



A IMPORTÂNCIA DA GAMIFICAÇÃO COMO RECURSO DIDÁTICO PARA O ENSINO FUNDAMENTAL

LEONARDO DA SILVA NOVAES; MARCIA CRISTINA DOS SANTOS; JAKSON CABRAL DOS SANTOS; CLAUDETE PEREIRA ROCHA GUARNIERI; ITAMERSON MACELL DE OLIVEIRA COSTA DA SILVA

RESUMO

A gamificação tem se destacado como uma metodologia inovadora no ensino fundamental, promovendo um ambiente de aprendizado mais dinâmico e motivador ao integrar elementos de jogos, como desafios, recompensas e progressão de níveis, ao cotidiano escolar. Essa abordagem tem se mostrado eficaz em aumentar o engajamento dos alunos e melhorar o desempenho acadêmico, especialmente em disciplinas como matemática e português. Além disso, contribui significativamente para o desenvolvimento de competências socioemocionais essenciais para o século XXI, como colaboração, resiliência e liderança. Ferramentas gamificadas, como Kahoot! e Duolingo, têm sido amplamente utilizadas, proporcionando aos alunos um papel mais ativo no processo de aprendizagem e facilitando a interação em grupo, o feedback imediato e a motivação contínua. No entanto, a implementação da gamificação no ensino fundamental ainda enfrenta desafios expressivos, principalmente em escolas públicas, onde a infraestrutura tecnológica limitada e a falta de capacitação específica para os professores comprometem a eficácia dessa metodologia. A resistência de alguns docentes em adotar novas tecnologias e metodologias também pode dificultar a integração completa da gamificação nas práticas pedagógicas. Outro ponto relevante é a ausência de estudos que avaliem os efeitos de longo prazo dessa abordagem. Embora os resultados a curto prazo sejam promissores, com o aumento do engajamento e da motivação dos alunos, ainda é necessário investigar se esses benefícios se mantêm ao longo do tempo e em diferentes contextos educacionais. Dessa forma, a gamificação oferece um caminho promissor para transformar o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais inclusivo, colaborativo e alinhado às demandas contemporâneas. No entanto, para que seu potencial seja plenamente realizado, é fundamental que haja investimentos em infraestrutura tecnológica e em formação continuada para os professores, de modo a superar as barreiras existentes e garantir a eficácia dessa metodologia em larga escala.

Palavras-chave: Gamificação; Ensino; Escola pública; Metodologias ativas; Aprendizagem.

1 INTRODUÇÃO

A gamificação tem emergido como uma das metodologias pedagógicas mais inovadoras e eficazes no contexto do ensino fundamental, ao proporcionar um ambiente de aprendizagem mais interativo, motivador e alinhado às demandas da educação contemporânea (Costa & Silva, 2023). Através da inserção de elementos característicos dos jogos – como desafios, recompensas e progressão de níveis – no cotidiano escolar, a gamificação visa promover o engajamento dos alunos, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e personalizado (Pituba, 2024).

Pesquisas recentes sugerem que essa abordagem não apenas estimula o interesse dos alunos, mas também contribui significativamente para o desenvolvimento de competências socioemocionais, como a colaboração, a resiliência e a liderança, competências essas essenciais para o século XXI (Narciso et al., 2024). Ao utilizar recursos tecnológicos e narrativas

gamificadas, os educadores têm encontrado na gamificação uma forma de reverter a apatia estudantil, enfrentando o desafio de manter os alunos motivados em um ambiente educacional cada vez mais complexo e demandante (Santos et al., 2024).

No entanto, apesar dos claros benefícios observados, a implementação da gamificação no ensino fundamental ainda enfrenta desafios substanciais. Barreiras como a resistência docente à adoção de novas tecnologias e metodologias, as desigualdades de infraestrutura tecnológica nas escolas públicas e a falta de capacitação específica para o uso de ferramentas gamificadas destacam-se como entraves significativos para a aplicação dessa metodologia em larga escala (Gallinari, 2024).

Diante desse cenário, este estudo busca analisar a importância da gamificação como recurso didático no ensino fundamental, discutindo suas potencialidades e desafios com base em uma revisão sistemática da literatura. Acredita-se que a aplicação adequada de estratégias gamificadas pode não apenas melhorar o engajamento e a retenção de conhecimento, mas também transformar o ambiente escolar em um espaço mais inclusivo e motivador para os estudantes.

