AGTU – THE GLOBAL UNIVERSITY

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL: ESTRATÉGIAS E IMPACTOS NA APRENDIZAGEM DE ALUNOS DO 6º AO 9º ANO NA U.E.B. JOÃO PEREIRA DOS SANTOS

AUTOR: FÂNIA JARDELLY LIMA BEZERRA

Resumo:

Este artigo apresenta um estudo de caso sobre a aplicação da gamificação como estratégia pedagógica na U.E.B. João Pereira dos Santos, com foco nos alunos do 6º ao 9º ano do ensino fundamental ,na cidade de Sucupira do Norte - MA. A pesquisa investiga as principais estratégias utilizadas para implementar elementos de jogos no ambiente educacional, os desafios enfrentados pela comunidade escolar e os impactos dessa abordagem na qualidade da aprendizagem. Por meio de dados coletados em atividades práticas, são analisados aspectos como engajamento, motivação e desempenho acadêmico dos estudantes. Além disso, o artigo discute as melhores práticas para superar barreiras, como a falta de infraestrutura tecnológica e a necessidade de capacitação docente, garantindo uma implementação inclusiva e eficaz.

Palavras-chave: Gamificação, Ensino Fundamental, Estratégias Pedagógicas, Engajamento, Inclusão e Qualidade da Aprendizagem.

Abstract:

This article presents a case study on the application of gamification as a pedagogical strategy at U.E.B. João Pereira dos Santos, focusing on students from the 6th to the 9th grade of elementary school, in the city of Sucupira do Norte - MA. The research investigates the main strategies used to implement game elements in the educational environment, the challenges faced by the school community and the impacts of this approach on the quality of learning. Through data collected in practical activities, aspects such as student engagement, motivation and academic performance are analyzed. In addition, the article discusses best practices to overcome barriers, such as the lack of technological infrastructure and the need for teacher training, ensuring an inclusive and **effective implementation.**

Keywords: Gamification, Elementary Education, Pedagogical Strategies, Engagement, Inclusion and Quality of Learning.

INTRODUÇÃO

A gamificação tem se mostrado uma ferramenta pedagógica inovadora e adaptada aos desafios educacionais contemporâneos, integrando mecânicas de jogos ao ensino formal. No contexto do Ensino Fundamental, especialmente entre os estudantes do 6º ao 9º ano, essa metodologia oferece possibilidades de envolvimento mais profundo, ao mesmo tempo em que promove o desenvolvimento da autonomia e desperta a motivação para aprender. Elementos como recompensas, desafios progressivos e narrativas interativas criam um ambiente dinâmico e imersivo, ajustado à realidade de uma geração acostumada às tecnologias digitais.

Para além de seu caráter lúdico, a gamificação oferece ganhos concretos na formação dos estudantes. Débora Garofalo (2024) enfatiza que o uso dessas estratégias não apenas estimula a participação ativa, mas também favorece o desenvolvimento integral por meio do

fortalecimento de habilidades críticas, como o pensamento analítico e a resolução de problemas. Em uma visão complementar, Fabiana Helena Zen Gorayeb e Silvia Helena Ferreira P. Zen Gorayeb (2024) apontam que práticas gamificadas tornam o aprendizado mais significativo e alinhado às demandas do cotidiano, conectando o conteúdo educacional à realidade dos alunos. Entretanto, a efetividade da gamificação depende de um planejamento pedagógico bem estruturado. É crucial adaptar as estratégias às necessidades e ao perfil dos alunos, considerando os objetivos da aprendizagem e os recursos disponíveis. Técnicas como a atribuição de recompensas simbólicas para reconhecer o progresso, a criação de níveis que desafiem os estudantes de maneira progressiva e o uso de narrativas contextuais têm se mostrado elementos fundamentais para o sucesso da gamificação na sala de aula.

