

# PROPOSTAS DE ATIVIDADES GAMIFICADAS PARA A ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO DE JOVENS E ADULTOS

Ana Júlia Carvalho

Siderlene Muniz-Oliveira

## ■ RESUMO

Neste artigo investigamos o uso da gamificação como estratégia facilitadora no processo de alfabetização e letramentos na educação de Jovens e Adultos (EJA). O objetivo central é discutir as contribuições das atividades gamificadas para tornar o ensino mais atrativo e eficaz, promovendo o avanço acadêmico dos alunos dessa modalidade de ensino a partir do uso de uma metodologia ativa. A metodologia seguida foi de pesquisa bibliográfica, onde analisou-se artigos, dissertações e teses publicadas entre 2011 e 2020, que abordaram o uso da gamificação na alfabetização e letramento de alunos da EJA. O estudo baseou-se

em autores como Amorim, Dantas e Aquino (2017), Brito (2011), Medina e Cleophas (2013) e Rezende e Mesquita (2017), os quais destacam a importância do uso de métodos como a gamificação para facilitar o processo de ensino e estimular os alunos na produção do próprio conhecimento. Os resultados da pesquisa demonstram que a gamificação transforma aulas tradicionais em situações dinâmicas de produção de conhecimento entre os alunos da EJA.

**PALAVRAS-CHAVE** Eja. Educação de Jovens e Adultos, gamificação, alfabetização, letramento.

## INTRODUÇÃO

Atualmente, há uma preocupação com a garantia do acesso de jovens e adultos à educação, sendo por meio de programas de incentivo como a modalidade EJA. A Educação de Jovens e Adultos (EJA) inicialmente, realizada de forma informal e com o passar do tempo legalizada, passou a ser entendida como um direito do cidadão, expresso em documentos oficiais como a Constituição Federal de 1988 e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) de 1996.

Segundo a Constituição de 1988, no seu artigo 205,

“ ***A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho.***” (BRASIL, 1988).

Assim, fica clara a responsabilidade do Estado de garantir o acesso do cidadão ao ensino básico de qualidade, independente da idade que possua. Além disso, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional 9394/1996, em seu artigo 37, complementa que “A educação de jovens e adultos será destinada àqueles que não tiveram acesso ou continuidade de estudos nos ensinos fundamental e médio na idade

própria e constituirá instrumento para a educação e a aprendizagem ao longo da vida.” (BRASIL, 1996, p. 13).

Atualmente, o que norteia a EJA é a Resolução nº 1, de 28 de maio de 2021 que institui suas Diretrizes Operacionais. Essa resolução esclarece como deve ser desenvolvida a EJA em todo o país e esclarece sobre os conteúdos que devem ser trabalhados, a duração do curso e de quais formas os alunos poderão realizá-lo.

Retomando esse conhecimento legal e compreendendo a importância dessa modalidade de ensino, observou-se a crescente necessidade de ampliação dos estudos sobre os métodos de ensino para auxiliar os professores que atuam com essas classes, tendo como foco principal manter o ensino atrativo e promover o avanço acadêmico dos alunos.

Pensando nisso, a proposta deste estudo é investigar a utilização de jogos no processo de alfabetização e letramento desses alunos, visando compreender de que forma a gamificação auxilia o docente nesse processo, facilitando a aquisição dos conhecimentos expostos aos alunos, a partir do uso de atividades gamificadas.

O tema abordado neste trabalho foi escolhido após a observação da necessidade de se pensar mais sobre

como são desenvolvidas as aulas na Educação de Jovens e Adultos e da percepção de que as mesmas são realizadas, comumente, seguindo os meios tradicionais.

E apesar de se falar muito sobre a necessidade de tornar as aulas mais dinâmicas, pouco se fala sobre como fazer isso. Dessa forma, com este trabalho, objetivamos discutir as contribuições do uso de atividades gamificadas em turmas da Educação de Jovens e Adultos e apresentar sugestões de propostas de atividades gamificadas que podem ser utilizadas pelo professor ao longo das aulas.

Ao refletir sobre de que modo a pesquisa será realizada, optamos por desenvolver uma pesquisa de caráter bibliográfico nos atentando às conclusões de outros autores sobre o uso de atividades gamificadas em sala de aula.

Iniciamos com a revisão de conceitos pertinentes para o trabalho voltados a retomada da conceitualização de alfabetização, letramento e gamificação, apoiando-nos em autores como Amorim, Dantas e Aquino (2017), Brito (2011), Medina e Cleophas (2013) e Rezende e Mesquita (2017).

O *corpus* do estudo foi escolhido a partir da pesquisa de artigos acadêmicos, teses de doutorado e dissertações de mestrado, escritos em língua portuguesa, entre os anos de 2011 e 2025 na plataforma Google Acadêmico. Observou-se uma

quantidade baixa de resultados que atendem ao termo da busca utilizado, o qual foi “alfabetização e letramento na EJA por meio da gamificação”.

A partir dessa busca, restringimos nosso campo de análise para que fosse possível identificar os estudos que tratavam diretamente dessa temática e excluir aqueles cuja pesquisa fosse apenas sobre um ou outro dos termos que enfocamos em nossa busca.

Após a seleção dos textos, foi realizada a leitura com foco em analisar quais atividades são propostas pelos autores para serem desenvolvidas nas turmas de EJA pelos professores. Depois disso, elaboramos e apresentamos algumas sugestões próprias de atividades gamificadas, visando ampliar as possibilidades de escolha do professor e aumentar a contribuição de nossa pesquisa para com o trabalho docente. Desse modo, os objetivos específicos deste artigo são analisar estudos acadêmicos que discutem o uso da gamificação no processo de alfabetização e de letramento no EJA, e apresentar sugestões de atividades gamificadas que possam auxiliar professores no trabalho com alfabetização e letramento de jovens e adultos.

