



## **GAMIFICAÇÃO NO ENSINO-APRENDIZAGEM: PRÁTICA EM SALA DE AULA EM UMA ESCOLA DO CAMPO.**

Eva de Sousa Matos<sup>1</sup>  
Sandra Kelly Ribeiro Cavalcante<sup>2</sup>  
Sandra Muniz Vieira<sup>3</sup>  
Jussira Candeira Spindola Linhares<sup>4</sup>

### **INTRODUÇÃO**

No contexto educacional a gamificação no ensino-aprendizagem tem emergido como uma abordagem inovadora em sala de aula, para redefinir a dinâmica da aprendizagem. A introdução de estratégias inovadoras no processo de ensino aprendizagem tem sido uma busca constante por educadores e investigadores. Para Alves et al. (2020), mesmo que a gamificação possa usar recursos de jogos, há uma distinção entre aplicar esses elementos e realmente dominar ou compreender profundamente um assunto. Essa estratégia de abordagem que envolve a aplicação de elementos, mecânicas de jogos tem emergido como uma prática promissora para engajar alunos e melhorar a qualidade da educação. Segundo Carvalho et al. (2014), embora a tecnologia tenha vários benefícios para a educação, ainda persiste um desafio antigo relacionado à motivação e o envolvimento dos estudantes em ambientes educacionais.

Nesse sentido Esquivel (2017) ressalta que o maior desafio ao utilizar a gamificação no ensino-aprendizagem é manter o envolvimento dos alunos, isto é, garantir que eles continuem engajados e motivados ao longo do processo educacional. A gamificação contribui para desafios e narrativas em atividades educacionais, visando a capturar o interesse dos alunos, transformando a sala de aula em um ambiente mais interativo, lúdico, buscando superar as barreiras como: à falta de motivação e desinteresse, que são comuns nos métodos de ensino tradicionais. Além disso, a gamificação também pode facilitar a personalização da aprendizagem, permitindo que alunos progredam de acordo com o seu próprio ritmo e estilo.

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Educação do Campo Universidade Federal - UFPI, [evamatos1102@gmail.com](mailto:evamatos1102@gmail.com);

<sup>2</sup> Graduanda pelo Curso de Licenciatura em Educação do Campo da Universidade Federal do Piauí- UFPI, [sandrakellyribeirocavalcante@gmail.com](mailto:sandrakellyribeirocavalcante@gmail.com);

<sup>3</sup> Graduada do Curso de Licenciatura em Letras Português pela Universidade Estadual do Piauí-UESPI. Esp. Estudos Linguísticos e Literários- UESPI-CEAD, Esp. Educação, Pobreza e desigualdade Social-UFPI\_CEAD. [profsandra@gmail.com](mailto:profsandra@gmail.com);

<sup>4</sup> Professora orientadora: Doutora da Universidade Federal do Piauí - UFPI, [jussiaralinhaires@ufpi.edu.br](mailto:jussiaralinhaires@ufpi.edu.br).

No entanto, é importante ressaltar que uma implementação bem sucedida da gamificação requer um planejamento cuidadoso. A simples adição de elementos não garante, instantaneamente, uma melhoria na qualidade da aprendizagem. Sendo assim, é de grande relevância considerar as características específicas dos alunos, sendo que, os objetivos educacionais e a seleção adequada de mecânicas de jogo para cada contexto de ensino. Além disso, é necessário avaliar continuamente os resultados, fazer os ajustes necessários para maximizar os benefícios da abordagem. Neste sentido, Brito (2022), afirma que a ideia é que só ao entender os princípios da gamificação é possível desenvolvê-la de maneira a alcançar resultados esmagadores dentro desses ambientes educacionais.

No panorama educacional contemporâneo, a dinâmica da sala de aula está passando por uma revolução impulsionada pela busca incessante por métodos inovadores de ensino. Nesse contexto, a gamificação que incorpora elementos lúdicos e mecânicos de jogo no processo educativo, destaca-se como uma abordagem promissora para envolver e motivar os alunos. Albert et al. (2018), ressaltam o uso da gamificação como suporte aos métodos de ensino.

Ao transcender as fronteiras tradicionais da educação, a gamificação não apenas oferece perspectivas ao ensino, mas também representa uma oportunidade instigante de adaptações a contextos específicos, como o ambiente escolar em áreas rurais. Proporcionando, uma visão ampla dos benefícios e desafios enfrentados por educadores e estudantes em busca de uma experiência contínua da qualidade educacional.

No ensino aprendizagem a gamificação contribui para desafios e narrativas em atividades educacionais, visando a capturar o interesse dos alunos. A gamificação, ao ser aplicada nesta pesquisa especificamente, não se limita apenas a uma simples integração de elementos de jogos na sala de aula, ela busca se adaptar de maneira intrínseca às nuances e características particulares do ambiente rural haja vista que o trabalho foi desenvolvido em uma escola de zona rural. Ao fazê-lo, visa-se não apenas enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, mas também enfrentar questões específicas, como a diversidade cultural, a conectividade limitada a as especificidades socioeconômicas presentes nesse cenário. Neste sentido, Guimarães (2016), sugere que há um potencial significativo para ser aproveitado nessa área para melhorar os métodos de ensino e tornar o aprendizado mais envolvente e eficaz.

Diante disto, este trabalho teve como objetivo explorar a aplicação da gamificação no contexto específico da sala de aula, analisando como a incorporação desses elementos pode potencialmente transformar a dinâmica de ensino tradicional, promovendo uma aprendizagem mais participativa e eficaz. Para isto, concentra-se especialmente em seu impacto e eficácia em uma escola localizada em área rural.