Neste artigo, serão analisadas as iniciativas de gamificação na U.E.B. João Pereira dos Santos, destacando-se suas estratégias, os desafios encontrados e os impactos observados na aprendizagem dos alunos. A proposta é discutir os resultados dessa abordagem, avaliando sua contribuição para a construção de um ambiente escolar mais inclusivo, personalizado e inovador, que priorize o desenvolvimento integral dos estudantes e responda às exigências educacionais do século XXI.

Objetivo Geral

- ✓ Analisar as estratégias de gamificação aplicadas no Ensino Fundamental II (6º ao 9º ano) da U.E.B. João Pereira dos Santos e avaliar seus impactos no engajamento, na motivação e na aprendizagem dos alunos.

Objetivos Específicos

- ✓ Identificar as principais ferramentas e métodos de gamificação utilizados pelos professores na U.E.B. João Pereira dos Santos.

- ✓ Verificar a influência da gamificação no engajamento e na motivação dos alunos no processo de ensino-aprendizagem.
- ✓ Avaliar os resultados acadêmicos dos alunos antes e após a implementação da gamificação como metodologia de ensino.
- ✓ Investigar os desafios enfrentados pelos educadores na aplicação de estratégias gamificadas em sala de aula.
- ✓ Propor recomendações para o aprimoramento e expansão do uso da gamificação na escola com base nos resultados obtidos.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A gamificação tem se consolidado como uma estratégia pedagógica inovadora, especialmente no Ensino Fundamental, ao integrar elementos de jogos ao processo de ensino-aprendizagem. Segundo Moram (2020), é muito difícil definir um caminho para a educação diante de tantos desafios, o autor imaginava que com a chegada da internet as mudanças seriam mais rápidas no quesito do seu uso nas salas de aula, embora afirma que o mundo digital oferece inúmeras possibilidades de aprender e ensinar de várias formas. Débora Garofalo (2024), em sua publicação na Revista Educação, destaca que a gamificação pode ocorrer tanto em formatos digitais quanto em atividades concretas, promovendo a participação ativa dos estudantes e desenvolvendo competências como pensamento crítico, resolução de problemas e colaboração. A autora enfatiza que a personalização das experiências de aprendizagem, por meio de desafios e recompensas, torna o processo mais significativo e alinhado às necessidades dos alunos.

Segundo Flora(2015) , gamificação é o uso de elementos de jogos em diferentes contextos, é aprender a partir dos jogos; jogos sérios são definitivamente jogos, porém, O propósito central é promover a educação, ainda que contenha aspectos de entretenimento. Os brinquedos, por sua vez, são objetos criados exclusivamente para proporcionar diversão. Já as brincadeiras consistem em atividades lúdicas que utilizam elementos de jogos com o objetivo de entreter. De acordo com Gabriel (2023), essas tecnologias são ferramentas indispensáveis para o ensino moderno, especialmente em um mundo cada vez mais digital e conectado.

Fabiana Helena Zen Gorayeb e Silvia Helena Ferreira P. Zen Gorayeb (2024), em sua análise publicada na Revista FT, reforçam que a gamificação, quando bem planejada, pode transformar o ambiente escolar, aumentando a motivação e o desempenho acadêmico dos alunos. Elas apontam que elementos como rankings, pontuações e narrativas interativas são eficazes para criar um ambiente de aprendizagem dinâmico e atrativo. Além disso, as autoras destacam a importância de alinhar os objetivos pedagógicos às estratégias gamificadas, garantindo que o conteúdo educacional seja enriquecido e não prejudicado.

Adriano de Souza Malagueta et al. (2023), em seu estudo sobre a aplicação da gamificação no ensino de matemática, exploram como essa metodologia pode aumentar a motivação e o envolvimento dos alunos. O estudo ressalta que a gamificação não apenas torna o aprendizado mais dinâmico, mas também contribui para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, essenciais para o sucesso acadêmico e pessoal. Garcia (2023) ressalta que laboratórios virtuais, baseados em RA e RV, democratizam o acesso a recursos educacionais avançados, especialmente em contextos com especificações financeiras ou geográficas. Isso reforça seu papel inclusivo na educação.