Assim, organizamos o nosso trabalho iniciando com uma conceituação de quem é o professor e o aluno da EJA; na sequência, abordamos os conceitos de alfabetização, letramento e gamificação, demonstrando os benefícios de trabalhar

com aulas mais dinâmicas. Por fim, optamos por propor algumas ferramentas e atividades para auxiliar os professores que optam por trabalhar com essas turmas.

especial, visto que eles não estão ali somente para buscar por um conhecimento que antes não lhe foi oportunizado, mas também para conviver em sociedade e aprender como fazer isso da melhor forma. No entanto, os mesmos autores deixam claro que,

## REFERENCIAL TEÓRICO

Ao falar da Educação de Jovens e Adultos, nos referimos a uma modalidade de ensino cujos alunos necessitam de tanta atenção quanto os alunos do ensino regular. Apesar de possuírem uma idade mais avançada, seus desejos são os mesmos de qualquer outro aluno: desejam ser incluídos na sociedade e buscam pelo conhecimento. Como bem nos colocam Pierro, Joia e Ribeiro (2001),

“*Os objetivos da formação de pessoas jovens e adultas não se restringem à compensação da educação básica não adquirida no passado, mas visam a responder às múltiplas necessidades formativas que os indivíduos têm no presente e terão no futuro. Sendo tais necessidades múltiplas, diversas e cambiantes, as políticas de formação de pessoas adultas deverão ser necessariamente abrangentes, diversificadas e altamente flexíveis. (Pierro; Joia; Ribeiro, 2001. p. 70).*

Assim, é possível entender que esses alunos necessitam de uma atenção

“*Isso não significa que a educação básica de jovens e adultos deva reproduzir as formas de organização, currículos, métodos e materiais da educação básica infanto-juvenil. Muito ao contrário, a experiência internacional recomenda flexibilizar currículos, meios e formas de atendimento, integrando as dimensões de educação geral e profissional, reconhecendo processos de aprendizagem informais e formais, combinando meios de ensino presenciais e a distância, de modo a que os indivíduos possam obter novas aprendizagens e a certificação correspondente mediante diferentes trajetórias formativas. (Pierro; Joia; Ribeiro, 2001, p. 71).*

Dessa forma, nota-se que estes alunos devem ser tratados da mesma forma que os alunos do ensino regular, enquanto busca-se meios para facilitar o seu acesso à educação, levando em consideração as suas diversas dificuldades, seja de acesso ou permanência na escola.

## ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO NO CONTEXTO DA EJA

Ler e escrever são ações diárias e presentes, seja na escrita de um texto ou na leitura da notícia de um jornal. Por isso, a pessoa que não possui os conhecimentos necessários para desempenhar essas funções corriqueiras do dia a dia, se vê excluída socialmente. Devido a isso Amorim, Dantas e Aquino (2017) consideram que “a EJA representa uma promessa de efetivar um caminho de desenvolvimento de todas as pessoas, de todas as idades.” (Amorim; Dantas; Aquino, 2017, p.106).

Além disso, estes mesmos autores defendem que “a educação escolar, dentro de suas possibilidades, viabiliza um espaço democrático de conhecimento que tende a assinalar um projeto de sociedade menos desigual.” (Amorim; Dantas; Aquino, 2017, p. 103-104). Dessa forma, a partir do momento que o aluno começa a adquirir os conhecimentos escolares, ele começa também a ser inserido de forma mais efetiva na sociedade.

Ao passar pelo processo de alfabetização, o aluno irá adquirir os conhecimentos necessários para expressar de forma escrita aquilo que pensa ou ouve e, de forma paralela a esse processo, terá início também o seu letramento. Quanto a esse segundo

processo, Brito defende que o letramento é “uma prática social ligada ao uso da escrita que incorpora todos os benefícios conquistados pela escrita ao longo de sua existência.” (2011, p. 71). Assim, o aluno fará uso de conhecimentos adquiridos após ser alfabetizado e ter usado a leitura e a escrita de forma ativa na sociedade para ampliar a sua compreensão a respeito do mundo ao seu redor. Este mesmo autor ainda nos diz que,

**“ O letramento, por sua vez, considera o desenvolvimento para além dessa aprendizagem básica, das habilidades, conhecimentos e atitudes necessários ao uso efetivo e competente da leitura e da escrita nas práticas sociais que envolvem a língua escrita, em atividades com diferentes objetivos. (Brito, 2011, p.69).**

Partindo desta fala, compreendemos que a leitura e a escrita constituem o início de um longo processo que será o letramento, o qual será desenvolvido ao longo de toda a jornada acadêmica do estudante e que contribuirá para que ele compreenda o mundo para além daquilo que ele lê, ampliando suas possibilidades de interpretação e entendimento.

