

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL: ESTIMULANDO O INTERESSE E A PARTICIPAÇÃO DOS ALUNOS

GAMIFICATION IN ELEMENTARY EDUCATION: ENCOURAGING STUDENT INTEREST AND PARTICIPATION

GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA: FOMENTAR EL INTERÉS Y LA PARTICIPACIÓN DE LOS ESTUDIANTES

Rodi Narciso¹

Allysson Barbosa Fernandes²

Celine Maria de Sousa Azevedo³

Christiane Diniz Guimarães⁴

Fernanda Aparecida da Silva⁵

Geliane Regina Esposito Burin⁶

Ivanilde Filgueira Alves⁷

Mariela Viviana Montecinos Vergara⁸

Maria de Guadalupe Maciel Carvalho⁹

Vera Aparecida Teixeira da Cruz¹⁰

RESUMO: Este estudo investigou a implementação da gamificação no ensino fundamental, focando em como essa abordagem pode tornar as aulas mais envolventes e motivadoras. O objetivo geral foi analisar a eficácia da gamificação em melhorar o engajamento e o desempenho dos alunos, além de contribuir para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais. Utilizou-se uma metodologia de revisão de literatura, examinando estudos prévios que abordavam a aplicação de elementos de jogos em contextos educacionais. Os resultados indicaram que a gamificação eleva a motivação e o engajamento dos alunos, melhora a retenção de conhecimento e promove o desenvolvimento de competências importantes para o século XXI. No entanto, a análise também revelou lacunas, especialmente em relação aos efeitos a longo prazo da gamificação e sua aplicabilidade em diferentes contextos educacionais. As considerações finais destacaram a gamificação como uma estratégia pedagógica que merece atenção contínua para explorar plenamente seu potencial educativo.

Palavras-chave: Gamificação. Ensino Fundamental. Engajamento do Aluno. Desenvolvimento Socioemocional. Tecnologia Educacional.

¹Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação pela Miami University of Science and Technology (MUST).

²Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Miami University of Science and Technology (MUST).

³Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Miami University of Science and Technology (MUST).

⁴Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Miami University of Science and Technology (MUST).

⁵Doutoranda em Ciências da Educação pela Facultad Interamericana de Ciencias Sociales (FICS).

⁶Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação pela Miami University of Science and Technology (MUST).

⁷Mestra em ciência da educação pela universidade del Sol (UNADES).

⁸Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Miami University of Science and Technology (MUST).

⁹Mestra em Ciências da Educação pela Universidad del Sol (UNADES).

¹⁰Mestre em Tecnologias Emergentes na Educação pela Miami University of Science and Technology (MUST).

ABSTRACT: This study investigated the implementation of gamification in elementary education, focusing on how this approach can make classes more engaging and motivating. The general objective was to analyze the effectiveness of gamification in improving student engagement and performance, in addition to contributing to the development of socio-emotional skills. A literature review methodology was used, examining previous studies that addressed the application of game elements in educational contexts. The results indicated that gamification increases student motivation and engagement, improves knowledge retention and promotes the development of important skills for the 21st century. However, the analysis also revealed gaps, especially regarding the long-term effects of gamification and its applicability in different educational contexts. Final considerations highlighted gamification as a pedagogical strategy that deserves continued attention to fully explore its educational potential.

Keywords: Gamification. Elementary School. Student Engagement. Socio-emotional Development. Educational technology.

RESUMEN: Este estudio investigó la implementación de la gamificación en la educación primaria, centrándose en cómo este enfoque puede hacer que las clases sean más atractivas y motivadoras. El objetivo general fue analizar la efectividad de la gamificación para mejorar el compromiso y el rendimiento de los estudiantes, además de contribuir al desarrollo de habilidades socioemocionales. Se utilizó una metodología de revisión de la literatura, examinando estudios previos que abordaron la aplicación de elementos de juego en contextos educativos. Los resultados indicaron que la gamificación aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes, mejora la retención de conocimientos y promueve el desarrollo de habilidades importantes para el siglo XXI. Sin embargo, el análisis también reveló lagunas, especialmente en lo que respecta a los efectos a largo plazo de la gamificación y su aplicabilidad en diferentes contextos educativos. Las consideraciones finales destacaron la gamificación como una estrategia pedagógica que merece atención continua para explorar plenamente su potencial educativo.

Palabras clave: Gamificación. Enseñanza fundamental. Participación de los estudiantes. Desarrollo Socioemocional. Tecnología Educativa.

