



A Jornada dos Exploradores do Saber: Gamificação na Aprendizagem do 1º Ano do Ensino Fundamental

Melina Ramos França¹
Daniel dos Anjos Costa²

RESUMO

A turma do 1º ano da Escola Municipal do Natal, em Camaçari-BA, apresentava dificuldades de engajamento, frequência e reconhecimento de letras e números, habilidades fundamentais à alfabetização. Para superar esses desafios, foi desenvolvida a intervenção gamificada *A Jornada dos Exploradores do Saber*, fundamentada em referenciais sobre gamificação, metodologias ativas e aprendizagem lúdica, com o objetivo de estimular a motivação, a participação e o desenvolvimento das competências de leitura e escrita. Aplicada durante seis semanas, três vezes por semana, a proposta integrou atividades lúdicas, colaborativas e ao ar livre, desafios, missões, sistema de estrelas e premiações simbólicas. O estudo adotou abordagem qualitativa, configurando-se como estudo de caso, e utilizou observações diárias, registros em tabelas de desempenho e feedbacks motivacionais como instrumentos de avaliação. Os resultados evidenciaram avanços no reconhecimento de letras e números, aumento do engajamento e da frequência escolar, melhorias no comportamento e na cooperação entre os alunos, além do fortalecimento da autoestima. A experiência indica que a gamificação, quando combinada com metodologias ativas e tecnologias simples, pode criar um ambiente inclusivo, motivador e colaborativo, promovendo o desenvolvimento integral dos estudantes e oferecendo subsídios para reflexões sobre práticas pedagógicas inovadoras no Ensino Fundamental.

Palavras-chave: gamificação, alfabetização, metodologias ativas, letramento, ensino fundamental

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Computação do Instituto Federal da Bahia - IFBA melinaramosf@gmail.com;

² Professor orientador: Mestre em Mecatrônica, Universidade Federal da Bahia, daniel.anjos@ifba.edu.br;

INTRODUÇÃO

A educação contemporânea busca estratégias capazes de engajar os alunos e tornar o processo de aprendizagem mais significativo e motivador. Nesse contexto, a gamificação tem se destacado como uma abordagem promissora, utilizando elementos típicos de jogos, como pontuação, desafios, recompensas e rankings, para estimular a participação e a aprendizagem dos estudantes (Kapp, 2012). Além disso, essa metodologia pode favorecer o interesse, o esforço e a cooperação entre os alunos, promovendo maior engajamento e colaboração no processo educativo (Werbach e Hunter, 2012).

Este artigo apresenta um estudo de caso focado na aplicação de uma intervenção pedagógica gamificada em uma turma do Ensino Fundamental I. O grupo, composto por 14 alunos em uma escola municipal de Camaçari-BA, já enfrentava múltiplos desafios no processo de ensino e aprendizagem. A participação dos estudantes era comprometida por questões comportamentais, como a inquietação, a dificuldade de manter o foco e a falta de controle na fala. Esses problemas se somavam a lacunas acadêmicas evidentes, incluindo o domínio limitado de letras e números e a dificuldade em compreender e seguir instruções. Além disso, o absenteísmo frequente fragmentava o aprendizado e prejudicava de forma significativa o avanço na alfabetização.

A intervenção, denominada “A Jornada dos Exploradores do Saber”, foi concebida com a junção de ferramentas digitais, como *Kahoot* e *Wordwall*, recursos físicos, como *QR Codes* e missões ao ar livre, e elementos simbólicos motivacionais, como premiação com estrelas, certificados e premiações simbólicas. O objetivo central deste estudo foi analisar como a gamificação poderia impactar o engajamento, a aprendizagem e o comportamento desses alunos.

Assim, este trabalho discute os resultados do estudo de caso com abordagem qualitativa, oferecendo uma análise detalhada da aplicação da gamificação no contexto escolar. Buscamos evidenciar o potencial dessa metodologia como um recurso pedagógico inovador e motivador, capaz de transformar o processo de ensino-aprendizagem.



METODOLOGIA

A intervenção pedagógica, foi realizada entre os dias 05 de maio e 12 de junho de 2025, com encontros três vezes por semana (segundas, terças e quintas-feiras), sempre no turno vespertino, com duração média de 50 minutos. A proposta foi estruturada como um jogo narrativo, protagonizado pelos alunos e pelo personagem fictício chamado “Lumino”, que era o guardião do conhecimento na “Escola Mágica”. A missão dos estudantes era resgatar estrelas perdidas por meio de atividades diversificadas, que integravam a narrativa do jogo com os conteúdos programáticos a serem aprendidos.