## O USO DE PROPOSTAS GAMIFICADAS EM SALA DE AULA E SUAS CONTRIBUIÇÕES NA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO DE JOVENS E ADULTOS

Com o passar do tempo, observamos o aumento da necessidade de o processo de ensino ser mais atrativo para os alunos, indiferente da sua idade. Devido a isso, notamos o uso de diferentes propostas gamificadas em sala de aula, sendo usadas pelos professores como ferramenta de socialização, interação e introdução lúdica dos conteúdos trabalhados. Medina e Cleophas (2013), nos dizem que,

“ *O principal apelo da gamificação é a liberdade que proporciona aos alunos e professores. As quatro liberdades da estratégia - a liberdade de esforço, a liberdade de falhar, de experimentar e de se expressar - podem ser particularmente valorizadas pelos alunos que se sentem constrangidos pelos métodos de ensino convencionais e pouco cativantes. prontamente se observa que criar ambientes gamificados tendem a melhorar o envolvimento do aluno e aperfeiçoar os resultados de sua aprendizagem. (Medina; Cleophas, 2013, p. 479).*

Dessa forma, quando o professor propõe a seus alunos uma atividade educativa desenvolvida por meio de um jogo, ele proporciona aos

educandos novas possibilidades de aprender os temas que anteriormente foram estudados na teoria. Ainda, “ao utilizar-se a gamificação na educação espera-se que os estudantes desenvolvam competências como colaboração, cooperação, pensamento crítico, autonomia, domínio de conteúdos e limites.” (Rezende; Mesquita, 2017, p. 1005).

Será por meio do jogo que o professor conseguirá chamar a atenção do seu aluno e para além de ensinar, ajudá-lo a entender e desenvolver habilidades que melhorem seu convívio social. Isso porque Vieira e Hoyos nos dizem que, “como recurso de aprendizagem, o jogo envolve aspectos, como afetividade e interação, que colaboram na aquisição de competências cognitivas de forma prazerosa e significativa.” (2018, p. 5).

Rezende e Mesquita definem a gamificação como “o uso de estratégias, estruturas e dinâmicas de games em “ambientes não-jogo”, um exemplo é a inserção de regras, objetivos, metas, ranking em cenários empresariais ou educacionais.” (2017, p. 1004).

“ *Em outras palavras, é utilizar componentes próprios de um jogo, seja didático ou não, virtual ou não, com a finalidade de motivar a aprendizagem ou a realização de uma tarefa que, quando apresentada de outro modo, poderia ser considerada uma tarefa enfadonha e cansativa. (Vieira; Hoyos, 2018, p. 5).*

Como podemos observar, a apresentação das propostas gamificadas em sala de aula ocorre quando o professor inclui na sua aula atividades com caráter lúdico e que possuam as características próprias do jogo, tornando uma atividade que antes era cansativa e chata, em algo que cativa e envolve os alunos, motivando-os a participar das atividades e construir o próprio conhecimento. Sobre a motivação dos alunos para desenvolver as atividades, Vieira e Hoyos (2018) nos dizem que,

“ *No que concerne à motivação, o jogo desperta a curiosidade do aluno que se sentirá mais estimulado a participar, principalmente se a proposta introduzir elementos competitivos. Tais aspectos aumentam o interesse do “jogador” por conseguir vencer etapas e, paralelamente, aumentam o compromisso do aluno com o processo de aprendizado sem que ele perceba claramente. Por estar envolvido nas atividades do jogo, que envolvem, geralmente,*

*diversão e descontração, o indivíduo adquire muitos temas difíceis e chatos de forma mais interessante e atrativa. (Vieira; Hoyos, 2018, p. 6).*

Fica evidente que o aluno vai encontrar no jogo uma motivação para aprender e um meio de manter o seu foco na atividade, já que esta atividade cativa-o e, assim, conquista sua atenção apesar do cansaço do dia a dia.

Ao pensar sobre a inclusão dessas propostas gamificadas em sala de aula, Wiertel (2016) nos explica que,

“ *A ideia principal quando da aplicação desta proposta é não deixar o estudante participar da atividade de qualquer jeito, deve-se traçar objetivos a serem cumpridos, metas a alcançar, regras gerais que deverão ser cumpridas. O aluno não pode perceber o jogo como uma parte da aula em que não irá fazer uma atividade escrita ou não precisará prestar atenção no professor, promovendo assim uma conduta de indisciplina e desordem, mas precisa ser conscientizado de que aquele momento é importante para sua formação, pois ele usará de seus conhecimentos e suas experiências para participar, argumentar, propor soluções na busca de chegar aos resultados. (Wiertel, 2016, p. 1).*

Ou seja, não basta apenas o professor trazer um jogo para a sala de aula; ele terá que pensar quais são as

características desta atividade a ser proposta para os alunos e avaliar se se encaixa dentro da proposta de ensino seguida, tornando aquele um momento significativo para o aluno, de forma que ele não veja a atividade como um momento ocioso da aula, a ser realizado apenas como passatempo. E é por isso que Rezende e Mesquita acreditam que, “para que se explore esta técnica é preciso conhecer ferramentas, processos e, principalmente, aproximar a gamificação dos profissionais da área de educação” (2017, p. 1005).

Devido a isso, é importante refletirmos sobre as características que essa atividade gamificada desenvolvida deverá apresentar para que seja contextualizada e não perca seu caráter educativo, mantendo o lúdico. Wiertel (2016) nos direciona sobre como pensar essas características,

“ **Associando conceitos entende-se gamificar para a educação como: associar um conteúdo, ação pedagógica ou atividade cognitiva a jogo; envolver tarefas ou ações em modelo jogável. Não se refere exclusivamente a jogos eletrônicos. É atividade composta por elementos que caracteriza competição abstrata ou cooperação entre participantes; respeitar regras para atingir objetivos. Envolve sensações de ganho, perda e auto-motivação. Um jogo desenvolve o senso de ordem e organização entre participantes. O jogador espera**

**sua vez para jogar, é explícito que ensina: esperar sua vez na fila, esperar sua vez para falar e respeitar regras em geral. (Wiertel, 2016, p. 8).**