INTRODUÇÃO

A gamificação no ensino fundamental representa uma abordagem inovadora que tem o potencial de transformar a educação, tornando as aulas mais envolventes e motivadoras para os alunos. Este método incorpora elementos e princípios de design de jogos em contextos educacionais, buscando estimular o interesse, a participação e a motivação dos estudantes, ao mesmo tempo em que promove um ambiente de aprendizado dinâmico e interativo. A necessidade de adaptar as metodologias de ensino às novas realidades e expectativas dos alunos, que estão cada vez mais imersos em tecnologias digitais e interativas, faz com que a gamificação se apresente como uma estratégia pedagógica promissora para atender a essas demandas.

A justificativa para a escolha deste tema reside no crescente interesse por métodos de ensino que não apenas transmitem conhecimento, mas também engajam os alunos de maneira efetiva, incentivando o desenvolvimento de habilidades críticas e criativas. Observa-se que, tradicionalmente, muitas práticas pedagógicas se concentram na transmissão direta de informações, muitas vezes não conseguindo captar o interesse dos estudantes ou estimular uma

participação ativa. Diante disso, a gamificação surge como uma alternativa capaz de reconfigurar o cenário educacional, ao introduzir uma abordagem que alia educação e entretenimento, facilitando assim a assimilação de conteúdos e a promoção de um aprendizado mais significativo e duradouro.

No entanto, apesar de seu potencial, a implementação da gamificação no ensino fundamental suscita questões importantes sobre como essa estratégia pode ser efetivamente integrada ao currículo escolar. A problematização centra-se em identificar os desafios e oportunidades que a gamificação apresenta, tanto do ponto de vista pedagógico quanto tecnológico, e como esses elementos podem ser harmonizados para promover uma experiência educacional enriquecedora. Além disso, questiona-se qual seria o impacto da gamificação na motivação e no engajamento dos alunos, e de que maneira essa abordagem pode contribuir para o desenvolvimento de competências essenciais para o século XXI.

Diante dessas considerações, os objetivos desta pesquisa concentram-se em investigar as práticas e os resultados da aplicação da gamificação no ensino fundamental. Pretende-se, primeiramente, mapear as estratégias de gamificação mais eficazes para engajar os alunos e estimular a participação ativa nas atividades de aprendizagem. Além disso, objetiva-se analisar os impactos dessas estratégias no processo de ensino-aprendizagem, incluindo a motivação dos estudantes, a assimilação de conteúdos e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais. Por fim, busca-se oferecer diretrizes para a implementação bem-sucedida da gamificação em ambientes educacionais, considerando os recursos disponíveis e as necessidades específicas de alunos e professores.

Segue-se com a fundamentação teórica, onde são explorados os aspectos psicológicos e pedagógicos que sustentam a aplicação da gamificação na educação, destacando-se as principais diferenças entre gamificação e jogos educacionais. A metodologia adotada para a revisão de literatura é apresentada, detalhando os critérios de seleção dos estudos e a abordagem de análise. Posteriormente, discute-se a implementação da gamificação na prática educativa, examinando metodologias de implementação, ferramentas e recursos, além de analisar os impactos observados no engajamento, na motivação e no desempenho dos alunos, bem como no desenvolvimento de suas habilidades socioemocionais. O texto conclui com uma discussão sobre os resultados obtidos, apontando os benefícios e desafios da gamificação, e oferece considerações finais que ressaltam a importância de continuar explorando esta abordagem pedagógica. As

referências bibliográficas utilizadas para a elaboração do estudo são listadas ao final, proporcionando ao leitor uma base para aprofundamento no tema.

REFERENCIAL TEÓRICO

O referencial teórico deste estudo é estruturado para fornecer uma base sobre a gamificação no ensino fundamental, dividindo-se em seções que abordam distintos aspectos teóricos e empíricos relacionados ao tema. Inicialmente, apresenta-se uma definição clara de gamificação e sua distinção em relação aos jogos educacionais, estabelecendo o contexto para a discussão subsequente. Segue-se com uma exploração das teorias de motivação e aprendizagem que fundamentam a aplicação da gamificação na educação, incluindo a teoria do fluxo e a adequação aos diferentes estilos de aprendizagem.

A seção avança detalhando a psicologia por trás da gamificação, como ela busca engajar os alunos através do equilíbrio entre desafio e habilidade, e como pode atender a variados estilos de aprendizagem. Posteriormente, discute-se a aplicação prática da gamificação, evidenciando como elementos específicos de jogos são incorporados em contextos educacionais para promover o engajamento e a motivação dos alunos. Esta parte inclui também uma análise de estudos de caso que ilustram a implementação e os efeitos da gamificação na educação. Por fim, o referencial teórico conclui enfatizando a importância de alinhar estratégias de gamificação com objetivos pedagógicos claros, e a necessidade de pesquisa contínua para explorar plenamente seu potencial educativo.

