

## GAMIFICAÇÃO NOS ANOS INICIAIS: IMPACTOS NA MOTIVAÇÃO E NO DESEMPENHO DOS ALUNOS

GAMIFICATION IN THE EARLY YEARS: IMPACTS ON STUDENT MOTIVATION AND PERFORMANCE

GAMIFICACIÓN EN LOS AÑOS INICIALES: IMPACTOS EN LA MOTIVACIÓN Y EN EL RENDIMIENTO DE LOS ALUMNOS

Elberto Teles Ribeiro<sup>1</sup>

Florence Joyce Lopes Rosa<sup>2</sup>

Eduarda Anahí Lazcano<sup>3</sup>

Vívian Ahuké Alves Barros Valadares<sup>4</sup>

**RESUMO:** Esse artigo buscou analisar os impactos da gamificação na motivação e no desempenho escolar dos alunos dos anos iniciais do ensino fundamental, a partir de uma experiência pedagógica realizada na Escola Municipal José Eduardo Canuto Estolano – Perequeté, durante o segundo bimestre de 2025. O projeto foi desenvolvido nas disciplinas de Ciências, História e Geografia, em turmas do 2º ao 5º ano, no turno vespertino, utilizando as plataformas Wordwall e Quizizz na sala de tecnologia educacional. A metodologia adotada teve caráter interdisciplinar e formativo, promovendo o uso de jogos digitais como instrumentos de avaliação contínua e estratégias de engajamento. Foram coletados dados quantitativos e qualitativos, comparando-se o desempenho dos estudantes entre o primeiro e o segundo bimestres, além de observações dos professores e relatos dos alunos. Os resultados evidenciaram um avanço de aproximadamente 70% no número de estudantes com médias superiores a sete, além de significativa melhora na motivação, na socialização e na participação em sala de aula. Conclui-se que a gamificação, quando planejada de forma pedagógica e contextualizada, contribui para o aprendizado significativo e para o fortalecimento do interesse dos alunos pelas práticas escolares.

1999

**Palavras-chave:** Gamificação. Motivação escolar. Desempenho acadêmico.

**ABSTRACT:** This article sought to analyze the impacts of gamification on the motivation and academic performance of students in the early years of elementary education, based on a pedagogical experience carried out at Escola Municipal José Eduardo Canuto Estolano – Perequeté during the second bimester of 2025. The project was developed in the subjects of Science, History, and Geography, involving 2nd to 5th grade classes in the afternoon shift, using the Wordwall and Quizizz platforms in the educational technology lab. The adopted methodology had an interdisciplinary and formative character, promoting the use of digital games as tools for continuous assessment and engagement strategies. Quantitative and qualitative data were collected, comparing students' performance between the first and second bimesters, along with teachers' observations and students' reports. The results showed an increase of approximately 70% in the number of students achieving grades above seven, as well as a significant improvement in motivation, socialization, and classroom participation. It is concluded that gamification, when pedagogically and contextually planned, contributes to meaningful learning and strengthens students' interest in school practices.

**Keywords:** Gamification. School motivation. Academic performance.

<sup>1</sup>Docente da Rede pública de ensino do Mato Grosso do Sul, cursa mestrado em Geografia na UFGD, especialista em Educação nas áreas de Educação especial, geografia e saúde da criança e do adolescente.

<sup>2</sup>Docente nos anos iniciais na rede municipal de ensino de Campo Grande-MS.

<sup>3</sup>Docente nos anos iniciais na rede municipal de ensino de Campo Grande-MS.

<sup>4</sup>Docente na educação especial na rede estadual de ensino de Mato Grosso do sul.