Considerando os pontos apontados pelo autor, é possível entender o que o professor precisará analisar no momento de escolher a atividade gamificada que irá introduzir na sua aula, tendo em mente que a mesma deverá contemplar o conteúdo estudado sem deixar de possuir as características básicas do jogo motivando o aluno a jogar. Precisamos, ainda, compreender que, como bem nos coloca Souza (2020),

“ **apesar do nome sugerir, a gamificação não trata da inserção de jogos eletrônicos – os chamados games – na sala de aula, ela é um método, que pode ser utilizado em diversas situações, uma vez que seu uso é definido como a utilização da lógica de jogos em ambientes de não jogos, que podem ou não se dar pelo meio digital. (Souza, 2020, p. 10).**

Segundo Petri, Klock e Gasparini (2023), a Educação de Jovens e Adultos apresenta desafios específicos relacionados à motivação, ao engajamento dos estudantes e às diferentes trajetórias educacionais interrompidas. Nesse contexto, a gamificação tem sido investigada como uma estratégia pedagógica capaz de ampliar o envolvimento dos alunos no processo de aprendizagem. A partir de um mapeamento sistemático da

literatura, as autoras identificam que intervenções gamificadas na EJA aparecem principalmente associadas ao processo inicial de alfabetização e ao reconhecimento de letras e palavras.

Entretanto, os resultados também indicam que ainda são limitados os estudos que exploram de forma mais aprofundada o uso da gamificação nesse contexto educacional, evidenciando a necessidade de ampliar pesquisas e práticas pedagógicas voltadas à inovação na EJA (Petri; Klock; Gasparini, 2023).

Por sua vez, segundo Cruz et al. (2025), as metodologias ativas têm sido apontadas como estratégias capazes de transformar o processo educativo na Educação de Jovens e Adultos, favorecendo maior participação e autonomia dos estudantes. Entre essas metodologias, a gamificação se destaca por incorporar ao contexto educacional elementos característicos dos jogos, como desafios, pontuação, níveis, recompensas e feedbacks, que contribuem para aumentar o engajamento dos alunos no processo de aprendizagem. Os autores ressaltam que tais estratégias podem tornar o ensino mais dinâmico e colaborativo, favorecendo a motivação e a permanência dos estudantes na EJA, especialmente diante das diferentes trajetórias escolares e das dificuldades frequentemente presentes nesse público (Cruz et al., 2025).

Já Ferreira (2024) destaca que a

utilização de jogos digitais na Educação de Jovens e Adultos pode favorecer o engajamento dos estudantes e ampliar sua experiência com recursos tecnológicos, contribuindo também para processos de letramento digital e para a inserção dos educandos em uma sociedade em rede. Ao realizar um levantamento na base de periódicos da CAPES com os descritores “Jogos Digitais AND EJA”, o autor identificou inicialmente sete estudos, mas apenas dois atenderam aos critérios de análise por apresentarem experiências relacionadas à inserção de jogos digitais em turmas da EJA. A análise dessas pesquisas evidencia tanto o potencial pedagógico dos jogos digitais para apoiar processos de alfabetização e letramento quanto a escassez de estudos empíricos sobre o tema, indicando a necessidade de ampliar investigações e práticas pedagógicas que explorem o uso dessas tecnologias no contexto da EJA (Ferreira, 2024).

Dessa forma, entendemos que as atividades gamificadas poderão ser introduzidas nas aulas de língua portuguesa por meio de atividades dinâmicas que apresentem as características do jogo que foram destacadas por diferentes autores até o momento: situação de competição, motivação, meta/objetivos a serem alcançados, instruções claras que determinem o que cada aluno deverá fazer em cada fase da atividade, pontuação e sempre que for possível, uma premiação.

Considerando os pontos levantados anteriormente, a seguir, exemplificamos propostas de atividades gamificadas que podem ser usadas em sala de aula por professores

que estejam trabalhando com a alfabetização e letramento na educação de jovens e adultos. Tais atividades são um compilado de algumas das informações extraídas durante a e pensadas por nós para auxiliar os discentes.

## PROPOSTAS DE ATIVIDADES GAMIFICADAS PARA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO DA EJA

Ao longo das leituras realizadas para desenvolver este trabalho, foi possível observar como a inserção de jogos no decorrer das aulas podem torná-las mais atrativas e menos maçantes para os alunos; isso porque, segundo Paula (2016),

“*É através do caráter informal educativo que o jogo assume uma função de colaborador da aprendizagem, pois a finalidade do jogador, muitas vezes, é a sensação proporcionada, seja prazer, curiosidade, expectativa, mas que não impede a possibilidade de aprendizagem através de novas experiências percebidas. (Paula, 2016, p. 37).*

Assim, a partir da inserção de um jogo voltado para o conteúdo em estudo, o aluno terá a oportunidade de aprender de uma maneira mais descontraída, no entanto, a mesma autora frisa que “a escolha ou adaptação de um jogo com objetivos educativos deve levar em consideração o perfil dos jogadores (temperamentos), os estilos de aprendizagem e os tipos de jogadores”

(Paula, 2016, p. 38).

Por isso, é de extrema importância que o professor, antes de desenvolver qualquer atividade, observe seus alunos e busque identificar o que os estimula a desenvolver uma atividade gamificada, para só então trazer a atividade para a sala de aula e a desenvolver com a turma. Isso porque uma atividade bem planejada e coordenada pelo professor poderá ajudar muito no aprendizado do aluno, visto que, de acordo com Liska, “acredita-se que uma sessão de um game produz um impacto permanente no jogador, de modo mais intenso do que um livro, uma música ou um filme, visto que há um envolvimento físico maior do sujeito” (Liska, 2019, p. 233-234).