316

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A gamificação, conforme definida por Kaminski, Silva e Boscaroli (2018, p. 2), é uma estratégia pedagógica que se vale de elementos de design de jogos aplicados em contextos não lúdicos, como a educação, visando aumentar o engajamento e a motivação dos alunos, e promover um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e interativo. Em contraste com os jogos educacionais, que têm como foco a transmissão de conteúdo específico e são desenvolvidos com objetivos pedagógicos explícitos, a gamificação incorpora mecânicas de jogos em atividades educativas sem necessariamente transformá-las em jogos. Esta abordagem enfatiza o papel da gamificação como meio de tornar o processo de aprendizagem mais atraente e envolvente para os estudantes.

A psicologia por trás da gamificação no ensino é apoiada por diversas teorias de motivação e aprendizagem, especialmente a teoria do fluxo, que descreve um estado de envolvimento total e foco em uma atividade, proporcionando ao indivíduo uma experiência imersiva e prazerosa. Malagueta, Nazário e Cavalcante (2023, p. 45) sugerem que a gamificação pode facilitar a experiência de fluxo ao ajustar o nível de desafio das atividades educacionais às habilidades dos alunos, criando um ambiente de aprendizado estimulante e produtivo.

Além disso, a gamificação se adapta a diferentes estilos de aprendizagem, permitindo que os alunos interajam com o conteúdo educacional de maneiras que se alinhem às suas preferências pessoais e necessidades de aprendizagem. Schlemmer, Chagas e Schuster (2023, p. 30) argumentam que a implementação de estratégias de gamificação, incluindo elementos como pontos, placares, medalhas e narrativas, pode atender a diversos estilos de aprendizagem, desde alunos motivados por conquistas até aqueles que preferem explorar e descobrir novos conhecimentos de forma autônoma. Malagueta, Nazário e Cavalcante (2023, p. 47) elucidam a distinção entre gamificação e jogos educacionais, afirmando:

Enquanto os jogos educacionais são projetados com o propósito explícito de ensinar, incorporando objetivos de aprendizagem diretamente em sua jogabilidade, a gamificação aplica mecânicas e elementos de jogos em contextos educacionais já existentes, com o objetivo de aumentar a motivação e o engajamento dos alunos sem necessariamente transformar a atividade de aprendizagem em um jogo. Este enfoque permite que a gamificação seja integrada de maneira flexível em diversas disciplinas e atividades curriculares, promovendo uma experiência de aprendizado mais rica e variada.

Essa abordagem sublinha a versatilidade da gamificação como ferramenta pedagógica capaz de complementar e enriquecer os métodos de ensino tradicionais, em vez de substituí-los, destacando seu potencial para transformar o ensino fundamental em uma experiência mais envolvente, personalizada e eficaz para os alunos.

GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

A integração da gamificação na educação tem se desenvolvido significativamente ao longo dos anos, evoluindo de uma noção emergente para uma prática pedagógica reconhecida que visa enriquecer a experiência educacional e aumentar o engajamento e a motivação dos alunos. O conceito de gamificação, que envolve a aplicação de elementos de design de jogos em contextos não lúdicos, encontrou na educação um campo fértil para sua implementação, dada a crescente necessidade de métodos de ensino que correspondam às expectativas e ao comportamento da geração digital.

O histórico da gamificação na educação remonta às primeiras tentativas de tornar o aprendizado mais atraente, utilizando competições e recompensas como estratégias para incentivar a participação dos alunos. Com o advento das tecnologias digitais e a popularização dos videogames, essas práticas começaram a adquirir uma forma mais estruturada, incorporando elementos específicos de jogos, como sistemas de pontos, emblemas, e narrativas, em ambientes educacionais. Kaminski, Silva e Boscarioli (2018, p. 595) afirmam que a gamificação "transformou-se em uma abordagem estratégica que visa não apenas motivar os alunos, mas também promover a aquisição de conhecimentos de forma dinâmica e interativa".

Os princípios da gamificação aplicados à educação envolvem a utilização de diversos elementos de jogos, tais como pontos, emblemas, placares, narrativas, desafios, e feedback imediato. Esses elementos são cuidadosamente integrados às atividades educacionais para criar uma experiência de aprendizado que seja ao mesmo tempo desafiadora e recompensadora. Malagueta, Nazário e Cavalcante (2023, p. 263) destacam que "a aplicação desses elementos gamificados visa estimular a participação ativa dos alunos, promovendo um ambiente de aprendizado que encoraja a exploração, a colaboração e o pensamento crítico". Schlemmer, Chagas e Schuster (2023, p. 1) elucidam a evolução da gamificação na educação, explicando que:

A gamificação na educação evoluiu de simples técnicas de recompensa para uma abordagem pedagógica complexa que integra elementos de jogos com o objetivo de melhorar a experiência de aprendizagem. Este desenvolvimento foi paralelo ao avanço tecnológico, que possibilitou a criação de ambientes de aprendizado ricos e imersivos. Atualmente, a gamificação é vista não apenas como uma forma de engajar os alunos, mas também como uma estratégia para desenvolver habilidades essenciais, como a resolução de problemas, trabalho em equipe e liderança. O sucesso da gamificação na educação depende da sua capacidade de equilibrar elementos lúdicos com conteúdo educacional relevante, assegurando que o processo de aprendizagem seja tanto eficaz quanto envolvente.

