



TÍTULO DO ARTIGO: DESENVOLVENDO O POTENCIAL DOS ALUNOS: UMA ABORDAGEM GAMIFICADA NO ENSINO FUNDAMENTAL

# DESENVOLVENDO O POTENCIAL DOS ALUNOS: UMA ABORDAGEM GAMIFICADA NO ENSINO FUNDAMENTAL

Caio Alexandre Campos Maciel<sup>1</sup>, Natália Lopes Leite de Melo<sup>2</sup>, Samara Ester Santos de Oliveira<sup>3</sup>, Talita Stephane Ferreira dos Santos<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Minas Gerais/ Instituto de Ciências Exatas, caioalex2018@ufmg.br

<sup>2</sup>Universidade Federal de Minas Gerais/ Faculdade de Letras, loppesnatalia1992@gmail.com

<sup>3</sup>Universidade Federal de Minas Gerais/ Faculdade de Farmácia, sam.ester.45@gmail.com

<sup>4</sup>Universidade Federal de Minas Gerais /Departamento de Engenharia de Minas, Talita.hadhassa@gmail.com

**Resumo:** Este trabalho apresenta como temática central a utilização da gamificação em sala de aula, no contexto do ensino fundamental. O principal objetivo com a abordagem deste tema, é avaliar a eficácia da utilização desta metodologia como forma de melhoria no estudo de disciplinas teóricas tradicionais. Além disso, avaliou-se também a correlação entre a gamificação e a aprendizagem ativa, no que diz respeito à Pirâmide de aprendizagem de William Glasser.

**Palavras-chave:** gamificação, educação, ensino fundamental, interação, protagonismo

## 1. Introdução:

O ensino fundamental desempenha um papel crucial no progresso educacional das crianças, estabelecendo os alicerces para um aprendizado contínuo e frutífero. No entanto, é evidente a persistência de desafios significativos na dinâmica da sala de aula, os quais impactam diretamente o envolvimento dos alunos, o estímulo ao interesse e à curiosidade, bem como a adaptação do ensino de acordo com as particularidades individuais. Diante dessa realidade, a implementação de abordagens inovadoras, como a gamificação, surge como uma perspectiva promissora para

Grupo de Pesquisa Texto Livre	Belo Horizonte	v.16	n.2	2023.2	e-ISSN: 2317-0220
-------------------------------	----------------	------	-----	--------	-------------------

Realização:

Apoio:

Produção:





transpor tais obstáculos, fomentando um ambiente de aprendizagem dinâmico e cativante.

Nesta perspectiva, compreender os desafios inerentes ao ensino fundamental em sala de aula é essencial para delinear estratégias eficazes que atendam às demandas educacionais contemporâneas. A necessidade de criar um ambiente propício à participação ativa dos alunos e à estimulação de sua curiosidade intrínseca é crucial para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais, fundamentais para o sucesso acadêmico e pessoal. Nesse sentido, a gamificação se apresenta como uma ferramenta valiosa, capaz de transformar o processo de aprendizagem em uma experiência interativa e motivadora, adaptada às particularidades de cada estudante. Ao examinar criticamente os desafios associados ao ensino fundamental e considerar o potencial da gamificação como um recurso pedagógico, torna-se evidente a importância de explorar abordagens inovadoras e holísticas que priorizem o envolvimento ativo dos alunos no processo de aprendizagem. Esta pesquisa busca analisar a interseção entre os obstáculos enfrentados no ensino fundamental e as possíveis soluções oferecidas pela implementação de estratégias gamificadas, destacando sua relevância no contexto educacional contemporâneo.

## 2. Dos Fatos:

Os anos escolares do ensino fundamental são o ponto de partida para a jornada de aprendizado de uma pessoa. A contribuição da escola no processo de formação do cidadão, se estende para além do conteúdo visto em sala de aula, e, portanto, deve considerar as particularidades de cada aluno, mas ainda assim desenvolvendo atividades que procuram inseri-los em um contexto de grupo através da participação ativa nas atividades. A não participação da criança em um grupo e o envolvimento do mesmo com esta criança, diminuirá sua participação nas atividades e levará à gradativa diminuição do desempenho escolar (KAUARK e SILVA, 2008).