Serão as atividades desenvolvidas em tom de brincadeira que despertarão no aluno diferentes emoções e as mesmas irão marcar o momento fazendo com que o aluno internalize aquilo que está estudando. É por isso que o professor deverá estar ciente que, “para se trabalhar a gamificação no ensino de

línguas, um primeiro passo é identificar os objetivos e os conteúdos que serão contemplados na atividade proposta” (Vieira;Hoyos, 2018, p. 6).

Tendo clareza do que se almeja com essa a atividade a ser proposta, o professor conseguirá planejar mais facilmente o que irá desenvolver com seus alunos. Além disso, Souza (2020) nos ressalta que,

“*É importante que o ensino não se direcione somente aos aspectos linguísticos formais, mas que se aproxime da prática social, para que o educando e a educanda se reconheçam e legitimem aquele conhecimento como relevante para sua vida. Dissociar os conteúdos escolares do contexto discente é fornecer um conhecimento defasado, que não fortalece a cidadania e pode promover certa alienação. (Souza, 2020, p. 46).*

Dessa forma, ao pensar a atividade que será aplicada em sala o professor, é necessário pensar para além do conteúdo que precisa trabalhar, questionando-se sobre como este conteúdo aparece no cotidiano do seu aluno para buscar realizar uma atividade que seja compatível com a realidade do educando, tornando-a mais significativa para ele, visto que o objetivo da atividade gamificada é de trazer para a sala de aula uma ferramenta de ensino para que o aluno vá em busca do conhecimento. Apesar disso, Paula (2016) salienta que,

“*Devemos levar em consideração que em situações de ensino e aprendizagem, o professor pode e deve assumir um papel de “provocador” a fim de aperfeiçoar essa motivação no aluno. É o caso de apresentar algo/assunto/conteúdo que seja do interesse do indivíduo, e quando isso não for possível, que a metodologia utilizada seja atraente (Paula, 2016, p. 32).*

Ou seja, o professor irá organizar a atividade e a propor para a turma, explicando como ela deve ser desenvolvida e buscando deixar os alunos livres para explorá-la em um processo de tentativas e erros, porém, quando o professor observar que seu aluno não está conseguindo desenvolver a atividade de forma que alcance o seu objetivo, cabe a ele orientar esse aluno, buscando mostrar-lhe qual o caminho que deve seguir para chegar ao fim da atividade tendo êxito.

Considerando isso, as atividades aqui propostas foram pensadas para serem aplicadas em uma turma intermediária da Educação de Jovens e Adultos, em que os alunos já estejam alfabetizados e, nesse período, o professor intensifique o processo de letramento.

Apresentamos a seguir as propostas de atividades que sejam interessantes para os alunos para que, por meio de uma forma lúdica, eles possam adquirir e expandir seus conhecimentos sobre a leitura e a escrita textual.

## Bingo das sílabas iniciais

A atividade de bingo é muito comum entre pessoas de qualquer idade, pensando nisso, Azevedo (2012) nos traz uma proposta adaptada para as aulas de língua portuguesa,

“ O jogo Bingo das sílabas iniciais é composto por trinta (30) cartelas com palavras que são entregues aos alunos, para jogarem individualmente ou em duplas. Cada cartela contém doze (12) palavras diferentes, que possuem as mesmas sílabas iniciais das palavras sorteadas. São vinte e duas (22) fichas com palavras que se iniciam pelas mesmas sílabas que as palavras dispostas nas cartelas. Esse jogo segue as regras normais de um bingo comum;

entretanto, ao invés de buscar os números semelhantes, os alunos deveriam encontrar palavras que possuíssem a mesma sílaba inicial da palavra sorteada; por exemplo, se a palavra sorteada fosse CAMISA, os alunos deveriam tentar achar em suas cartelas palavras que começassem com a sílaba “CA”. Ganha o jogo o aluno, ou a dupla, que conseguir completar toda a cartela, marcando as palavras de acordo com as que foram sorteadas. O mesmo tem o objetivo de levar os alunos a refletirem sobre as semelhanças sonoras iniciais entre as palavras, ou seja, busca desenvolver nos alunos a percepção para a aliteração presente em diversas palavras. (Azevedo, 2012, p. 86).

Figura 1 - Descrição de palavras que podem ser apresentadas nas cartelas e palavras que podem ser ditadas

PALAVRAS QUE COMPÕEM AS CARTELAS	PALAVRAS DISPONÍVEIS NAS CARTELAS EM ORDEM ALFABÉTICA	PALAVRAS DITADAS	SÍLABA INICIAL
comprimido; carro; bola; pipoca; avião; cadeira; bicicleta; lápis; régua; pedra; mesa; fogão.	avião; abacaxi; abelha; anel.	ALIANÇA	A
caminhão; carro; estojo; maçã; sacola; carteira; celular; caneta; régua; cola; marido; casa.	bacia; baleia; balão.	BARATA	BA
computador; sala; bolacha; avião; revólver; foguete; metrô; lápis; cavalo; comida; cadeira; fogão.	bicicleta; bilhete.	BIBLIOTECA	BI
telefone; carro; cola; estrela; mamão; celeiro; cachimbo; lápis; sabão; escada; mesa; botijão.	bola; botijão; bolacha; boca; bota; boliche; borracha.	BOCHECHA	BO

Fonte: Azevedo (2012, p. 210)

## Escrita de palavras com a mesma sílaba inicial

Essa proposta foi apresentada por Azevedo (2012) e diz respeito a um jogo composto por cartões contendo todas as famílias silábicas, onde é realizado o sorteio de um cartão e cada aluno ou dupla terá que escrever o maior número possível de palavras iniciadas com a sílaba sorteada, sendo que ganhará o aluno que escrever o maior número de palavras.