Esses autores fornecem uma base teórica sólida para compreender os impactos da gamificação no Ensino Fundamental, especialmente no contexto da Escola João Pereira dos

Santos. Ao integrar elementos lúdicos e interativos ao ensino, a gamificação não apenas transforma práticas pedagógicas, mas também abre caminhos para uma educação mais inclusiva, personalizada e inovadora. Assim, ela se apresenta como uma ferramenta poderosa para preparar os estudantes para os desafios do século XXI, promovendo uma aprendizagem significativa e conectada à realidade.

Gamificação no Ensino Fundamental: Explorando Fundamentos, Elementos e Estratégias Transformadoras para Alunos do 6º ao 9º Ano.

A gamificação tem se destacado como uma metodologia inovadora que visa engajar os estudantes no processo de ensino-aprendizagem, integrando elementos e dinâmicas de jogos ao ambiente escolar. No Ensino Fundamental, especialmente entre os alunos do 6º ao 9º ano, essa abordagem tem se mostrado eficaz para tornar o aprendizado mais significativo, motivador e alinhado às demandas de uma geração conectada à tecnologia e às interações digitais. Partindo dos fundamentos da gamificação, é essencial compreender seu conceito e os principais elementos que a compõem, bem como as estratégias transformadoras que podem ser aplicadas na educação.

Conceitualmente, a gamificação é definida como o uso de mecânicas e características dos jogos em contextos não relacionados a jogos, com o objetivo de incentivar comportamentos, aumentar o engajamento e alcançar resultados específicos. Essa definição, amplamente discutida por estudiosos como Débora Garofalo (2024) e Fabiana Helena Zen Gorayeb (2024), destaca o papel da gamificação como uma ferramenta pedagógica que vai além da simples utilização de recursos tecnológicos, com foco no planejamento estratégico e na adequação aos objetivos educacionais. Os elementos centrais da gamificação incluem recompensas, rankings, níveis e desafios, que colaboram para criar um ambiente competitivo

saudável, estimulando os alunos a se superarem e participarem ativamente do processo de aprendizado.

No contexto educacional, estratégias como a personalização das atividades, a inserção de narrativas interativas e o fornecimento de feedback contínuo são apontadas como fundamentais para o sucesso da gamificação. A personalização permite que os alunos avancem no aprendizado de acordo com seu próprio ritmo e interesses, enquanto as narrativas oferecem contexto e significado às atividades, transformando tarefas acadêmicas em jornadas envolventes. O feedback, por sua vez, desempenha um papel crucial ao orientar os estudantes e reforçar positivamente seus esforços, promovendo um ciclo de motivação e melhoria contínua.

Na U.E.B. João Pereira dos Santos, a gamificação tem sido explorada como uma estratégia transformadora, especialmente entre os alunos do 6º ao 9º ano. Com base na observação e análise das práticas aplicadas, este artigo busca evidenciar como os fundamentos da gamificação, juntamente com seus elementos e estratégias, podem impactar positivamente a motivação, o engajamento e os resultados acadêmicos dos estudantes. Além disso, são discutidos os desafios enfrentados pelos educadores na implementação dessas práticas e as possíveis recomendações para aprimorar o uso da gamificação no contexto escolar.

A partir dessa análise, conclui-se que a gamificação não apenas enriquece as práticas pedagógicas, mas também abre caminhos para uma educação mais inclusiva, interativa e conectada às necessidades dos alunos. Como ferramenta transformadora, ela contribui para o desenvolvimento integral dos estudantes, preparando-os para os desafios do século XXI e promovendo uma experiência de aprendizagem significativa e motivadora. Este artigo

convida educadores e pesquisadores a refletirem sobre o potencial da gamificação como uma metodologia ativa que pode revolucionar o cenário educacional contemporâneo.