**RESUMEN:** Este artículo buscó analizar los impactos de la gamificación en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de los primeros años de la educación primaria, a partir de una experiencia pedagógica realizada en la Escuela Municipal José Eduardo Canuto Estolano – Perequeté durante el segundo bimestre de 2025. El proyecto se desarrolló en las asignaturas de Ciencias, Historia y Geografía, con clases de 2º a 5º grado en el turno vespertino, utilizando las plataformas Wordwall y Quizizz en la sala de tecnología educativa. La metodología adoptada tuvo un carácter interdisciplinario y formativo, promoviendo el uso de juegos digitales como instrumentos de evaluación continua y estrategias de participación. Se recolectaron datos cuantitativos y cualitativos, comparando el desempeño de los estudiantes entre el primer y el segundo bimestres, además de observaciones de los docentes y relatos de los alumnos. Los resultados evidenciaron un aumento de aproximadamente el 70% en el número de estudiantes con promedios superiores a siete, así como una mejora significativa en la motivación, la socialización y la participación en el aula. Se concluye que la gamificación, cuando se planifica de manera pedagógica y contextualizada, contribuye al aprendizaje significativo y fortalece el interés de los alumnos por las prácticas escolares.

**Palabras clave:** Gamificación. Motivación escolar. Rendimiento académico.

## INTRODUÇÃO

A busca por metodologias inovadoras que estimulem a participação ativa dos alunos e favoreçam aprendizagens significativas tem ganhado destaque no cenário educacional contemporâneo. Entre essas abordagens, a gamificação — uso de elementos de jogos em contextos não lúdicos — vem se consolidando como uma estratégia eficaz para aumentar o engajamento, a motivação e o desempenho escolar. Nos anos iniciais do ensino fundamental, etapa marcada pelo desenvolvimento da curiosidade e da construção de hábitos de estudo, essa metodologia mostra-se especialmente promissora por transformar o processo de aprender em uma experiência dinâmica e prazerosa.

Apesar do crescente interesse sobre o tema, ainda há lacunas quanto à aplicação da gamificação em contextos reais de sala de aula, especialmente em escolas públicas e nas séries iniciais, onde os recursos tecnológicos e pedagógicos nem sempre são explorados de forma integrada. Nesse sentido, este artigo analisa os impactos da gamificação na motivação e no desempenho dos alunos dos anos iniciais, a partir de um projeto interdisciplinar desenvolvido na Escola Municipal José Eduardo Canuto Estolano – Perequeté, envolvendo as disciplinas de Ciências, História e Geografia. A experiência buscou compreender de que maneira o uso pedagógico de jogos digitais pode contribuir para a melhoria das práticas avaliativas e para o fortalecimento do interesse dos estudantes pelo aprendizado.

2000

## MÉTODOS

Ao final do primeiro bimestre de 2025, identificou-se que o envolvimento dos estudantes das turmas do 2º ao 5º ano do ensino fundamental, turno vespertino, da Escola Municipal José Eduardo Canuto Estolano – Perequeté, estava abaixo do esperado. Embora os conteúdos fossem trabalhados de forma planejada, percebia-se desmotivação e baixa participação nas atividades convencionais. Diante dessa realidade, os professores se reuniram para planejar uma intervenção interdisciplinar que tornasse as aulas mais dinâmicas, atrativas e centradas na ação dos alunos.

A proposta resultou na implementação de um projeto gamificado durante o segundo bimestre de 2025, com o objetivo de promover maior engajamento, socialização e aprendizagem significativa. As aulas foram realizadas predominantemente na sala de tecnologia educacional, onde os alunos atuaram de maneira ativa, participando de quizzes, desafios e jogos digitais elaborados nas plataformas Wordwall e Quizizz. Nessas atividades, os estudantes competiam e colaboravam entre si, aplicando os conteúdos de Ciências, História e Geografia por meio de estratégias lúdicas e interativas.

O projeto teve caráter formativo, participativo e contínuo, sendo acompanhado pelos professores ao longo de todo o bimestre. Foram registrados dados quantitativos e qualitativos, incluindo observações de comportamento, registros de desempenho nas atividades e comparações entre as médias bimestrais do primeiro e segundo períodos. Além disso, os professores coletaram relatos e percepções dos alunos e colegas docentes sobre o impacto da gamificação no processo de ensino e aprendizagem.