A atividade tem por objetivo estimular a escrita e a transposição correta das palavras faladas, para a escrita. Ela

pode ser desenvolvida com alunos de diferentes níveis, em que o professor irá adequando as regras de acordo com as necessidades da sua turma. Ele pode, por exemplo, iniciar com sílabas simples e, com o passar do tempo, ir adicionando sílabas mais complexas. Além disso, pode trabalhar com as famílias silábicas isoladas e até mesmo estipular um tempo máximo para o aluno cumprir o objetivo do jogo. Na figura 2 a seguir, podemos observar as sílabas que o professor poderá ditar/mostrar para a turma.

Figura 2 - Sílabas que podem ser ditadas/mostradas na realização da atividade

<b>SÍLABAS MOSTRADAS AOS ALUNOS</b>	
ba, be, bi, bo, bu	ca, ce, ci, co, cu
da, de, di, do, du	fa, fe, fi, fo, fu
ga, ge, gi, go, gu	ja, je, ji, jo, ju
la, le, li, lo, lu	ma, me, mi, mo, mu
na, ne, ni, no, nu	pa, pe, pi, po, pu
ra, re, ri, ro, ru	sa, se, si, so, su
ta, te, ti, to, tu	va, ve, vi, vo, vu
xa, xe, xi, xo, xu	za, ze, zi, zo, zu

Fonte: Azevedo (2012, p. 213)

## Descobrimo as letras que faltam

Essa atividade também foi proposta por Azevedo (2012) e pode ser bem desafiadora para os alunos; isso porque o jogo consiste em o professor sortear fichas de palavras com letras faltantes e os alunos deverão decifrar quais letras faltam e completar a palavra. Dessa forma, o professor estará estimulando a memória dos alunos, além do reconhecimento de letras, sílabas e palavras.

O professor pode estipular um tempo máximo para que os alunos realizem a atividade, podendo ser de forma individual ou em grupos. Além disso, o professor pode iniciar a atividade de forma simples, onde faltam somente as letras iniciais ou finais das palavras e, com o passar do tempo, ir aumentando o número de lacunas nas palavras para que os alunos necessitem pensar mais para decifrá-las.

Figura 3 - Palavras que podem ser utilizadas no jogo “Descobrimo as letras que faltam”

FIGURAS DAS CARTELAS	PALAVRAS ESCRITAS COM AS LACUNAS	LETRA (S) QUE FALTA (AM)
Bacia	----a----ia	B,C
Baleia	----a----e----	B,L,I,A
Beijo	----ei----o	B,J
Bicicleta	----j----i----eta	B,C,C,L
Bola	----ola	B
Bolacha	----o----acha	B,L
Boneca	----oneca	B
Caminhão	----a----inh----	C,M,Ã,O
Caneca	----a----eca	C,N
Canela	----a----ela	C,N
Caneta	----a----e---a	C,N,T
Cinto	----into	C
Cola	----ola	C
Dente	----ente	D
Faca	----aca	F

Fonte: Azevedo (2012, p. 220)

## Construção de texto coletivo

As atividades de completar são comuns em sala de aula, sendo propostas visando desenvolver o pensamento lógico e criativo dos alunos e, por aguçar a sua imaginação, os alunos tendem a realizar com grande facilidade. Essa proposta consiste na elaboração de um texto coletivo, onde o professor pode falar a frase que dará início ao texto e os alunos irão dizendo as frases seguintes de forma que deem sequência à ideia iniciada e àquela apresentada anteriormente pelo colega.

Além disso, o professor pode estipular o tema central sobre o qual os alunos deverão pensar para escrever o texto,

definir quantidade de parágrafos, gênero textual focado e a partir dele definir outras regras. Devido a isso, é interessante que essa atividade seja realizada após o trabalho com um gênero textual para que, através dessa proposta, eles possam fixar o formato do gênero visto.

Desenvolvendo essa atividade, o professor estará estimulando seu aluno a pensar sobre a escrita e como deve fazê-la, além de possibilitar que reflita sobre a forma como se escreve um texto, sequenciando e encaixando as ideias ao longo dele.

## Ditado criativo

A realização do ditado faz parte do cotidiano das aulas de língua portuguesa e essa proposta tem por objetivo diversificar essa prática. Ela consiste em o professor escolher cerca de 10 palavras onde se apliquem regras de escrita variada (uso do S, SS, R, RR, acentuação, M/N e G/J) e ditá-las para a turma; depois disso, o professor realiza a correção da grafia dessas palavras e lança o desafio de escrita de um texto

narrativo em que os alunos devem utilizar todas as palavras ditadas.

Essa atividade possui não só o objetivo de fixar a grafia correta das palavras, mas também de desenvolver a prática da escrita de forma descontraída e engraçada, visto que os textos podem se tornar cômicos dependendo das palavras ditadas escolhidas pelo professor.

## SUGESTÕES DE SITES PARA ELABORAÇÃO E TRABALHO COM JOGOS

### ■ Site Wordwall

Este site foi encontrado pelas autoras durante uma busca por ferramentas online para uso em sala de aula e está disponível em <https://wordwall.net/>, é uma ótima ferramenta para que o professor elabore atividades online para desenvolver com seus alunos através do uso de computadores e celulares. Nele, o professor pode criar jogos de combinação de palavras, relacionar conceitos e significados, desembaralhar letras e formar palavras, completar frases com palavras apresentadas em listas, criação de caça-palavras, entre outras opções.