## **METODOLOGIA**

O estudo foi conduzido a escola municipal Aldenira Nunes da zona rural de Florianópolis. A respeito da gamificação e a sua prática, para a coleta de dados da pesquisa a realização envolveu a elaboração de um questionário na plataforma google forms, disponibilizado aos professores da escola o link via WhatsApp facilitando assim o acesso dos participantes. Esse abordou aspectos como a percepção sobre a gamificação, impacto no envolvimento dos alunos, e eventuais desafios enfrentados na implementação. As respostas foram demonstradas quantitativamente para identificar padrões e qualitativamente para compreender as experiências individuais. O seguinte trabalho foi realizado por meio de uma pesquisa qualitativa, por procurar dados mais precisos sobre cada ponto de vista de cada professor sobre o conhecimento sobre a gamificação.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Um total de quatro professores participaram da pesquisa respondendo o questionário. As respostas obtidas foram trabalhadas ao longo de todo o contexto desta pesquisa. Perante as mesmas, observamos que houveram algumas divergências em relação as repostas apresentadas, o que é esperado já que diversas metodologias podem ser empregadas pelos professores em suas aulas e assim a forma de trabalho e conhecimento de ferramentas é distinto para cada professor.

Ao serem questionados sobre o conhecimento da gamificação, 75% dos professores indicaram que possuem conhecimento da metodologia e os 25% relatam não terem percepção do método.

Posteriormente, quando indagados em relação as vantagens do uso da gamificação no ensino em sala de aula, foi possível constar, que três professores destacaram como as principais: P1 – “A aula fica lúdica, e os alunos demonstram interesse”. P2 - “Uma aula mais dinâmica gera mais interesse dos educandos” e P3 - “A aprendizagem”. O quarto professor não soube opinar.

Analisando as respostas dos professores, pode-se observar vantagens em se utilizar a metodologia. Oliveira (2015), ressalta que a gamificação é contribuinte de forma significativa no campo da educação. Assim tendo em contrapartida que a mesma colabora, no processo de ensino- aprendizagem dos alunos.

Ao indagar se o professor acredita que a gamificação pode ser uma estratégia eficaz para o ensino- aprendizagem, tivemos um total de 75% afirmou que consideram e 25% não sabiam opinar. É notório observar que a maioria dos entrevistados compreenderam que trabalhar com a gamificação em sala de aula é uma boa estratégia. O uso da gamificação vem ganhando destaque nos seguimento educacionais, tendo em vista ela ser uma dimensão interativa e contribui na melhoria do ensino-aprendizagem (SANTOS et al., 2019).

Os autores Figueiredo et al. (2015), relatam da importância de uma crescente necessidade de abordagens pedagógicas que tem como princípio contemplarem experiências cognitivas dos alunos. No ensino aprendizagem a gamificação contribui para desafios e narrativas em atividades educacionais, visando a capturar o interesse dos alunos. contudo, ao explorar a interseção entre gamificação e educação em uma escola do campo, não apenas compreendermos como essa abordagem pode transformar o aprendizado, mas também oferecermos insights importantes para aprimorar práticas pedagógicas em contextos educacionais singulares, contribuindo para uma evolução significativa no panorama educacional.

Com os dados da pesquisa identificamos que a exploração da gamificação no contexto específico da sala de aula com a incorporação desses elementos pode transformar o ensino tradicional, promovendo uma aprendizagem mais eficaz e participativa dos alunos.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Diante de todas as informações relatadas, pode-se concluir que a maioria dos professores identificam a gamificação como uma estratégia eficaz para a aprendizagem. Na efetivação da intervenção, foi possível notar coerência em cada dado obtido, para a realização e conclusão do seguinte trabalho.

**Palavras-chave:** Educação, Estratégia, Interesse, Vantagens.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos à Coordenação de Aperfeiçoamento Pessoal de Nível Superior - CAPS pelas bolsas concedidas às autoras e a toda Universidade Federal do Piauí em especial ao CAFS – *Campus* Amílcar Ferreira Sobral pelos investimentos aos projetos e demais recursos.

## REFERÊNCIAS

ALBERT.F.et al. **Revisão Bibliográfica dos Aspectos e Métodos Componentes da Gamificação na Educação.** nov. 2018.

ALVES.M.A. et al. **Gamificação e ensino: o jogo dialógico como estratégia didática e inovadora.** Revista Research, Societ and Development, v.9, n.6 e139962736,2020.

BRITO.F.V.V. et al. **Educação Contemporânea a partir da Contribuição das Tics, Cibercultura e Gamificação.** Revista Docência e Cibercultura, Redoc, Rio de Janeiro v.6 n.1p.1 jan./dez.2022 ISSN 2594- 9004.

CARVALHO.M.F. et al. **Análise das Técnicas de Gamificação em Ambientes Virtuais de Aprendizagem.** v12,n.2, dez.2014.

ESQUIVEL.H.C.R. **Gamificação no ensino da matemática: uma experiência no ensino fundamental.** Dissertação RJ. ago.2017.

FIGUEIREDO.M.P.T. et al. **Gamificação e Educação: um Estudo da Arte das Pesquisas Realizadas no Brasil.** 2015.

GUIMARÃES.J.C.F. et al. **Gamificação como método de ensino inovador.** Rio de Janeiro, v.1, n.1,p.66-77, jul./ dez.2016.

OLIVEIRA.A.C. **Gamificação na educação.** 2015.

SANTOS.I.A, PIMENTEL. F.S.C e SELLA.A.C. **Gamificação no Contexto Educacional e o Processo de Ensino-Aprendizagem.** 20 nov.2019.