Foram utilizados recursos tecnológicos e físicos que apoiaram o desenvolvimento da proposta, como *Wordwall* e *Kahoot* (para jogos interativos e revisão de conteúdos), *QR Codes* (para pistas e desafios), certificados, crachás e *rankings* (para personalização e incentivo simbólico), além de materiais concretos (como letras, e formas geométricas, utilizados em atividades de alfabetização e matemática). A integração entre recursos digitais e físicos buscou diversificar a experiência e favorecer diferentes estilos de aprendizagem.

Abaixo apresento um resumo das atividades gamificadas aplicadas semanalmente para atingir os objetivos pedagógicos específicos:

- **Semana 1 (Título “Despertar dos Exploradores”)** – O foco principal foi a introdução dos alunos ao universo do jogo. Atividades como "Bingo do Alfabeto" e a criação de avatares foram usadas para reforçar o conteúdo programático de reconhecimento de letras. Por fim, a missão para casa visava envolver os alunos e a família na narrativa da jornada, com a tarefa de contar para alguém da família sobre Lumino e os Exploradores do Saber, e comprovar com um desenho da "Escola Mágica";
- **Semana 2 (Título “Exploradores dos Números e a Selva das Sílabas”)** - A segunda semana concentrou-se no reconhecimento de números e na ampliação do vocabulário. Foram utilizadas atividades como "Caça aos Números" com *QR Codes* e jogos interativos no *Wordwall*. A missão de casa buscou envolver os alunos na prática do reconhecimento de números, solicitando que contassem pratos, copos e talheres em casa e escrevessem seus nomes e quantidades;



- **Semana 3 (Título “O Mistério das Letras e a Floresta dos Números”)** - O objetivo foi trabalhar a construção de palavras e o reconhecimento de números maiores. Uma das atividades da semana foi o "Encontrando as Letras" , que teve o objetivo de formar palavras com letras encontradas na sala. Os alunos também criaram uma árvore numérica de 30 a 50. A missão para casa teve como objetivo envolver os alunos na prática do reconhecimento de números e pedissem a alguém para contar uma história ou ler um livro, e que encontrassem e registrassem 5 números em seu dia a dia;
- **Semana 4 (Título “Exploradores das Formas e Palavras”)** - Esta semana explorou a atividade "Descobrindo as Formas e Corrida das Rimas" que teve como objetivo explorar formas geométricas e descobrir palavras que rimam, com atividades práticas para os alunos. A missão para casa buscou reforçar as formas geométricas e o vocabulário, solicitando que os alunos procurassem objetos com formas geométricas em casa e encontrassem palavras que rimam;
- **Semana 5 (Título “Desafio Numérico e Segredos das Estrelas”)** - O foco foi em operações matemáticas simples e exploração do universo. Os alunos participaram da "Trilha Matemática" que teve como objetivo trabalhar operações matemáticas simples, onde seguiam um caminho de desafios matemáticos usando QR Codes para resolver as operações. Em seguida, a atividade "Vendo as Estrelas com Óculos Cardboard" permitiu que explorassem o universo, assistindo a um vídeo sobre "buracos negros" e registrando os nomes dos objetos celestes que encontravam. Para reforçar a contagem e a observação, a missão para casa era contar itens e observar o céu à noite, desenhando as estrelas e registrando os números.
- **Semana 6 (Título “O Portal do Conhecimento”)** - A semana final foi dedicada à revisão e celebração. As atividades incluíram a "Missão Secreta dos Exploradores" para revisar conteúdos e um evento de premiação para reconhecer o esforço e o aprendizado dos alunos.

A avaliação do aprendizado e a coleta de dados ocorreu de forma diversificada, contemplando:

- Avaliação diagnóstica inicial, para identificar o nível de aprendizagem da turma antes da intervenção e avaliação final, para comparação e análise dos avanços;



- Preenchimento de tabela de observação semanal, registrando presença, comportamento, participação e progresso individual;
- Registros digitais das plataformas *Kahoot* e *Wordwall*, que permitiram acompanhar a evolução em atividades gamificadas.

O delineamento metodológico adotado possibilitou uma análise integrada dos efeitos da gamificação, evidenciando como atividades lúdicas, digitais e cooperativas podem estimular engajamento, comportamento positivo e aprendizagem significativa no Ensino Fundamental I.

REFERENCIAL TEÓRICO

O presente estudo concentra-se na gamificação como estratégia pedagógica aplicada ao contexto educacional, com ênfase nos anos iniciais do Ensino Fundamental, permitindo compreender seu potencial, benefícios, desafios e relação com metodologias ativas de aprendizagem.