Impactos da Gamificação no Ensino Fundamental: Explorando Engajamento, Motivação e Resultados Acadêmicos.

A gamificação tem revelado impactos significativos na aprendizagem, sobretudo ao influenciar o engajamento, a motivação e os resultados acadêmicos dos estudantes. No contexto do Ensino Fundamental, especialmente entre alunos do 6º ao 9º ano, a integração de elementos lúdicos em práticas pedagógicas tradicionais tem se mostrado uma estratégia eficaz para transformar a experiência de aprendizagem em algo mais dinâmico, interativo e alinhado aos interesses dos alunos.

O engajamento é um dos principais fatores impulsionados pela gamificação. Ao incorporar desafios, recompensas e níveis progressivos, os alunos se sentem motivados a participar ativamente das atividades, desenvolvendo um senso de pertencimento e envolvimento com o processo educacional. Estudos recentes, como os de Débora Garofalo (2024), destacam que a gamificação promove um ambiente mais participativo, onde os estudantes não são meros receptores passivos de conteúdo, mas protagonistas em sua jornada de aprendizado.

Além disso, a gamificação desempenha um papel essencial no aumento da motivação. Elementos como feedback constante, narrativas interativas e a possibilidade de personalização das atividades criam uma experiência de aprendizagem mais próxima da realidade vivida pelos alunos, especialmente em uma geração acostumada à tecnologia e às interações digitais. Fabiana Helena Zen Gorayeb e Silvia Helena Ferreira P. Zen Gorayeb (2024) ressaltam que essas características tornam o processo de aprendizagem mais atraente e

significativo, reduzindo a percepção de monotonia associada às práticas pedagógicas tradicionais.

Quando se trata de resultados acadêmicos, a gamificação também demonstra impactos positivos. Ao envolver e motivar os estudantes, ela facilita a assimilação de conteúdos e o desenvolvimento de competências socioemocionais, como a colaboração, o pensamento crítico e a capacidade de resolução de problemas. Adriano de Souza Malagueta et al. (2023), em seu estudo aplicado ao ensino de matemática, evidenciam que a gamificação não apenas melhora o desempenho nas avaliações, mas também promove maior retenção do conhecimento. Contudo, é importante considerar que a implementação da gamificação requer planejamento cuidadoso e alinhamento aos objetivos pedagógicos. Desafios como a limitação de recursos tecnológicos e a necessidade de formação docente específica podem influenciar sua eficácia. Mesmo assim, os benefícios superam os obstáculos, posicionando a gamificação como uma metodologia transformadora no contexto escolar.

Portanto, ao explorar os impactos da estratégia lúdica no envolvimento, na motivação e nos resultados acadêmicos, evidencia-se que essa abordagem não apenas enriquece o processo de ensino-aprendizagem, mas também contribui para a construção de um ambiente mais inclusivo, interativo e adaptado às necessidades do século XXI. Esse potencial faz da metodologia gamificada uma ferramenta essencial para o futuro da educação.

Superando Obstáculos: Desafios e Soluções na Aplicação da Gamificação no Ensino Fundamental.

A implementação da gamificação no Ensino Fundamental apresenta grandes oportunidades de transformar o processo de ensino-aprendizagem, mas não está isenta de desafios e limitações que podem comprometer sua eficácia. Entre os principais obstáculos identificados está a falta de infraestrutura tecnológica adequada em muitas escolas, o que

dificulta a aplicação de ferramentas digitais interativas, frequentemente associadas à gamificação. Em instituições com recursos limitados, como a U.E.B. João Pereira dos Santos, essa barreira pode ser ainda mais evidente, exigindo a busca por soluções criativas, como o uso de atividades gamificadas não digitais.

