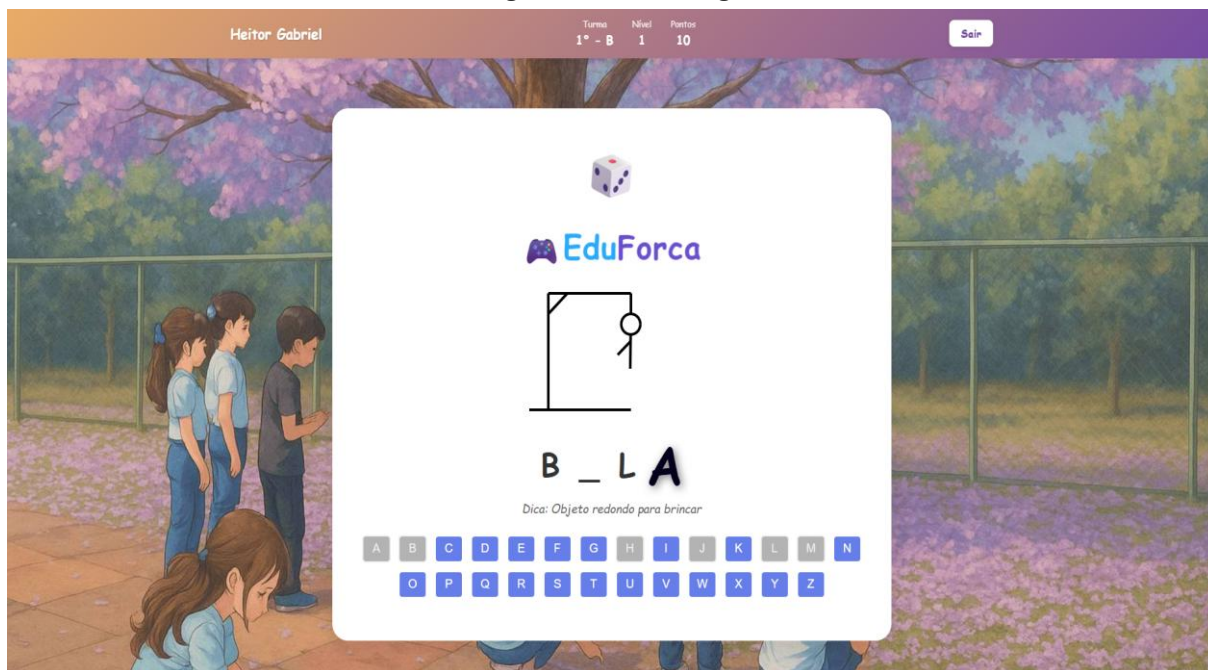
Figura 1 - Tela de Cadastro de Aluno



Fonte: Autoria própria.

Na Figura 2, é apresentada a tela do jogo, na qual o processo ocorre. Durante a partida, a criança busca identificar a palavra e, de acordo com seu desempenho, o sistema disponibiliza os respectivos *feedbacks*.

Figura 2 - Tela de Jogo



Fonte: Autoria própria.

Os estudos analisados apontam que o uso de jogos digitais e estratégias gamificadas contribui para o aumento da motivação e da participação dos estudantes, especialmente em atividades de alfabetização. Espera-se, portanto, que o EduForca produza efeitos semelhantes, promovendo maior engajamento e facilitando a assimilação dos sons e estruturas das palavras.

Considerações Finais

O desenvolvimento do EduForca representa um passo importante na busca por estratégias pedagógicas inovadoras que integrem tecnologia e gamificação ao processo de alfabetização. A proposta busca oferecer uma ferramenta acessível e motivadora, capaz de despertar o interesse dos alunos e apoiar o trabalho dos professores nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Espera-se que, após a validação com professores e alunos, o EduForca demonstre seu potencial como instrumento complementar às práticas pedagógicas, favorecendo o aprendizado de forma lúdica e alinhada às demandas contemporâneas da educação digital.

Referências

- MALAGUETA, Adriano de Souza; NAZÁRIO, Francisco Flores; CAVALCANTE, Josué Arruda. A influência da gamificação no ensino de matemática nos anos iniciais do ensino fundamental. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 9, n. 9, p. 263–279, 2023. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/11141>. Acesso em: 4 nov. 2024.
- SIMÃO, Crisley Helena; JARDIM, Maria Inês de Affonseca. Aprendizagem gamificada no ensino fundamental e médio: uma revisão sistemática da literatura. **Caderno Pedagógico**, [S.l.], v. 21, n. 4, p. e4027–e4027, 2024. Disponível em: <https://ojs.studiespublicacoes.com.br/ojs/index.php/cadped/article/view/4027>. Acesso em: 15 nov. 2024.
- SOUSA, Jadeilda Holanda de. **Gamificação nos anos iniciais do ensino fundamental**. 2023. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Educação, Universidade Cidade de São Paulo – UNICID, São Paulo, 2023. Disponível em: <https://publicacoes.even3.com.br/tcc/gamificacao-nos-anos-iniciais-do-ensino-fundamental-3165324>. Acesso em: 12 abr. 2025.