A pesquisa configurou-se como um estudo descritivo com abordagem quali-quantitativa, pois combinou a análise de dados numéricos com a interpretação de aspectos comportamentais e motivacionais. A metodologia buscou compreender como a inserção de elementos de jogos no ambiente escolar poderia potencializar o aprendizado, promover o trabalho em equipe e transformar a experiência pedagógica em um processo mais prazeroso e significativo para os estudantes.

## RESULTADOS

A implementação do projeto gamificado durante o segundo bimestre de 2025 apresentou resultados altamente positivos no contexto dos anos iniciais do ensino fundamental da Escola Municipal José Eduardo Canuto Estolano – Perequeté. Desde as primeiras atividades, observou-

se uma mudança significativa na postura e no comportamento dos alunos, que se mostraram mais motivados, participativos e entusiasmados com as aulas. A utilização das plataformas Wordwall e Quizizz proporcionou um ambiente de aprendizagem dinâmico, interativo e colaborativo, no qual o estudante passou a assumir papel ativo no processo educativo, interagindo com os colegas e com os conteúdos de forma lúdica e desafiadora.

Durante o desenvolvimento do projeto, os professores registraram um aumento expressivo na participação voluntária dos alunos, tanto nas atividades em grupo quanto nas discussões em sala. Os estudantes demonstraram maior interesse pelos temas abordados nas disciplinas de Ciências, História e Geografia, buscando compreender melhor os conteúdos para obter melhores resultados nos jogos e desafios. Essa competição saudável estimulou o espírito colaborativo, a troca de saberes e o respeito mútuo, fortalecendo também as habilidades socioemocionais.

Do ponto de vista do desempenho escolar, os dados coletados indicaram um crescimento notável. A comparação entre as médias do primeiro e do segundo bimestres revelou um avanço de aproximadamente 70% no número de alunos com notas acima de 7, demonstrando que a gamificação contribuiu de maneira efetiva para o aprimoramento do aprendizado. Além do progresso nas notas, foi perceptível o aumento da autoconfiança e da autoestima dos estudantes, que passaram a participar das atividades com entusiasmo e senso de pertencimento.

As observações dos professores e os relatos dos alunos também reforçaram a percepção de que a gamificação favoreceu o aprendizado significativo, ao transformar o ato de aprender em uma experiência prazerosa e envolvente. Os docentes relataram que a metodologia possibilitou avaliar o progresso dos alunos de forma contínua e contextualizada, enquanto os estudantes destacaram que aprender por meio de jogos tornou o conteúdo mais fácil de compreender e lembrar.

Em síntese, os resultados evidenciam que a integração da gamificação ao currículo escolar, quando planejada com intencionalidade pedagógica, é uma estratégia eficaz para aumentar a motivação, melhorar o desempenho acadêmico e fortalecer o vínculo dos alunos com o processo de aprendizagem. O projeto demonstrou que o uso de recursos digitais pode ser um importante aliado na construção de uma escola mais participativa, inclusiva e significativa.

## DISCUSSÃO

A análise dos resultados obtidos com a implementação da gamificação nas turmas do 2º ao 5º ano do ensino fundamental da Escola Municipal José Eduardo Canuto Estolano – Perequeté evidenciou que o uso de elementos lúdicos e tecnológicos no processo de ensino-aprendizagem promoveu transformações significativas no comportamento e no desempenho dos estudantes. Esses achados corroboram o que defendem diversos autores sobre o potencial da gamificação como ferramenta de engajamento e aprendizagem ativa.

De acordo com Deterding et al. (2011), a gamificação consiste na aplicação de princípios e dinâmicas de jogos em contextos não lúdicos, com o propósito de aumentar o envolvimento e a motivação dos participantes. Essa definição manifesta-se nas práticas observadas no projeto, em que o uso das plataformas Wordwall e Quizizz despertou a curiosidade, a cooperação e o prazer em aprender. Nessa mesma linha, Kapp (2012) argumenta que a gamificação, quando aplicada com intencionalidade pedagógica, favorece a aprendizagem significativa ao colocar o aluno como protagonista do processo educativo e ao relacionar o esforço ao alcance de recompensas.