Outro desafio significativo é a necessidade de formação contínua para os professores. Muitos educadores não possuem familiaridade com as práticas e ferramentas de gamificação, o que pode levar à resistência ou à aplicação inadequada da metodologia. Para superar essa limitação, é fundamental investir em capacitações e oficinas que demonstrem como adaptar elementos gamificados às disciplinas curriculares, respeitando os objetivos pedagógicos de cada conteúdo.

Além disso, a gamificação pode enfrentar dificuldades relacionadas ao equilíbrio entre aspectos lúdicos e educacionais. Quando mal planejadas, atividades gamificadas podem ser percebidas como uma distração em relação aos objetivos de aprendizagem ou desmotivadoras para estudantes que não respondem bem a um ambiente competitivo. Para mitigar esse problema, recomenda-se a personalização das dinâmicas de jogo, garantindo que todos os alunos, independentemente de suas habilidades ou preferências, se sintam incluídos e motivados. No entanto, ao reconhecer essas limitações, é possível propor soluções práticas que potencializem os benefícios da gamificação. A utilização de recursos simples, como desafios criativos, recompensas simbólicas e narrativas envolventes, pode ser uma alternativa viável em ambientes com restrições tecnológicas. Além disso, a promoção de trocas entre os professores, compartilhando experiências bem-sucedidas, pode auxiliar no desenvolvimento de estratégias eficazes e sustentáveis.

Superar os desafios da metodologia gamificada exige um compromisso coletivo de educadores, gestores escolares e pesquisadores, com o objetivo de criar ambientes de

aprendizagem mais inclusivos e inovadores. Quando implementada de forma planejada e alinhada às realidades locais, a gamificação tem o potencial de transformar obstáculos em oportunidades, promovendo uma educação mais dinâmica e significativa para todos.

Aplicação Prática da Gamificação no Ensino Fundamental: Estudo de Caso na U.E.B. João Pereira dos Santos.

Na U.E.B. João Pereira dos Santos, a gamificação foi implementada como uma estratégia pedagógica inovadora em turmas do 6º ao 9º ano, com o objetivo de promover maior comprometimento dos alunos e melhorar os resultados acadêmicos. Um exemplo marcante dessa aplicação ocorreu durante o projeto interdisciplinar chamado "Exploradores do Conhecimento", que integrou disciplinas como ciências, história e matemática.

O projeto foi baseado em uma narrativa envolvente onde os alunos se tornaram exploradores em busca de conhecimentos para "salvar o planeta" de problemas ambientais e sociais fictícios, mas inspirados em desafios reais. Cada tarefa concluída, como resolver problemas matemáticos, realizar experimentos científicos ou elaborar linhas do tempo históricas, gerava recompensas simbólicas, como pontos, distintivos virtuais e acesso a "níveis avançados" da missão. O trabalho em equipes foi incentivado, promovendo a colaboração entre os estudantes.

Os resultados observados foram altamente positivos. Durante o período de execução do projeto, houve um aumento significativo no interesse dos alunos, evidenciado pela maior participação nas atividades propostas e pelo entusiasmo em concluir os desafios. Em avaliações quantitativas realizadas ao final do projeto, verificou-se uma melhoria de 20% nas notas médias dos alunos nas disciplinas envolvidas, em comparação ao período anterior à implementação da gamificação. Além disso, os professores relataram que os alunos desenvolveram habilidades como resolução de problemas, trabalho em equipe e criatividade,

demonstrando que a gamificação não apenas favoreceu o desempenho acadêmico, mas também contribuiu para o desenvolvimento de competências socioemocionais. Mesmo alunos que inicialmente apresentavam dificuldades ou desinteresse demonstraram maior envolvimento, o que reforça a capacidade da gamificação de tornar o aprendizado mais inclusivo.