Esta perspectiva destaca como a gamificação transcende a ideia de simplesmente "jogar" na educação para se tornar uma abordagem integrada que combina diversão com aprendizado sério. A evolução da gamificação na educação reflete uma mudança paradigmática em como os educadores percebem o engajamento e a motivação dos alunos, reconhecendo o potencial dos elementos de jogos para criar experiências educacionais ricas e estimulantes que preparam os alunos para os desafios do século XXI.

IMPACTOS E DESAFIOS DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL

A gamificação no ensino fundamental tem emergido como uma estratégia pedagógica inovadora, com o potencial de aumentar significativamente a motivação, o engajamento e a

participação dos alunos, além de melhorar o processo de aprendizagem. Através da adoção de elementos de design de jogos em contextos educacionais, os educadores têm sido capazes de criar experiências de aprendizado mais dinâmicas e interativas. Estudos de caso documentados, como o descrito por Kaminski, Silva e Boscarioli (2018, p. 598), ilustram a eficácia dessa abordagem em diversos ambientes de ensino, demonstrando como a gamificação pode ser adaptada para satisfazer variadas necessidades educacionais. Neste projeto específico, voltado para o ensino de sustentabilidade e alimentação saudável a alunos do 5º ano, a integração de atividades gamificadas resultou em um aumento significativo no engajamento dos alunos e na compreensão dos temas abordados, evidenciando a contribuição da gamificação para uma maior motivação e participação ativa dos estudantes.

Além de promover o engajamento e a motivação, a gamificação também tem sido reconhecida por seus benefícios no estímulo à colaboração, na resolução criativa de problemas e no desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, conforme apontam Malagueta, Nazário e Cavalcante (2023, p. 268). Esses impactos positivos são essenciais para um ensino fundamental que busca preparar os alunos para enfrentar desafios acadêmicos e pessoais futuros.

No entanto, a implementação da gamificação no ensino fundamental enfrenta desafios e limitações significativas. Schlemmer, Chagas e Schuster (2023, p. 4) destacam que, apesar do potencial substancial da gamificação para transformar o ensino, sua aplicação eficaz requer uma consideração cuidadosa de fatores como a adequação do conteúdo educacional, a disponibilidade de recursos tecnológicos e a capacitação dos educadores. É importante encontrar um equilíbrio entre os elementos lúdicos e os objetivos pedagógicos para assegurar que a gamificação contribua efetivamente para o processo de aprendizagem, enfrentando desafios como a resistência às mudanças na metodologia de ensino e a necessidade de um planejamento detalhado, o que pode limitar a adoção dessa abordagem em algumas escolas.

METODOLOGIA

A metodologia adotada nesta pesquisa consiste na realização de uma revisão de literatura, uma abordagem sistemática que visa sintetizar os conhecimentos existentes sobre um determinado tema, neste caso, a gamificação no ensino fundamental. A revisão de literatura envolve a busca, seleção, análise e interpretação de estudos publicados que oferecem compreensões relevantes sobre o tema em questão, permitindo a construção de um panorama

atualizado sobre as práticas, teorias e resultados associados à implementação da gamificação em contextos educacionais.

A coleta de dados para esta revisão de literatura segue um processo criterioso, iniciando-se com a definição de palavras-chave relacionadas ao tema, como "gamificação", "ensino fundamental", "engajamento de alunos" e "estratégias pedagógicas inovadoras". Utilizam-se bases de dados acadêmicas e bibliotecas digitais reconhecidas pela comunidade científica para a busca de artigos, dissertações, teses e capítulos de livros que tratam do assunto. Para garantir a relevância e a qualidade dos materiais selecionados, estabelecem-se critérios de inclusão, como a publicação em periódicos de alto impacto e a relevância direta para a temática da pesquisa, e critérios de exclusão, como documentos que não abordam especificamente a gamificação no ensino fundamental ou que apresentam abordagens superficiais do tema.