A motivação, um dos principais fatores que influenciam o aprendizado, também foi impactada positivamente pela experiência. Conforme a Teoria da Autodeterminação, proposta por Deci e Ryan (2000), o engajamento aumenta quando o indivíduo sente-se autônomo, competente e pertencente ao grupo. Tais aspectos foram amplamente observados no contexto da pesquisa, uma vez que os alunos demonstraram entusiasmo em participar das atividades e orgulho em superar os desafios propostos, refletindo diretamente na melhoria do desempenho escolar.

Além da motivação individual, o projeto favoreceu a socialização e a construção coletiva do conhecimento. Segundo Vygotsky (1998), o aprendizado é um processo socialmente mediado, construído nas interações entre os sujeitos e o meio. Essa concepção foi evidente nas atividades gamificadas, nas quais os alunos precisavam interagir, colaborar e respeitar regras, desenvolvendo, assim, habilidades socioemocionais importantes, como empatia, cooperação e senso de equipe.

A participação dos professores das disciplinas envolvidas foi fundamental para o êxito do projeto. Todos relataram, de forma unânime, que a iniciativa contribuiu significativamente para o aprendizado dos alunos, tornando as aulas mais prazerosas e produtivas. Os docentes destacaram que a gamificação possibilitou uma avaliação formativa mais dinâmica, permitindo

acompanhar o progresso dos alunos em tempo real e adaptar as estratégias pedagógicas conforme as necessidades observadas. Tal percepção dialoga com Silva e Bittencourt (2021), que enfatizam a importância de integrar metodologias ativas às práticas escolares, sobretudo nos anos iniciais, como forma de promover uma aprendizagem contextualizada e significativa.

Apesar dos resultados expressivos, reconhecem-se algumas limitações do estudo. A pesquisa foi desenvolvida em um contexto específico, com um número restrito de turmas e duração limitada a um bimestre, o que dificulta a generalização dos resultados para outros ambientes educacionais. Além disso, a infraestrutura tecnológica disponível foi um facilitador, mas pode representar um desafio em escolas com menos recursos. Sugere-se que pesquisas futuras ampliem o tempo de aplicação, envolvam outras disciplinas e explorem a integração da gamificação com metodologias como o ensino híbrido e a aprendizagem baseada em projetos.

De modo geral, a experiência confirmou que a gamificação é uma estratégia pedagógica eficaz para promover motivação, engajamento e melhoria no desempenho escolar, desde que planejada com fundamentação teórica e objetivos claros. Ela não substitui o papel do professor, mas o ressignifica, transformando-o em mediador de experiências e orientador do processo de aprendizagem. Conforme defendem Prensky (2012) e Moran (2018), o uso das tecnologias digitais na educação deve estar alicerçado em propósitos pedagógicos que estimulem a autonomia, a criatividade e o protagonismo dos estudantes.

Em síntese, a discussão dos resultados permite concluir que o projeto gamificado desenvolvido na Escola Municipal José Eduardo Canuto Estolano – Perequeté não apenas melhorou o desempenho acadêmico dos alunos, mas também transformou a relação deles com o conhecimento. O uso de jogos digitais como recurso pedagógico demonstrou ser um caminho promissor para tornar a escola mais interativa, participativa e alinhada às demandas da educação contemporânea, reafirmando a gamificação como uma metodologia inovadora e transformadora nos anos iniciais do ensino fundamental.

## CONCLUSÃO

Os resultados alcançados com a aplicação da gamificação nas turmas do 2º ao 5º ano do ensino fundamental da Escola Municipal José Eduardo Canuto Estolano – Perequeté permitem concluir que essa metodologia ativa constitui uma ferramenta pedagógica eficaz para promover a motivação, o engajamento e o avanço do desempenho escolar dos estudantes nos anos iniciais. Ao incorporar elementos característicos dos jogos: como desafios, recompensas, rankings e

feedbacks imediatos, o processo de ensino-aprendizagem tornou-se mais atrativo, dinâmico e participativo, favorecendo o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos alunos.