Embora os resultados tenham sido positivos, desafios foram enfrentados, como a necessidade de planejar cuidadosamente as atividades para alinhar os elementos gamificados aos objetivos pedagógicos e as limitações de recursos tecnológicos da escola. Para superar esses obstáculos, os professores utilizaram alternativas criativas, como materiais simples e narrativas envolventes, que dispensavam tecnologias avançadas. O caso da U.E.B. João Pereira dos Santos demonstra como a gamificação pode ser uma ferramenta poderosa para transformar o ensino, proporcionando aos estudantes uma experiência de aprendizagem mais dinâmica e significativa. Ao explorar este exemplo prático, evidencia-se que, mesmo diante de limitações, a aplicação estratégica da gamificação é capaz de gerar impactos positivos no engajamento, na motivação e no desempenho dos alunos, mostrando seu potencial como metodologia educacional contemporânea.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A gamificação, como estratégia pedagógica no Ensino Fundamental, tem demonstrado ser uma metodologia poderosa para transformar práticas de ensino e aprendizagem, especialmente entre alunos do 6º ao 9º ano. Este artigo explorou os fundamentos da gamificação, seus principais elementos e estratégias, além de investigar os impactos dessa abordagem no engajamento, na motivação e nos resultados acadêmicos dos estudantes.

Também foram discutidos desafios e limitações enfrentados durante sua implementação, bem como um estudo de caso prático na U.E.B. João Pereira dos Santos.

A análise realizada reforça que a gamificação é capaz de tornar o processo educacional mais dinâmico e inclusivo, proporcionando aos alunos um papel ativo na construção do conhecimento. Os elementos gamificados, como recompensas, desafios e narrativas, criam um ambiente atrativo e motivador, que favorece o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e cognitivas essenciais para o século XXI. Além disso, os resultados apontam para avanços significativos no desempenho acadêmico e na participação dos estudantes, demonstrando o potencial transformador da metodologia.

Embora a aplicação da gamificação apresente obstáculos, como limitações de recursos tecnológicos e a necessidade de capacitação docente, as soluções práticas identificadas evidenciam que é possível superar essas barreiras com criatividade e planejamento estratégico. O estudo de caso na U.E.B. João Pereira dos Santos mostrou que, mesmo em contextos desafiadores, a gamificação pode gerar impactos positivos, reafirmando sua relevância como ferramenta educacional.

Portanto, conclui-se que a gamificação representa uma oportunidade valiosa para inovar no ensino fundamental, adaptando-se às realidades e interesses de uma nova geração de estudantes. Ao promover uma educação mais interativa, personalizada e conectada à realidade, a gamificação não apenas enriquece o aprendizado, mas também contribui para preparar os jovens para os desafios futuros. Que este artigo inspire educadores, gestores e pesquisadores a continuarem explorando e desenvolvendo essa metodologia, levando a práticas educacionais mais eficazes e significativas.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. Gamification: Como criar experiências de aprendizagem engajadora um guia completo do conceito à prática. 2. ed. ver. e ampl. São Paulo, DVS editora, 2015.

BEHRENS, Marilda. Metodologias ativas para uma educação inovadora. Curitiba: Editora InterSaberes, 2020.

GABRIEL, Martha. Educação na Era Digital: Conceitos, estratégias e habilidades. Barueri, SP: Atlas, 2023.

GARCIA, T.G.R. Tecnologias assistivas na educação: recursos para a inclusão. São Paulo: Editora e Livraria SENAC São Paulo, 2019.

MALAGUETA, Adriano de Souza et al. A influência da gamificação no ensino da matemática nas séries iniciais do Ensino Fundamental. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação – REASE, São Paulo, v.9.n.09, set. 2023. Disponível em: aqui. Acesso em: 02 ago. 2024.

MORAN, José Manuel. Novas tecnologias e mediação pedagógica. São Paulo: Papirus, 2020.

PEREIRA, Josias. A Inteligência Artificial e o Processo Educacional: desafios e possibilidades na era do ChatGPT. Pelotas/RS: Rubra Cinematográfica, 2023.

SANVITO, Wilson Luís. A Inteligência Artificial: para onde caminha a humanidade? Os desafios da Era Digital. São Paulo: Editora dos Editores, 2021.