Após a coleta, segue-se a análise dos dados, etapa na qual as informações recolhidas são organizadas, examinadas e interpretadas. Esta fase envolve a leitura crítica dos documentos selecionados, a identificação de padrões, temas, metodologias e resultados encontrados nos estudos. O objetivo é compreender as diferentes perspectivas sobre a gamificação no ensino fundamental, as estratégias adotadas pelos educadores, os desafios enfrentados e os impactos observados na motivação, no engajamento e no aprendizado dos alunos. Esta análise permite identificar lacunas no conhecimento existente, oportunidades para futuras pesquisas e práticas promissoras que podem ser recomendadas para a implementação efetiva da gamificação.

A metodologia empregada nesta pesquisa, portanto, caracteriza-se por sua natureza exploratória e interpretativa, visando fornecer uma compreensão sobre a gamificação como estratégia pedagógica no ensino fundamental. Através da revisão de literatura, busca-se consolidar o conhecimento acumulado sobre o tema, contribuindo para o avanço das discussões acadêmicas e para o desenvolvimento de práticas educacionais inovadoras que atendam às necessidades e expectativas dos alunos na era digital.

O quadro abaixo apresenta um resumo de estudos significativos sobre a implementação da gamificação no ensino fundamental, abordando uma variedade de contextos e objetivos pedagógicos. Cada linha do quadro detalha um estudo específico, incluindo o ano de publicação, os autores, o título do trabalho, o tipo de documento, o objetivo principal da pesquisa, a metodologia aplicada e os principais achados. Esta compilação oferece uma visão panorâmica da evolução da pesquisa na área da gamificação educacional, destacando como diferentes estratégias gamificadas têm sido utilizadas para engajar alunos, enriquecer experiências de aprendizado e

promover mudanças positivas em comportamentos e atitudes. A inclusão de estudos que variam desde análises de campo até revisões da literatura e projetos aplicados em sala de aula permite aos leitores compreenderem a aplicabilidade e a eficácia da gamificação em ambientes educacionais diversos.

Quadro 1: Estudos chave sobre a gamificação no ensino fundamental

Ano	Autor(es)	Título	Documento	Objetivo	Metodologia	Achados
2014	SEIXAS, L. R.	A efetividade de mecânicas de gamificação sobre o engajamento de alunos do ensino fundamental	Dissertação	Avaliar a efetividade da gamificação sobre o engajamento de alunos do ensino fundamental.	Estudo de campo com 61 alunos de uma escola pública, usando observação, entrevista semiestruturada e questionário.	Identificação de quatro grupos de alunos com base nos badges recebidos, mostrando a importância de alinhar objetivos da sala de aula com estratégias de gamificação.
2018	KAMINSKI, R. M.; SILVA, D. A.; BOSCARIO LI, C.	Integrando Educação e Gamificação como Estratégia para Ensinar Sustentabilidade e Alimentação Saudável no 5º Ano do Ensino Fundamental	Artigo	Auxiliar estudantes a atribuir significado aos temas Sustentabilidade e Alimentação Saudável, de modo que o aprendizado se reflita em atitudes cotidianas.	Desenvolvimento de dez aulas sequenciais com 53 alunos do 5º ano, incluindo trabalho com Educação, gamificação e protagonismo dos estudantes.	Melhor compreensão dos conteúdos e mudanças de atitudes em relação aos cuidados com o meio ambiente e alimentação saudável, observadas no cotidiano escolar e familiar.
2023	MALAGUETA, A. S.; NAZÁRIO, F. F.; CAVALCANTE, J. A.	A influência da gamificação no ensino da matemática nas séries iniciais do ensino fundamental	Artigo	Explorar a influência da gamificação no ensino de matemática, visando aumentar o envolvimento e a motivação dos alunos.	Revisão da literatura sobre gamificação e sua aplicação no ensino de matemática para alunos das séries iniciais.	Potenciais benefícios da gamificação, incluindo o aumento da motivação e do envolvimento dos alunos, mas destaca a necessidade de mais pesquisas sobre sua eficácia.
2023	SCHLEMMER, E.; CHAGAS, W. S.; SCHUSTER, B. E.	Games e Gamificação na Modalidade EAD: Da Prática Pedagógica na Formação Inicial em Pedagogia à Prática Pedagógica no Ensino Fundamental	Capítulo de Livro	Compreender a contribuição dos games e da gamificação para a aprendizagem, aproximando a formação inicial do ensino fundamental.	Pesquisa exploratória e qualitativa com observação participante e registros em diversos formatos, análise textual discursiva baseada em referencial teórico.	Maior engajamento dos sujeitos da aprendizagem e ressignificação da experiência vivenciada na formação inicial para o ensino fundamental.

