

GAMIFICAÇÃO NA APRENDIZAGEM: EXPERIÊNCIA NO ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS

ODS 4 (Educação de qualidade)

Nome dos autores: Ariane Valesca de Souza Palma (Universidade de Taubaté); Carolina Peixoto da Silva (Universidade de Taubaté); Maria Letícia Monteiro Shu Fong (Universidade de Taubaté); Yasmin Gomes Moreira (Universidade de Taubaté); Prof. Luiz Felipe do Nascimento Santos (EMEF Ernani Barros Morgado), Prof^a. Dr^a. Adriana Cintra de Carvalho Pinto (Universidade de Taubaté).

Este trabalho tem como tema a gamificação como estratégia pedagógica para estimular o interesse e aprimorar o desempenho dos alunos no espaço escolar e está vinculado ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - PIBID/UNITAU 2024, e foi realizado em uma escola pública do município de Taubaté - SP, com uma turma do 6º ano do Ensino Fundamental Anos Finais. O tema escolhido se justifica pela necessidade de promover práticas pedagógicas inovadoras que despertem o interesse dos estudantes e favoreçam seu desenvolvimento acadêmico e social. Considerando que metodologias tradicionais muitas vezes não conseguem manter a atenção e o engajamento dos alunos, a gamificação apresenta-se como alternativa capaz de aliar ludicidade, criatividade e responsabilidade, transformando a sala de aula em um espaço mais acolhedor, motivador e prazeroso. Diante disso, o objetivo do trabalho é implementar a gamificação como estratégia pedagógica para estimular o engajamento, aprimorar o desempenho acadêmico, fortalecer a colaboração entre os estudantes e desenvolver competências sociais e comportamentais. O método adotado consistiu em ações desenvolvidas ao longo do ano letivo de 2025. No início do período, cada estudante criou um avatar personalizado, exposto em sala durante todo o ano. Em seguida, foram elaboradas personalizações (roupas, objetos, animais) que poderiam ser adquiridas com uma moeda fictícia, distribuída semanalmente conforme o desempenho escolar, a participação, a colaboração e o comportamento. Além dos itens estéticos, os alunos também puderam adquirir benefícios simbólicos, como escolher uma música para a sala de aula ouvir enquanto realizam as atividades, trocar de lugar ou fazer uma atividade em dupla. Paralelamente, os estudantes produziram uma narrativa ao estilo “jornada do herói”, utilizando o avatar como personagem principal e integrando ludicidade, leitura, escrita e criatividade para, posteriormente, serem compiladas em um livro. Os resultados obtidos apontam para um aumento significativo do engajamento nas atividades escolares, melhoria do comportamento em sala, maior adesão às regras e combinados. Também se observou o estímulo à criatividade, à resolução de problemas e à expressão pessoal, além da redução de conflitos interpessoais, do fortalecimento do espírito coletivo e da reaproximação afetiva entre os alunos e a escola. Conclui-se que a gamificação, quando trabalhada em longo período, torna-se mais efetiva e prazerosa, pois vai além da motivação imediata, promovendo o aprimoramento contínuo do desempenho acadêmico, social e comportamental. Consolidando, dessa forma, uma prática pedagógica relevante e transformadora no contexto da educação básica.

Palavras-chave: Gamificação; Metodologia; Aprendizagem.