A experiência revelou que a gamificação, quando planejada e aplicada com intencionalidade pedagógica, é capaz de transformar o ambiente escolar em um espaço de descobertas, cooperação e prazer em aprender. Os estudantes demonstraram maior entusiasmo e comprometimento nas atividades propostas, participando ativamente dos jogos digitais e das discussões em grupo. Essa mudança de postura refletiu-se diretamente nas avaliações, que apontaram um crescimento de aproximadamente 70% no número de alunos com médias acima de sete, evidenciando o impacto positivo da metodologia tanto no aprendizado quanto na autoconfiança dos discentes.

Os relatos e observações dos professores reforçaram a percepção de que a gamificação contribui para o fortalecimento do vínculo entre aluno e escola. Todos os docentes envolvidos reconheceram que o projeto estimulou a cooperação, a socialização e o protagonismo estudantil, tornando as aulas mais envolventes e prazerosas. Além disso, a metodologia favoreceu uma avaliação formativa contínua, permitindo ao professor acompanhar o progresso dos alunos de maneira mais próxima e significativa, ajustando as práticas de ensino conforme as necessidades observadas em tempo real.

2005

Do ponto de vista teórico, os resultados obtidos dialogam com os princípios defendidos por Deterding et al. (2011), Kapp (2012) e Deci e Ryan (2000), que ressaltam o papel da gamificação como promotora da motivação intrínseca e do aprendizado autônomo. A experiência também reflete os pressupostos de Vygotsky (1998), ao demonstrar que o aprendizado ocorre por meio da interação social e da mediação pedagógica, aspectos fortemente presentes nas atividades gamificadas realizadas de forma colaborativa.

Ainda que o estudo tenha apresentado resultados expressivos, é importante reconhecer suas limitações, sobretudo em relação ao tempo de aplicação (um bimestre) e ao contexto restrito de uma única escola municipal. Tais fatores não invalidam os resultados, mas indicam a necessidade de ampliar o campo de investigação, explorando a gamificação em diferentes níveis de ensino, disciplinas e realidades educacionais. Pesquisas futuras poderão aprofundar a análise sobre a longevidade dos efeitos motivacionais e sobre como integrar a gamificação a outras metodologias inovadoras, como o ensino híbrido, a aprendizagem baseada em projetos e o uso de narrativas digitais.

Em síntese, o estudo confirma que a gamificação não é apenas uma estratégia de entretenimento, mas uma poderosa ferramenta pedagógica que ressignifica o ato de aprender. Ao alinhar tecnologia, ludicidade e objetivos educacionais, ela favorece a construção de conhecimentos de maneira prazerosa, colaborativa e significativa. A experiência vivenciada na Escola José Eduardo Canuto Estolano – Perequeté demonstra que investir em práticas pedagógicas inovadoras é essencial para fortalecer o interesse dos alunos, melhorar o desempenho escolar e contribuir para a formação de sujeitos críticos, criativos e preparados para os desafios do século XXI.

## REFERÊNCIAS

DETERDING, Sebastian et al. From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*. Tampere: ACM Press, 2011.

DECI, Edward L.; RYAN, Richard M. The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, v. 11, n. 4, p. 227–268, 2000.

KAPP, Karl M. The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais significativa. In: BACICH, Lilian; MORAN, José (Org.). *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 1–25. 2006

PRENSKY, Marc. Aprendizagem baseada em jogos digitais. São Paulo: SENAC, 2012.

SILVA, Mariana A.; BITTENCOURT, Ivana M. Metodologias ativas e o uso das tecnologias digitais na educação básica. *Revista Educação e Tecnologia*, v. 26, n. 3, p. 45–60, 2021.

VYGOTSKY, Lev S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.