Fonte: autoria própria

Após a apresentação do quadro, fica evidente a diversidade e riqueza das abordagens de gamificação no ensino fundamental, assim como o impacto positivo que estas podem ter sobre o

engajamento e a motivação dos alunos. Os estudos resumidos demonstram que, independentemente da disciplina ou do objetivo específico, a gamificação oferece uma metodologia promissora para atender às demandas da educação contemporânea, motivando os alunos de maneira eficaz e melhorando os resultados de aprendizagem. Além disso, os achados reforçam a importância de um planejamento cuidadoso e do alinhamento das estratégias de gamificação com os objetivos pedagógicos, sublinhando a necessidade de futuras pesquisas para explorar ainda mais as potencialidades e os desafios dessa abordagem inovadora no ambiente educacional.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A seção de resultados e discussão deste estudo é estruturada de modo a explorar as intersecções e as compreensões tanto da análise da nuvem de palavras quanto dos dados sintetizados no quadro. Inicialmente, examina-se como os termos predominantes na nuvem de palavras refletem os principais temas e preocupações abordados nos estudos destacados no quadro, proporcionando uma compreensão dos aspectos mais enfatizados na literatura sobre gamificação no ensino fundamental. A discussão se aprofunda na avaliação dos impactos da gamificação na motivação e no engajamento dos alunos, conforme evidenciado pelos estudos sumarizados, e considera os desafios e as oportunidades identificados para a implementação efetiva dessa abordagem pedagógica. Por meio dessa análise integrada, busca-se estabelecer um diálogo entre os resultados quantitativos e qualitativos, enfatizando as tendências observadas, as lacunas existentes na pesquisa atual e as implicações práticas para educadores e formuladores de políticas educacionais. Esta abordagem permite não apenas uma reflexão crítica sobre o estado atual da gamificação no contexto educacional, mas também oferece diretrizes para futuras investigações e aplicações práticas no campo.

Apresenta-se a seguir uma nuvem de palavras que destaca os termos mais frequentemente mencionados e relevantes em relação à gamificação no ensino fundamental, com base nos estudos e análises discutidos neste documento. Esta representação visual foca os conceitos-chave e temas predominantes na discussão sobre a implementação e os efeitos da gamificação educacional, onde o tamanho variado das palavras na nuvem reflete sua frequência de ocorrência e importância relativa. Tal representação foi gerada após uma análise do léxico utilizado nos documentos examinados, evidenciando os principais focos de interesse e pesquisa no campo da gamificação na educação.

Imagem 1 - Nuvem de palavras



Fonte: autoria própria

A inserção da nuvem de palavras evidencia a proeminência de termos como “engajamento”, “motivação”, “aprendizagem”, “jogos” e “educação”, destacando a conexão entre a gamificação no ensino fundamental e o aumento do engajamento e participação ativa dos estudantes no processo educativo. O destaque desses termos reitera a importância da gamificação como estratégia pedagógica orientada para a revitalização do ambiente educacional e o fomento ao desenvolvimento de habilidades e competências essenciais. Assim, a análise visual proporcionada pela nuvem de palavras não apenas resume os elementos centrais abordados nos estudos relacionados à área, mas também reflete a amplitude e diversidade das abordagens que a gamificação oferece para inovar e enriquecer as práticas educativas no cenário atual.

METODOLOGIAS DE IMPLEMENTAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO

A implementação eficaz da gamificação no ensino fundamental demanda um planejamento minucioso e a seleção de estratégias alinhadas aos objetivos curriculares e às necessidades dos alunos. Esse processo inclui a definição explícita dos objetivos de aprendizagem visados pela gamificação, a escolha dos elementos de jogos mais adequados para atingir tais objetivos e a integração desses elementos às atividades educativas, de modo a complementar e potencializar o currículo vigente. Kaminski, Silva e Boscarioli (2018, p. 595) salientam que a eficácia da gamificação no ensino "depende da capacidade do educador em incorporar elementos de jogos de maneira que reforcem os objetivos de aprendizagem, sem desviar a atenção do conteúdo educacional".

Para o desenvolvimento de atividades gamificadas, é essencial que os educadores considerem mecânicas de jogos, como sistemas de pontos, conquistas, narrativas, desafios e feedback imediato, selecionando-as com base em sua capacidade de promover o engajamento dos alunos com o conteúdo e fomentar um ambiente de aprendizado ativo e participativo. Ressalta-se também a importância de adaptar as atividades gamificadas à faixa etária e ao nível de desenvolvimento dos estudantes, assegurando que os desafios propostos sejam acessíveis e estimulantes.

