

GAMIFICAÇÃO EM SALA DE AULA: percepções dos alunos e resultados da experiência

Dr. Leonardo Barboza da Costa (IFPB, campus Pedras de Fogo), Ms. Brigida Batista Bezerra (IFPB campus Pedras de Fogo), Pedro Bezerra da Costa Filho (IFPB, campus Pedras de Fogo), Kaio Cezar da Silva (IFPB, campus Pedras de Fogo), Nátally Francisca Ramos de Sousa (IFPB, campus Pedras de Fogo), Lucas Mikael Ferreira Lima (IFPB, campus Pedras de Fogo).

E-mails: leonardo.costa@ifpb.edu.br, brigida.bezerra@ifpb.edu.br, bezerra.costa@academico.ifpb.edu.br, silva.kaio@academico.ifpb.edu.br, natally.francisca@academico.ifpb.edu.br, lucas.mikael@academico.ifpb.edu.br

Área de conhecimento (Tabela CNPq): 7.08.04.04-4 Tecnologia Educacional

Palavras-chave: metodologias ativas; didática; pedagogia; estratégias educacionais; formação docente; avaliação educacional.

1. Introdução

A perspectiva de gamificação de aulas leva muitas vezes a ideia de inserir o uso de tecnologias em sala, computadores, smartphones e algo ligado a plataformas digitais do século XXI, no entanto, não se trata necessariamente disso. Gamificar o conhecimento é coisa antiga, os autores dessa área lembram por exemplo, das “estrelinhas” que professoras dos primeiros anos davam nas atividades elaboradas no caderno e em avaliações, cuja soma de estrelinhas atribuíam melhor conceito ao aluno que as acumulavam, isso é um exemplo de gamificação.

A gamificação tem se tornado uma estratégia pedagógica cada vez mais presente nas práticas docentes contemporâneas, principalmente diante dos desafios enfrentados pelas escolas na promoção de aprendizagens significativas. Em um contexto marcado pela hiperconectividade, distrações constantes e dificuldades de engajamento por parte dos alunos, o uso de elementos de jogos no ambiente escolar surge como uma alternativa promissora para estimular a participação ativa dos estudantes, promover a autonomia e favorecer o desenvolvimento cognitivo, social e emocional. Autores como Karl Kapp (2012), um dos principais estudiosos do tema, defendem que a gamificação na educação contribui não apenas para tornar as aulas mais atrativas, mas também para reforçar o aprendizado ao incorporar elementos como feedback imediato, recompensas, metas claras e desafios progressivos. Kapp argumenta que esses componentes despertam o interesse e ampliam a motivação intrínseca dos alunos, dois fatores essenciais para a superação das dificuldades de aprendizagem.

Os estudos sobre a aplicação de jogos em sala de aula parecem ter começado por volta dos anos 2000 e as publicações teóricas mais relevantes encontradas estão por volta dos anos de 2010 em diante, pensando nisso trazemos nesse artigo uma experiência introdutória, que busca através de uma ideia de jogos aplicados a educação proporcionar um exemplo de como uma estratégia de jogos pode ser aplicada ao ensino de geografia. A prática descrita nesse artigo levou em consideração a lógica do “UNO”, jogo bastante difundido entre estudantes e alguns adultos, buscamos aplicar a sua lógica aos conhecimentos básicos de geografia do primeiro ano do ensino médio.

2. Materiais e métodos

A pesquisa buscará uma metodologia aplicada, entendendo como:

Uma pesquisa que tendo como característica principal a aplicação de conhecimentos já disponíveis para a solução de problemas *denomina-se pesquisa aplicada*. Este tipo de pesquisa pode, no entanto, tanto contribuir para ampliar a compreensão do problema como sugerir novas questões a serem investigadas. O problema de pesquisa pode ser considerado em diversas escalas. (LAVILLE, DIONNE, 1999 p. 86)

Entendemos a gamificação como uma espécie de racionalidade para elaboração de jogos, que pode ser aplicada na construção de atividades educacionais levando a uma aprendizagem mais engajada e promotora de melhora na relação aluno-professor.

O jogo foi elaborado a partir de dois tipos de cartas, que denominamos **cartas imagens** e **cartas conceitos**, que consiste em uma ideia simples, unir corretamente a imagem ao conceito descrito no texto da carta, foram elaboradas 76 cartas imagens que combinavam com 76 cartas conceitos correspondentes.

O objetivo do jogo era combinar o máximo de cartas conceito com as respectivas cartas imagens de maneira correta, ganha o grupo que completar mais cartas corretas com o menor número de erros. Para aplicação dessa dinâmica a sala foi dividida em 4 grupos de 7 estudantes, em que cada estudante recebe 5 cartas imagens. O objetivo final, assim como no jogo do “UNO” é aquele estudante que se livrar de todas as cartas o mais rápido ganha o jogo.