William Glasser, psiquiatra estadunidense desenvolveu o conceito da pirâmide de aprendizagem, na qual classificou métodos de estudos em práticos e teóricos e atribuiu a eles uma porcentagem de eficácia. Embora existam controvérsias acerca



da eficácia de seu uso, a pirâmide da aprendizagem nos auxilia a ilustrar como a combinação de métodos de ensino que busquem engajar os alunos juntamente com as aulas expositivas, contribuem para um aprendizado efetivo.

Metodologias ativas não se limitam às técnicas, ferramentas ou atividades em específico, sendo diversas e plurais (ARAÚJO et al., 2019), e dentre suas diversas possibilidades está a gamificação. O conceito de gamificação surge na anexação de conceitos relacionados à jogos no âmbito educacional, como a ludicidade, o sistema de pontuação, os desafios, dentre outros. Caracteriza-se, portanto, como uma poderosa ferramenta que pode ser adaptada de diversas formas a diferentes contextos, atingindo distintos níveis da pirâmide de aprendizagem. Deste modo, aplica-se muito bem ao ensino de crianças, haja vista que neste contexto há uma quebra da barreira existente entre aprendizado e lazer (CRIADO, 2018), auxiliando na resolução dos problemas anteriormente citados e aumentando a participação dos alunos.

### 3. Metodologia:

Esta seção descreve a metodologia utilizada para a coleta e análise de dados sobre a percepção dos alunos em relação à gamificação no ensino. Os resultados da pesquisa serão apresentados na seção subsequente. A metodologia aplicada foi composta pelas seguintes etapas: revisão da literatura, utilizada como embasamento teórico da pesquisa científica, depois a criação de um formulário com perguntas sobre o tema de gamificação no processo de aprendizagem dentro das escolas e a distribuição deste formulário para alunos do ensino fundamental e médio. Foi realizado após isso uma triagem das respostas coletadas dos alunos, com o intuito de detectar padrões e *insights* sobre como esse tema é abordado nas salas de aula.

O estudo adotou uma abordagem mista, combinando métodos quantitativos e qualitativos para obter uma compreensão abrangente das opiniões dos alunos sobre a gamificação no ensino. A pesquisa se concentrou em estudantes do ensino fundamental e médio, utilizando-se de um formulário online como o principal meio de

Grupo de Pesquisa Texto Livre	Belo Horizonte	v.16	n.2	2023.2	e-ISSN: 2317-0220
-------------------------------	----------------	------	-----	--------	-------------------

Realização:

Apoio:

Produção:





coleta de dados. A abordagem quantitativa permitiu a análise estatística dos dados coletados, enquanto a abordagem qualitativa permitiu uma análise mais profunda das respostas dos alunos. Verificando-se, assim, o tipo de exposição dos alunos com gamificação, na forma por exemplo de aulas compostas por encontros menos maçantes e dinâmicos, que possam promover a interação e trabalho em grupo, além de um melhor entendimento do conteúdo proposto (MAHL, 2019).

#### 4. Análise e Interpretação dos Dados:

Nesta pesquisa, o objetivo foi coletar dados e respostas para avaliar a percepção dos estudantes em relação aos métodos tradicionais de ensino em contraste com a abordagem de gamificação, uma metodologia ativa. Foram formuladas doze perguntas por meio da plataforma *Google Forms*, com o intuito de permitir que estudantes entre 11 e 17 anos compartilhassem suas experiências acadêmicas do Ensino Fundamental ao Ensino Médio. Um total de vinte e três respostas foram obtidas.

A partir dos dados coletados através das respostas no *Google Forms* foi possível encontrar opiniões e críticas em relação ao modelo tradicional de ensino em paralelo com a abordagem de gamificação. Os estudantes responderam de forma anônima e os dados pessoais requeridos eram em relação à idade e à série escolar: 91,3% dos estudantes tinham entre 14 e 17 anos de idade; 52,2% estão cursando o Ensino Médio; 39,1% estão entre o 8º e 9º ano e 8,7% estão entre o 6º e 7º ano. Em relação ao termo "gamificação", 87% dos estudantes disseram não ter ouvido falar sobre essa abordagem em sua teoria, porém 82,6% já tiveram experiência com atividades de aprendizado que envolvessem jogos e/ou desafios no ambiente escolar e concluíram que estas atividades foram proveitosas para o aprendizado.