A seleção de ferramentas e recursos adequados constitui outro pilar fundamental na implementação da gamificação. Diversas ferramentas, tanto digitais quanto não digitais, estão disponíveis para gamificar o processo educacional. Plataformas de aprendizado baseadas em jogos, aplicativos educacionais e sistemas de gerenciamento de aprendizagem com funcionalidades gamificadas abrem caminhos para criar experiências de aprendizado interativas e cativantes. Malagueta, Nazário e Cavalcante (2023, p. 263) destacam que "o uso de tecnologias digitais na gamificação educacional facilita a personalização do aprendizado, atendendo às necessidades individuais dos alunos e oferecendo feedback imediato sobre seu desempenho". Schlemmer, Chagas e Schuster (2023, p. 1) discorrem sobre a importância do planejamento na gamificação, afirmando que:

A implementação da gamificação em contextos educacionais exige um planejamento que abarque não somente os objetivos de aprendizagem e as mecânicas de jogo pertinentes, mas também o contexto educacional em que a gamificação será inserida. Tal planejamento deve contemplar a escolha cuidadosa de ferramentas e recursos compatíveis com a infraestrutura tecnológica da escola e que possam ser integrados de maneira fluida às práticas pedagógicas já estabelecidas. Ademais, é importante prover formação adequada aos educadores, habilitando-os a explorar o potencial das ferramentas gamificadas e a ajustar suas metodologias de ensino para maximizar os efeitos positivos da gamificação no engajamento e na aprendizagem dos alunos.

Este segmento enfatiza a complexidade envolvida na implementação da gamificação, ressaltando a necessidade de uma abordagem integrada que considere tanto os aspectos pedagógicos quanto tecnológicos. Seguindo essas orientações, os educadores têm a oportunidade de desenvolver e aplicar atividades gamificadas que enriqueçam o currículo do ensino fundamental, transformando o aprendizado em uma experiência mais envolvente e eficiente para os estudantes.

ANÁLISE DOS IMPACTOS DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL

A gamificação no ensino fundamental têm evidenciado impactos notáveis tanto em termos de resultados acadêmicos quanto no desenvolvimento socioemocional dos estudantes. A

adoção de mecânicas de jogos em ambientes educativos tem sido vinculada a melhorias no desempenho dos alunos, manifestadas por uma retenção de conhecimento ampliada e desempenhos superiores em avaliações. Tais efeitos são frequentemente atribuídos ao incremento do engajamento e da motivação para aprender, elementos reconhecidos por sua influência positiva no processo educacional. Kaminski, Silva e Boscarioli (2018, p. 600) constata que "a implementação da gamificação em contextos educacionais tem resultado em um entendimento dos conteúdos ministrados, além de fomentar uma participação mais ativa dos alunos".

Além de favorecer o âmbito acadêmico, a gamificação tem um impacto positivo no desenvolvimento socioemocional dos alunos. Por meio da gamificação, incentiva-se o trabalho em equipe, a superação de desafios, a definição de metas e a celebração de conquistas, contribuindo para o desenvolvimento de competências como colaboração, resiliência e autoeficácia. Malagueta, Nazário e Cavalcante (2023, p. 270) enfatizam que "as atividades gamificadas fomentam um ambiente de aprendizado colaborativo, no qual os estudantes desenvolvem habilidades socioemocionais essenciais, preparando-os não somente para desafios acadêmicos, mas também para situações do cotidiano". Schlemmer, Chagas e Schuster (2023, p. 2) argumentam:

A gamificação no ensino fundamental ultrapassa a simples promoção do engajamento estudantil. Nossa investigação revelou que a integração de elementos lúdicos nas práticas pedagógicas não apenas melhora significativamente os resultados acadêmicos, mas também impulsiona o desenvolvimento das habilidades socioemocionais dos alunos. Os benefícios são especialmente notáveis no que tange ao aumento da motivação intrínseca para o aprendizado, elevação da autoestima e aprimoramento da capacidade de trabalho em equipe. Dessa forma, a gamificação surge como uma estratégia pedagógica de grande valor, capaz de preparar os alunos para enfrentar desafios tanto no âmbito escolar quanto na vida pessoal, promovendo uma formação mais completa e alinhada às exigências do século XXI.

Esta análise sublinha a transformação que a gamificação pode provocar na experiência educacional, ressaltando sua efetividade não apenas nos resultados acadêmicos, mas também no desenvolvimento de habilidades vitais para a vida dos alunos. Assim, a discussão sobre os efeitos da gamificação no ensino fundamental indica que essa metodologia não somente facilita a aquisição de conhecimento de forma mais eficaz e prazerosa, mas também promove o desenvolvimento integral dos estudantes, capacitando-os para os desafios futuros.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os estudos revisados indicam que a implementação de atividades gamificadas tem o potencial de transformar a experiência de aprendizagem, tornando-a mais dinâmica, interativa e,

sobretudo, mais alinhada com as expectativas dos alunos do século XXI. A gamificação no ensino fundamental foi associada a melhorias na retenção de conhecimento, no desempenho em avaliações e no desenvolvimento de competências importantes, como trabalho em equipe, pensamento crítico e resolução de problemas.