Para utilizar essa ferramenta, o professor necessitará de um maior tempo de preparação, visto que deverá

### ■ Site Crossword Labs

Esse site é outra ferramenta localizada pelas autoras e pode ser considerado de fácil utilização pelo docente. Ele está disponível em <https://crosswordlabs.com/> e consiste em um site de elaboração de palavras cruzadas, onde o professor poderá também pesquisar atividades prontas. Nele, o professor dará um nome para a atividade, escreverá a resposta seguida por travessão e a dica; e no final da página será montada a cruzadinha a partir das informações dadas. Depois de

criar o jogo com base nos objetivos e no conteúdo que deseja trabalhar em sala com seus alunos, no entanto, após criar o jogo, ele poderá ser realizado por diversos alunos de qualquer equipamento com acesso à internet.

Fazendo uso dela, o professor conseguirá estimular seus alunos a desenvolver as atividades em um ambiente mais atrativo, dando-lhes a oportunidade de realizá-las várias vezes, de forma que possam rever e corrigir seus erros. Como pode se ver abaixo, nas figuras 4 e 5, o site é de fácil acesso e conta já na página inicial com um passo a passo para o usuário acessar, além de apresentar as possibilidades de jogos para serem criados.

inserir todos os dados que o professor julgar necessário, ele clicará em “salvar e terminar” para salvar sua atividade, podendo criar uma senha para acessá-la, caso deseje modificá-la.

Finalizada essa etapa de produção, o professor conta com a opção de imprimir ou compartilhar a versão online da cruzadinha para que seus alunos possam preencher, sendo que nesse caso o site deixará as letras verdes quando o aluno acertar a palavra; e vermelhas quando ele

preencher com a resposta incorreta, sendo que com essa atividade o professor estará desenvolvendo o raciocínio lógico dos alunos.

Como podemos observar nas figuras 6 e 7, o professor encontrará já na página

### ■ Google Forms

Por fim, apresentamos uma ferramenta que nós acreditamos que possa ser utilizada pelo professor para a elaboração de questionários online, visto que as autoras já a utilizaram com esse fim. No site desenvolvido pela Google e facilmente encontrado quando seu título é digitado na aba de pesquisas do site, o professor tem a possibilidade de escolher qual será o tipo de resposta que deseja que seu aluno lhe dê (descritiva ou objetiva); poderá adicionar imagens e vídeos a questão, além de adicionar pontuação e dar ao aluno a possibilidade de receber um feedback ao final do questionário.

Dessa forma, essa ferramenta pode contribuir muito na realização de provas, visto que o professor fará o questionário e, assim que seu aluno finalizar, o professor e aluno já saberão a nota computada pelo sistema; e o aluno poderá revisar as questões que não acertou, além disso, ele terá a oportunidade de rever seus erros e as respectivas respostas corretas, caso o professor deseje.

inicial do site as instruções para desenvolver a atividade, sendo-lhe apresentados os campos onde deve preencher e, seguindo tais indicações, não terá dificuldade em desenvolver a atividade.

Após o professor pesquisar pelo nome do site e acessá-lo, ele verá a página de abertura e poderá escolher uma opção de formulário pronto para fazer alterações ou criar um, adicionando novos campos e itens conforme sua necessidade.

As atividades propostas anteriormente têm por objetivo auxiliar os professores no planejamento de suas aulas, oferecendo recursos lúdicos e dinâmicos para tornar as aulas de língua portuguesa mais atraentes e facilitarem o processo de alfabetização e letramento dos alunos. Estas atividades irão desafiar o pensamento lógico e criativo dos alunos enquanto eles reconhecem letras e diferenciam sílabas de forma dinâmica, gerando maior curiosidade e motivando os alunos a envolverem-se no processo de ensino-aprendizagem de forma que ele seja construído de com a participação dos alunos assim como é esperado quando utiliza-se metodologias ativas em sala de aula.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando que este trabalho, a partir de uma pesquisa bibliográfica, buscou compreender como o uso da gamificação pode facilitar o processo de ensino aprendizagem dos alunos frequentantes de turma de EJA. Além disso, foi possível abordar a importância que a Educação de Jovens e Adultos possui na vida de seus educandos, podendo proporcionar a eles a possibilidade de buscarem melhorias para sua vida, principalmente, para o campo profissional, onde poderão se destacar com melhores qualificações.

Tendo essa clareza e retomando nosso objetivo de compreender como na prática a gamificação auxilia o aluno na ampliação de seus conhecimentos, foi possível concluir que a utilização da gamificação no processo de alfabetização e letramento dos alunos da EJA é um meio adequado de dinamizar a aula e de chamar a atenção dos alunos para o conteúdo destacado.

Além disso, a gamificação proporciona ao aluno, individual ou coletivamente, a possibilidade de testar seus conhecimentos e ampliá-los, visto que, a partir dos seus erros, ele tem a oportunidade de contar com a ajuda do professor e dos colegas para corrigir aquilo que não acertou e sanar suas dúvidas.

Considerando as particularidades dos alunos e suas necessidades de aprendizagem, nota-se como o uso de certa ludicidade pode melhorar o ensino e torná-lo menos cansativo e mais proveitoso, visto que, como já mencionado ao longo deste trabalho, o aluno necessita de motivação para aprender e essa motivação poderá ser desenvolvida ao longo da realização dos jogos. Com a utilização de tal instrumento, o aluno irá construir seu conhecimento junto com o professor e, assim, a aprendizagem será mais significativa.

Além disso, considerando nosso objetivo de trazer propostas de atividades que possam ser utilizadas em sala de aula pelo professor da EJA, ressaltamos que as ferramentas apresentadas, além de serem de fácil utilização pelo professor e alunos, poderão ajudá-lo a melhorar suas aulas e torná-las mais interessantes para seus alunos.