Esse é o primeiro nível, ou seja, aquilo que os teóricos da gamificação chamam de nível fácil ou introdutório, no entanto, é necessário colocar elementos que deixem o jogo mais complexo, para isso, tiramos o gabarito, ou seja, os estudantes tem que convencer seus pares que sua combinação está correta, tendo como objetivo didático para aprendizagem que todos tivessem que ficar atentos as combinações realizadas, e que todo o grupo participasse da

decisão, acreditamos com isso levar a um nível intermediário de complexidade a dinâmica do jogo.

Por fim, elencamos como vencedor duas situações, aquele que primeiro ficasse sem cartas na mão dentro do grupo, como também poderia ser vencedor todo o grupo que fizesse o maior número de combinações corretas. Sendo atribuído uma nota 100 para estas duas situações propostas. Ou seja, o grupo poderia permitir um vencedor entre os seus de maneira mais fácil e rápida, aceitando as combinações propostas sem discussão, mas isso poderia comprometer o desempenho do grupo como um todo, fazendo com que apenas um saísse vencedor, ou colaborar o melhor possível entre eles, e todos teriam os 100 pontos.

3. Resultados e discussão

Ao dividir a turma em 4 grupos, cada grupo ficou com um monitor, que já soubesse da dinâmica do jogo, e que já tinham práticas anteriores no respectivo jogo, esse teve a função de orientar o grupo de como jogar e até poderia elaborar estratégias, sem nunca dizer se a combinação estava certa ou não.

Entendemos a gamificação portanto, como a busca por engajamento, que perpassa pelo cotidiano de sala de aula, mas que o complementa, e não que o substitui. O desafio da pesquisa dentro da ideia de gamificação portanto, está em como produzir situações de engajamento, interação, cooperação e lazer, sem perder de vista o elemento central da metodologia, o aprendizado. Vamos verificar se a partir dos relatos, conseguimos alcanças tais aspectos citados. Foram feitas cinco perguntas aos monitores, que responderam a um questionário fechado e aberto sobre as questões:

- 1) Considerando sua observação da dinâmica, a atenção a atividade foi mantida em: a) todo o tempo b) maior parte do tempo c) Em alguma parte do tempo d) em quase nenhum momento e) nenhum momento f) não saberia precisar.
- 2) Considerando as falas ou comentários posteriores e durante a atividade, você consideraria que em relação ao interesse da turma pela dinâmica, ela pode ser considerada: a) nada interessante b) pouco interessante c) razoavelmente interessante d) muito interessante e) não saberia dizer.
- 3) Em relação a aprendizagem, você e seu grupo podem dizer que: a) não ajudou na apreensão dos conceitos b) ajudou pouco na apreensão dos conceitos c) ajudou de maneira mediana na apreensão dos conceitos e) não saberia dizer
- 4) Em relação a compreensão dos conceitos a dinâmica: a) ajudou bastante b) ajudou de maneira mediana c) ajudou pouco d) não ajudou nada e) não saberia precisar.
- 5) Sobre a possibilidade de modificar uma ideia errônea sobre alguns conceitos, você diria que o grupo a) não modificou nenhuma ideia sobre os conceitos b) modificou pouco as ideias sobre alguns conceitos c) modificou medianamente a ideia sobre alguns conceitos d) modificou muito a ideia sobre alguns conceitos e) não saberia precisar.

Assim elaboramos um quadro resumo para as respostas obtidas:

Quadro 1 – resumo das respostas dos grupos:

Perguntas/grupos	Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 4
Pergunta 1	Maior parte do tempo	Em alguma parte do tempo	Maior parte do tempo	Todo o tempo
Pergunta 2	Muito interessante	Razoavelmente interessante	muito interessante	Razoavelmente interessante
Pergunta 3	Ajudou muito na apreensão de conceitos	Ajudou muito na apreensão de conceitos	ajudou muito na apreensão de conceitos	Ajudou muito na apreensão de conceitos
Pergunta 4	Ajudou bastante	Ajudou de maneira mediana	Ajudou bastante	Ajudou de maneira mediana
Pergunta 5	Modificou medianamente a ideia sobre alguns conceitos	Modificou muito a ideia sobre muitos conceitos	modificou muito a ideia sobre muitos conceitos	Modificou muito a ideia sobre muitos conceitos

Fonte: Dados da Pesquisa (2025)

No geral os relatos apresentados indicaram situações boas de engajamento, como no grupo 1: “Após o fim da dinâmica que valia pontos, eles pediram ao professor se podiam continuar jogando — e continuaram a jogar. Esse comportamento demonstra de forma clara que a atividade despertou alto nível de engajamento e interesse por parte do grupo. Por isso, considero que a dinâmica foi muito interessante, tanto pelo envolvimento espontâneo dos participantes quanto pela motivação observada mesmo fora do caráter avaliativo.”