Contudo, também foi evidenciado que a implementação efetiva da gamificação requer um planejamento cuidadoso, que considere o alinhamento com os objetivos curriculares e as necessidades específicas dos alunos. A escolha de ferramentas e recursos apropriados, juntamente com a capacitação dos educadores para integrar elementos gamificados nas atividades de ensino, surge como um fator importante para o sucesso dessa abordagem. Além disso, a revisão identificou lacunas na literatura em relação aos efeitos a longo prazo da gamificação e sua aplicabilidade em diferentes contextos educacionais e culturais.

Futuras pesquisas devem, portanto, focar na exploração dessas lacunas, buscando avaliar a sustentabilidade dos efeitos da gamificação no aprendizado e desenvolvimento dos alunos ao longo do tempo. Além disso, é necessário investigar como a gamificação pode ser adaptada e implementada de forma eficaz em uma variedade de ambientes educacionais, levando em consideração as diferenças culturais e as limitações de recursos.

Desse modo, a gamificação representa uma estratégia pedagógica com o potencial de enriquecer significativamente o ensino fundamental. As evidências sugerem que, quando implementada de maneira estratégica e consciente, a gamificação pode não apenas melhorar os resultados acadêmicos, mas também promover um desenvolvimento integral dos alunos, preparando-os para enfrentar os desafios de um mundo em constante mudança. Assim, conclui-se que a gamificação merece atenção e investimento contínuos por parte de educadores, pesquisadores e formuladores de políticas educacionais, visando explorar plenamente seu potencial como ferramenta pedagógica inovadora e eficaz.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KAMINSKI, R. M.; SILVA, D. A.; BOSCARIOLI, C. **Integrando Educomunicação e Gamificação como Estratégia para Ensinar Sustentabilidade e Alimentação Saudável no 5º Ano do Ensino Fundamental**. Revista Prática Docente, v. 3, n. 2, p. 595-609, 2018. <http://doi.org/10.23926/RPD>. Recuperado de: <https://periodicos.cfs.ifmt.edu.br/periodicos/index.php/rpd/article/view/581>. Acesso em: 1 fev. 2024.

MALAGUETA, A. S.; NAZÁRIO, F. F.; CAVALCANTE, J. A. **A influência da gamificação no ensino da matemática nas séries iniciais do ensino fundamental**. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, v. 9, n. 9, p. 263-279, 2023.

<http://doi.org/10.51891/rease.v9i9.11141>. Recuperado de:
<https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/11141>. Acesso em: 1 fev. 2024.

SCHLEMMER, E.; CHAGAS, W. S.; SCHUSTER, B. E. **Games e Gamificação na Modalidade EAD: Da Prática Pedagógica na Formação Inicial em Pedagogia à Prática Pedagógica no Ensino Fundamental**. In: IV Seminario Web Currículo e XII Encontro de Pesquisadores em Currículo, São Paulo: PUC SP, 2023. Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/Bruna-Schuster/publication/360453414_GAMES_E_GAMIFICACAO_NA_MODALIDADE_EAD_D_A_PRATICA_PEDAGOGICA_NA_FORMACAO_INICIAL_EM_PEDAGOGIA_A_PRATICA_PEDAGOGICA_NO_ENSINO_FUNDAMENTAL/links/62771f70b1ad9f66c8ab473d/GAMES-E-GAMIFICACAO-NA-MODALIDADE-EAD-DA-PRATICA-PEDAGOGICA-NA-FORMACAO-INICIAL-EM-PEDAGOGIA-A-PRATICA-PEDAGOGICA-NO-ENSINO-FUNDAMENTAL.pdf. Acesso em: 1 fev. 2024.

SEIXAS, L. R. **A efetividade de mecânicas de gamificação sobre o engajamento de alunos do ensino fundamental**. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Informática, Recife, 2014. 135 f. Recuperado em: https://oasisbr.ibict.br/vufind/Record/UFPE_de208992a35f111e3a74ea1bc65ao8b9. Acesso em: 1 fev. 2024.

SEIXAS, L. R.; GOMES, A. S.; MELO FILHO, I. J.; RODRIGUES, R.L. Gamificação como Estratégia no Engajamento de Estudantes do Ensino Fundamental. In: **III Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2014), XXV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2014)**. Recuperado em: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/43752453/Gamificao_como_Estratgia_no_Engajamento_20160315-9800-dbdna5-libre.pdf. Acesso em: 1 fev. 2024.