2 MATERIAL E MÉTODOS

Este estudo adota uma abordagem qualitativa, baseada na revisão sistemática da literatura existente sobre a aplicação da gamificação no ensino fundamental. O processo de seleção das referências bibliográficas seguiu critérios rigorosos, com foco em artigos acadêmicos, dissertações, teses e publicações científicas dos últimos dez anos, relacionadas ao uso de elementos de jogos como ferramenta didática (Santos et al., 2024). A escolha dessa metodologia permite uma análise aprofundada dos efeitos, benefícios e desafios da gamificação no contexto educacional, assegurando uma compreensão ampla e atualizada sobre o tema.

A revisão sistemática foi conduzida por meio da identificação de palavras-chave como "gamificação", "ensino fundamental" e "educação", resultando em um corpus de estudos que abordam desde os fundamentos teóricos até as práticas de implementação da gamificação em salas de aula. Dentre os principais estudos selecionados, destacam-se as pesquisas de Narciso et al. (2024), que investigaram como a gamificação pode elevar o engajamento dos alunos, e o trabalho de Pituba (2024), que discute as implicações da aplicação de elementos de jogos em escolas públicas, com foco nas barreiras enfrentadas pela infraestrutura e capacitação docente. Além disso, o estudo de Costa e Silva (2023) ofereceu uma contribuição essencial ao abordar os desafios epistemológicos associados à gamificação, ressaltando a importância de fundamentar as estratégias gamificadas em teorias educacionais sólidas. A partir desses estudos, foi possível realizar uma triangulação dos dados, comparando diferentes perspectivas sobre os impactos da gamificação e identificando as principais lacunas de conhecimento existentes.

A pesquisa também utilizou estudos de caso ilustrativos, como os relatados por Gallinari (2024), que conduziu entrevistas com professores e questionários com alunos de escolas públicas, a fim de explorar a eficácia das práticas gamificadas no engajamento dos estudantes em disciplinas como matemática e português. Esses exemplos práticos permitiram uma análise crítica das condições reais de implementação da gamificação em diferentes contextos educacionais.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise dos estudos revisados revela que a gamificação no ensino fundamental tem apresentado resultados promissores em termos de engajamento e motivação dos alunos. De acordo com Narciso et al. (2024), a implementação de elementos de jogos no ambiente escolar, como recompensas, desafios e rankings, têm demonstrado um impacto positivo significativo na participação ativa dos alunos. Os dados indicam que os estudantes tendem a se envolver mais profundamente nas atividades escolares quando essas são estruturadas de maneira lúdica, o que

facilita a retenção do conteúdo e melhora o desempenho acadêmico, especialmente em disciplinas como matemática e ciências.

Estudos como o de Pituba (2024) corroboram esses achados, destacando que ferramentas gamificadas como o Kahoot!, Classcraft e Duolingo são amplamente utilizadas com sucesso em salas de aula, promovendo um ambiente de aprendizado mais interativo e colaborativo. Essas ferramentas permitem que os alunos assumam papéis ativos no processo de aprendizagem, participando de desafios em grupo, recebendo feedback imediato e acumulando pontos por suas conquistas acadêmicas. Tais práticas não apenas aumentam o interesse dos alunos, mas também estimulam o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como a colaboração, a resiliência e a liderança, que são essenciais no século XXI (Costa & Silva, 2023). Gallinari (2024), em sua pesquisa com alunos de escolas públicas, também observou um aumento substancial na participação dos estudantes e na qualidade das interações em sala de aula após a introdução de atividades gamificadas. Os alunos relataram sentir-se mais motivados a participar das aulas e a realizar as tarefas propostas, uma vez que a gamificação transforma o aprendizado em uma experiência mais envolvente. Além disso, os professores entrevistados ressaltaram que a gamificação ajudou a criar um ambiente escolar mais inclusivo, no qual os alunos de diferentes níveis de habilidade puderam colaborar e aprender juntos.

No entanto, os resultados também indicam desafios e limitações. A pesquisa de Pituba (2024) aponta que, embora a gamificação tenha o potencial de transformar o ensino fundamental, sua implementação enfrenta barreiras significativas, especialmente em escolas públicas. A infraestrutura tecnológica inadequada e a falta de formação específica para os professores são os principais entraves identificados. Gallinari (2024) também destaca que, em muitos casos, os professores enfrentam dificuldades para adaptar os recursos gamificados às necessidades pedagógicas do currículo, o que pode comprometer a eficácia dessa metodologia.

