

A GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA DIAGNÓSTICA E DE REPLANEJAMENTO PEDAGÓGICO NA ALFABETIZAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA)

Ueliton André dos Santos Silva & Andréa regina de Moraes da Silva

Este trabalho apresenta um relato de experiência decorrente do projeto de extensão: “Gamificação como estratégia pedagógica no processo de Educação de Jovens e Adultos – EJA”, o qual teve por objetivo aplicar estratégias de gamificação no processo de alfabetização de uma turma da Educação de Jovens e Adultos (EJA) de uma comunidade rural. A proposta inicial visava utilizar a gamificação como uma ferramenta para aumentar o engajamento e facilitar a apreensão de conhecimento por parte dos estudantes. Para além do elemento objetivado, a prática revelou um potencial ainda mais significativo: a gamificação emergiu como um instrumento frutífero de avaliação diagnóstica, permitindo a identificação das dificuldades de aprendizagem dos estudantes. A metodologia adotada foi o relato de experiência, fundamentado no método observacional em sala de aula, atrelado a análises quantitativas e qualitativas de atividades gamificadas, como quizzes interativos. A análise sistemática do desempenho dos estudantes nas atividades permitiu identificar lacunas específicas, como dificuldades na consciência fonológica e na construção de sentenças. Como principal consequência, foi possível redesenhar as práticas pedagógicas de forma pontual e eficaz, criando trilhas de aprendizagem personalizadas. Conclui-se que a gamificação, quando integrada a uma prática reflexiva, transcende sua função lúdica e se consolida como uma ferramenta estratégica de diagnóstico e reorientação pedagógica, essencial para promover uma educação inclusiva e responsiva às necessidades individuais dos estudantes da EJA.

Palavras-chave: Gamificação; Educação de Jovens e Adultos (EJA); Prática Pedagógica.