Ao serem questionados sobre o modelo de ensino atual e como este poderia ser aprimorado, as respostas foram diversas e houve críticas em relação ao modelo tradicional. Nota-se que um pensamento comum é que, preferencialmente, as aulas deveriam ser mais dinâmicas/interativas, já que, para a maioria, as aulas são monótonas e "muito teóricas"; outro ponto também abordado foi que, para as aulas



obterem melhoras, faz-se necessário que se utilizem assuntos de interesse dos alunos. Os estudantes concordaram com o fato de que o método de gamificação tornaria o aprendizado mais envolvente e que ajudaria, assim, na retenção de informações; outro tópico destacado foi o de que tal abordagem seria ainda mais produtiva ao empregar-se jogos de colaboração em equipe.

A análise dos dados indica a tendência fortemente embasada na literatura desta pesquisa: abordagens ativas e o método de gamificação são promissoras quando bem aplicadas ao ensino, principalmente levando em consideração o interesse dos estudantes e a interação entre estes em sala de aula. Atividades gamificadas não apenas contribuem para reter o conhecimento como também o garante a longo prazo (AHMAD, 2020).

## 5. Conclusão:

Com o passar do tempo e o desenvolvimento tecnológico, novas ferramentas didáticas são incorporadas na intenção de dar suporte aos educadores e educandos, atrelando o ensino teórico em sala de aula a outros meios de abordagem. Dentre estas ferramentas destaca-se a gamificação, que embora um conceito mais recente, vem cada vez mais ganhando espaço no âmbito educacional frente à sua capacidade de aliar lazer, ensino e tecnologia.

Assim, é de suma relevância que redes de ensino colaborem para sua implementação através da exposição desta técnica. Outro ponto fundamental seria a qualificação dos profissionais responsáveis por sua aplicação, a fim de tornar cada vez mais habitual e satisfatória a gamificação no ensino.

## Referências

AHMAD, Tuan S. A. S., HUSSIN, Anealza A., MOHANDAS Eliyas S. **Language Gamification in ESL classroom: teaching perspective**. Malaysia: European Journal of Open Education and E-learning Studies, 2020. Disponível em: <https://oapub.org/edu/index.php/ejoe/article/view/3445>. Acesso em: 05 novembro 2023.



Universidade Federal de Minas Gerais  
UEADSL 2023.2 - Liberdade e Cidadania

ARAÚJO, Marcelo Pereira De et al. **Metodologias ativas: gamificação no processo de aprendizagem.** Campina Grande: Anais VI CONEDU, 2019. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/611117>. Acesso em: 05 novembro 2023.

CRIADO, Lúcio Luzetti. **Um estudo sobre o uso da gamificação nos anos iniciais do ensino fundamental.** 2018. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade de Taubaté, São Paulo, 2018. Disponível em <http://repositorio.unitau.br/jspui/bitstream/20.500.11874/5644/1/Lucio%20Luzetti%20Criado.pdf>. Acesso em: 05 novembro 2023.

KAUARK, Fabiana da Silva; SILVA, Valéria Almeida dos Santos. **Dificuldades de aprendizagem nas séries iniciais do ensino fundamental e ações psico & pedagógicas.** Revista psicopedagogia, São Paulo, v. 25, n. 78, p. 264-270, 2008. Disponível em [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-84862008000300009&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862008000300009&lng=pt&nrm=iso). Acesso em: 05 novembro 2023.

MAHL, Roberto José et al. **O ensino da informática básica a estudantes do ensino fundamental por meio da metodologia de gamificação.** Revista Viver IFRS, v. 7, n. 7, p. 112-117, 2019. Disponível em <https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/ViverIFRS/article/view/3764/2595>. Acesso em: 05 novembro 2023.



Este é um artigo de acesso aberto distribuído sob os termos da Licença Creative Commons Atribuição Não Comercial-Compartilha Igual (CC BY-NC- 4.0), que permite uso, distribuição e reprodução para fins não comerciais, com a citação dos autores e da fonte original e sob a mesma licença.

Grupo de Pesquisa Texto Livre	Belo Horizonte	v.16	n.2	2023.2	e-ISSN: 2317-0220
Realização:	Apoio:				Produção:

Texto Livre

SEMIOTEC

CAED  
Centro de Apoio à Educação e Docência

PROGRAD  
PROGRAMA DE GRADUAÇÃO

FALE  
FACULDADE DE LETRAS

UFMG

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

BRASIL  
Educação Superior

Central de E-ventos  
Nasruv