Outro ponto importante observado nos resultados é a necessidade de se investigar os efeitos de longo prazo da gamificação. Embora o aumento no engajamento dos alunos seja evidente, ainda há uma lacuna na literatura sobre a durabilidade desses efeitos e sobre o impacto da gamificação no desempenho acadêmico a longo prazo (Narciso et al., 2024). Estudos futuros precisam abordar essa questão, bem como explorar mais profundamente a aplicação de práticas gamificadas em contextos educacionais diversos, para garantir que os benefícios observados possam ser amplamente replicados.

4 CONCLUSÃO

A gamificação se destaca como uma metodologia inovadora no ensino fundamental, proporcionando uma alternativa envolvente para o aprendizado e o desenvolvimento de competências socioemocionais. Estudos mostram que elementos de jogos, como recompensas e desafios, aumentam o engajamento e melhoram o desempenho acadêmico, especialmente em disciplinas como matemática e português (Narciso et al., 2024; Pituba, 2024). Esses resultados evidenciam o potencial transformador da gamificação, criando um ambiente mais inclusivo e colaborativo, alinhado às demandas da educação contemporânea (Costa & Silva, 2023).

Contudo, a implementação da gamificação enfrenta desafios, como a infraestrutura tecnológica limitada nas escolas públicas e a falta de capacitação docente (Gallinari, 2024). A resistência de alguns professores a novas metodologias também pode dificultar seu sucesso. Portanto, é essencial investir em políticas públicas que aprimorem as condições tecnológicas e promovam a formação continuada dos docentes.

Embora os resultados iniciais sejam promissores, há uma lacuna na literatura sobre os efeitos a longo prazo da gamificação no desempenho acadêmico e no desenvolvimento socioemocional (Narciso et al., 2024). Estudos futuros devem focar em avaliações mais amplas para verificar a durabilidade dos benefícios observados.

Com planejamento adequado, formação docente e infraestrutura tecnológica, a gamificação pode transformar o ensino, tornando-o mais dinâmico e eficaz, atendendo às necessidades da educação do século XXI (Pituba, 2024; Costa & Silva, 2023; Gallinari, 2024).

REFERÊNCIAS

COSTA, Heron Salazar; SILVA, Sávio Oliveira da. Epistemologia da Gamificação e Seus Desafios para a Educação. Universidade Federal do Amazonas (UFAM). Disponível em: <https://ojs.sites.ufsc.br/index.php/sobretudo/article/view/6533/5977>. Acesso em: 29 set. 2024.

GALLINARI, T. B. A utilização da gamificação no ensino fundamental para aumentar o engajamento dos alunos. Revista de Ciências Humanas, v. 28, n. 135, 22 jun. 2024. DOI: 10.5281/zenodo.12391602. Disponível em: <https://revistaft.com.br/a-utilizacao-da-gamificacao-no-ensino-fundamental-para-aumentar-o-engajamento-dos-alunos/>. Acesso em: 29 set. 2024.

NARCISO, R.; FERNANDES, A. B.; AZEVEDO, C. M. S.; GUIMARÃES, C. D.; SILVA, F. A.; BURIN, G. R. E.; ALVES, I. F.; VERGARA, M. V. M.; CARVALHO, M. G. M.; CRUZ, V. A. T. Gamificação no Ensino Fundamental: Estimulando o Interesse e a Participação dos Alunos. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, v.10, n.03, mar. 2024. ISSN 2675–3375. DOI: <https://doi.org/10.51891/rease.v10i3.13050>. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/download/13050/6320/25898>. Acesso em: 29 set. 2024.

PITUBA, Filipe Oliveira. Gamificação na educação: a utilização de jogos como forma de melhorar o engajamento dos alunos e os desafios para a educação pública. Revista Sociedade Científica, vol. 7, n. 1, p. 270-276, 2024. DOI: 10.61411/rsc202421317. Disponível em: <https://revista.scientificsociety.net/wp-content/uploads/2024/01/Art.17-2024.pdf>. Acesso em: 29 set. 2024.

SANTOS, Silvana Maria Aparecida Viana; SANTOS, Adrielle Cardoso dos; FLORENTINO, Bianca Blandino; TOMAZ, Ilça Daniela Monteiro; SOUZA, Jossibaldo Fadoul de; OLIVEIRA, Melquesedeque Mangabeira de; ABREU, Regina Célia Diniz; SANTOS, Suely da Silva; LOBO, Tatiane Delfino. Gamificação no ensino fundamental: estimulando o interesse e a participação dos alunos. Revista Caderno Pedagógico, Curitiba, v. 21, n. 7, p. 01-19, 2024. DOI: 10.54033/cadpedv21n7-016.