Esperamos que este estudo possa contribuir com o planejamento das aulas que serão ministradas para essas turmas, de forma que o professor possa se sentir motivado a conhecer e fazer uso das ferramentas que aqui expomos e também de outras, de forma que suas aulas sejam mais proveitosas e que haja maior engajamento dos alunos e, assim, maior aprendizado.

## REFERÊNCIAS

AZEVEDO, J. A. S. **Jogos de alfabetização: o desenvolvimento de atividades metalinguísticas nas turmas de alfabetização da EJA - implicações na prática docente e nas aprendizagens dos alunos**. 2012. 238 f.

Dissertação (Mestrado em Educação).

Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal

Pernambuco, Recife, 2012. Disponível em:

<<https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/13069/1/DISSERTA%c3%87%c3%83O%20Jeisa%20Azevedo.pdf>>.

Acesso em 22 de outubro de 2024.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**, de 5 de outubro de 1988. 00. [S. l.], 5 out. 1988.

Disponível em:

<[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm)>.

Acesso em: 9 de setembro de 2024.

BRASIL. **Ministério da Educação. Lei de Diretrizes e Bases da Educação**

**Nacional** nº 93940, de 20 de dezembro de 1996. 00. LEI Nº 9.394, DE 20 DE DEZEMBRO DE 1996, Brasil, 20 dez. 1996. Disponível em:

<[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm)>. Acesso em: 5 de setembro de 2024.

BRITO, J. A. M. de. **As práticas de letramento no contexto da EJA**.

Manaus: UFAM, 2011. Dissertação de

Mestrado. UFAM, 2011. Disponível em:

<<https://tede.ufam.edu.br/bitstream/tede/4205/2/Disserta%C3%A7%C3%A3o%20-%20Jos%C3%A9%20Amarino.pdf>>.

Acesso em: 7 de setembro de 2024.

CRUZ, R. M. DE S. at al. **Metodologias ativas no ensino da eja:**

**transformando o processo**

**educativo. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e**

**Educação**, 11(2), 2044–2060, 2025.

<https://doi.org/10.51891/rease.v11i2.18261>.

LISKA, G. **Gamificação e ensino do léxico na aprendizagem da língua**

**portuguesa**. Revista Desenredo. v. 15, n.

2, 15 ago. 2019. Disponível em:

<<http://seer.upf.br/index.php/rd/article/view/8695>>. Acesso em 25 de

setembro de 2024.

MEDINA, L. P. F.; CLEOPHAS, M. G..

**Gamificação como Ferramenta no**

**Ensino de Ciências em Turmas de**

**Educação Para Jovens e Adultos**.

Semana Integrada de Ensino, Pesquisa e Extensão, [s. l.], 2013. Disponível em:

<<https://dspace.unila.edu.br/handle/123456789/4595>>. Acesso em: 20 de

setembro de 2024.

PAULA, F. L. **Gamificação no Ensino de Língua Portuguesa: Proposta de**

**Atividades com Gêneros Jornalísticos**

**e Midiáticos**. Dissertação (Mestrado)

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN Faculdade de Letras e Artes – Fala/Campus Central, Mossoró, 2016. Disponível em: <[https://www.uern.br/controladepaginas/proflettras-mossoro-dissertacoes/arquivos/3621dissertacao\\_leandro\\_gamificacao.pdf](https://www.uern.br/controladepaginas/proflettras-mossoro-dissertacoes/arquivos/3621dissertacao_leandro_gamificacao.pdf)>. Acesso em: 07 de setembro de 2024.

PETRI, L.; KLOCK, A. C. T.; GASPARINI, I.. **O uso da gamificação e das teorias freireanas na Educação de Jovens e Adultos: um mapeamento sistemático.** In: WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA (WIE), 29. , 2023, Passo Fundo/RS. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2023. p. 1205-1219. :<https://doi.org/10.5753/wie.2023.234830>.

PIERRO, M. C.; JOIA, O.; RIBEIRO, V. M. . **Visões da Educação de Jovens e Adultos no Brasil.** Cadernos Cedes, [s. l.], ed. 55, 2001. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/ccedes/v21n55/5541.pdf>>. Acesso em: 18 de setembro de 2024.

SOUZA, F. M. S. **A gamificação como recurso didático para aprendizagem de língua portuguesa no ensino médio.** 2020. 157 f. (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Centro de Humanidades, Universidade Federal de

Campina Grande, Campina Grande, Paraíba, Brasil, 2020. Disponível em: <<http://dspace.sti.ufcg.edu.br:8080/jspui/handle/riufcg/16547>>. Acesso em 20 de setembro de 2024.

REZENDE, B. A. C.; MESQUITA, V. S.. **O uso de gamificação no ensino: uma revisão sistemática da literatura.** Sbc – proceedings of sbGames - XVI SBGames, 2017. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaShort/175052.pdf>>. Acesso em 17 de março de 2026

VIEIRA, M. F.; HOYOS, E. A. C.. **Gamificação no Ensino das Línguas Portuguesa e Espanhola: Relato de Experiência no IFSP Avaré.** Revista TecLE, São Paulo, v. 1, ed. 2, 2018. Disponível em: <<https://revista.cbtecle.com.br/index.php/CBTecLE/article/view/138>>. Acesso em: 21 de setembro de 2024.

WIERTEL, W. J. **Gamificação, Lúdico e Interdisciplinaridade como Instrumentos de Ensino.** 2016. Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização para o ensino de matemática e ciências da Universidade Federal da Integração Latino Americana, Foz do Iguaçu, 2016.