Ainda em relação a esse aspecto o grupo 2, apresentou divergência ao afirmar: “Durante a observação da dinâmica, percebi que a atenção dos participantes foi mantida apenas em alguma parte do tempo. No início, houve certo engajamento, mas, com o passar do tempo, muitos foram perdendo o interesse na atividade. Isso ocorreu,

principalmente, devido ao tamanho dos textos utilizados, que se mostraram um pouco longos e cansativos para manter o foco. Além disso, percebi que a falta de compatibilidade entre os participantes — seja por diferenças de afinidade ou interação — também contribuiu para o desinteresse progressivo no jogo. Esses fatores combinados impactaram diretamente na participação e na atenção dos envolvidos.”

Esse segundo relato pode indicar que talvez cartas com menos textos também consigam chegar aos objetivos desejados, mas também como relatado pela teoria, o perfil dos jogadores tem grande influência na dinâmica dos jogos. Como o jogo tinha grandes elementos de cooperação, uma discordância constante sobre se a carta é adequada ao conceito ou não podem levar a quebra de confiança do grupo, mas isso também faz parte do aprendizado proposto, as vezes é melhor concordar com um conceito inexato para manter a fluidez do jogo e possibilitar mais acertos no momento seguinte.

O grupo 4, que diz ter ficado focado todo o tempo afirma, em relação a isso, “especialmente graças ao objetivo de conseguir pontos, todos os participantes mantiveram-se focados na atividade durante todo o tempo, onde eles buscaram combinar o máximo de cartas certas possíveis e não deixar que ninguém ganhasse individualmente até que o propósito de combinar uma grande quantidade de cartas fosse cumprido.”

O grupo 4, acabou sendo o que mais cooperou entre si, não ligando exatamente para quem fosse o vencedor e sim para ter o maior número de acertos em relação aos outros grupos, isso demonstra um outro perfil de jogadores que se combinou de uma maneira mais cooperativa. Para saber mais sobre os perfis de jogadores ver: Zichermann.; Cunningham (2011).

Em relação ao fator principal, aprendizagem e correção de conceitos, esse foi bem avaliado por todos os grupos, pois todos corrigiram ou passaram a compreender algum conceito que tinham o entendimento errado. “Durante a atividade, foi possível perceber que alguns colegas tinham entendimentos equivocados que foram corrigidos ao longo da dinâmica. Por exemplo, houve confusão entre causa e consequência em determinados temas, mas com a explicação e debate, isso foi resolvido.”

O grupo 1 por exemplo afirma: “Ao longo da dinâmica, foi possível observar que, em alguns momentos, os participantes corrigiam interpretações equivocadas ao dialogar sobre a relação entre imagens e conceitos. Esse processo ocorreu principalmente após a primeira rodada do jogo, quando os jogadores passaram a reconhecer padrões e refinar suas associações, o que levou a uma reinterpretação mais adequada de certos dos conceitos. Por isso, considera-se que houve uma modificação mediana nas ideias inicialmente equivocadas.”

Ao final cada grupo apresentou uma experiência diferente, umas boas e outras medianas em relação a dinâmica, mas apenas o aspecto interação ficou comprometido na dinâmica, principalmente para o grupo 2, como revela a primeira pergunta. Já o engajamento e aprendizagem tiveram aspectos bons e ótimos para todos os grupos. E todos relataram ter compreendido melhor alguns conceitos trabalhados na matéria de geografia ou mesmo corrido conceitos que tinham uma compreensão equivocada.

5. Considerações finais

O resultado da dinâmica revelou-se promissor, como também a necessidade de ajustes, a exemplo de cartas conceitos com textos menores. No entanto, a análise qualitativa das respostas e críticas elaboradas, mostram que no geral a dinâmica levou a um aprendizado, com momentos breves e logos de engajamento e interação, a depender do grupo.

Agradecimentos

Ao Instituto Federal da Paraíba – IFPB, Campus Pedras de Fogo, pelo apoio com material humano e instalações disponibilizados para a realização desta pesquisa.

Referências

LAVILLE, Christian. DIONNE, Jean. **A construção do saber: Manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas.** Belo Horizonte. Ed. UFMG. 1999.

KAPP, Karl M. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education.** San Francisco: Pfeiffer, 2012.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. **Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps.** Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Inc. 2011.