Gamificação

A gamificação consiste na utilização de elementos e mecânicas de jogos em contextos não relacionados a jogos, com o objetivo de tornar as experiências mais motivadoras e engajadoras. No ambiente escolar, a inserção de pontos, desafios, feedback imediato e rankings estimula a participação ativa dos estudantes e contribui para o reforço do aprendizado (Boller & Kapp, 2018).

Werbach e Hunter (2012) destacam três categorias de elementos da gamificação: 1) dinâmicas, relacionadas a aspectos abstratos como emoções, motivação e sentido de pertencimento; 2) mecânicas, que envolvem regras e processos que geram ação e engajamento, como desafios, recompensas e feedback; e 3) componentes, elementos concretos e visíveis, como avatares, pontos, missões e rankings.

Para os autores, a gamificação promove experiências envolventes, estimulando tanto a competição saudável quanto a cooperação. Sua aplicação ultrapassa o campo educacional,



abrangendo áreas como treinamento corporativo, marketing e saúde, em que os elementos de jogos são adaptados a diferentes objetivos.

História da gamificação

A gamificação, embora seja um termo relativamente recente, remonta a práticas antigas de incentivo e recompensa. O conceito ganhou destaque em 2002, quando Nick Pelling utilizou o termo “gamification” para descrever o uso de elementos de jogos em contextos não lúdicos (Antlia, 2023). Antes disso, iniciativas como o movimento dos escoteiros, iniciado em 1902, já aplicavam recompensas simbólicas, como distintivos, para estimular engajamento. Na década de 1970, Charles A. Coonradt aplicou características de jogos no ambiente corporativo para aumentar motivação e produtividade (Antlia, 2023), e nos anos 1980 surgiram programas de fidelidade, como o da American Airlines, utilizando mecânicas de progressão e recompensa. A tecnologia também ampliou a gamificação, com o MUD1 em 1978, precursor dos jogos online interativos (Antlia, 2023). Nos anos 2000, com a Web 2.0 e redes sociais, a gamificação se popularizou, destacando-se Yu-kai Chou, com o *Octalysis Framework*, e eventos como o Gamification Summit de 2011 consolidaram seu conceito globalmente. Hoje, a gamificação é reconhecida como metodologia capaz de tornar experiências educacionais e profissionais mais dinâmicas, motivadoras e significativas.

Gamificação e metodologias ativas

As metodologias ativas colocam o estudante no centro do processo de aprendizagem, incentivando autonomia, protagonismo e desenvolvimento de habilidades como tomada de decisão e resolução de problemas (Bacich; Moran, 2018). Em vez de receber passivamente o conteúdo, o aluno participa de atividades práticas, colaborativas e reflexivas, construindo conhecimento de forma ativa.

Nesse contexto, a gamificação atua como estratégia de metodologia ativa, promovendo protagonismo por meio de desafios lúdicos e dinâmicos. O professor assume papel de mediador, orientando interações, aplicação prática do conteúdo e reflexão sobre o aprendizado (Bacich; Moran, 2018).





Benefícios da gamificação na educação

A literatura aponta diversos benefícios das metodologias ativas, como o aumento do engajamento e da motivação, a melhora na retenção de conteúdo e o desenvolvimento de habilidades como autonomia, pensamento crítico e colaboração (Bacich; Moran, 2018). Nesse sentido, a gamificação, enquanto estratégia ativa, também tem demonstrado potencial para promover esses mesmos benefícios no contexto educacional (Kapp, 2012; Werbach; Hunter, 2012).

A gamificação possibilita personalização do aprendizado, adaptando desafios ao ritmo e perfil de cada estudante, reduzindo lacunas educacionais. Além disso, estimula competências socioemocionais, como empatia, cooperação, tomada de decisão e resolução de problemas, favorecendo interação social e vínculo com a escola.

Desafios da gamificação

Apesar de seus benefícios, a implementação da gamificação exige planejamento cuidadoso. É necessário alinhar atividades aos objetivos pedagógicos e às necessidades dos alunos, adaptando incentivos conforme preferências individuais (Mendes et al., 2020).

Outro desafio é garantir que as atividades promovam habilidades acadêmicas relevantes, evitando que se tornem meramente recreativas. Estratégias analógicas também podem ser eficazes, utilizando recursos físicos e materiais concretos em contextos com limitações tecnológicas, mantendo princípios de jogo como regras claras, objetivos, recompensas e *feedback* (Mendes et al., 2020).

Estado da arte

O uso de dinâmicas gamificadas tem sido explorado em diferentes disciplinas e etapas do ensino. Em um estudo aplicado em turmas do ensino médio, a gamificação foi implementada em aulas de Física, nas quais os alunos foram divididos em grupos e desafiados a resolver problemas por meio de atividades colaborativas, resultando em maior engajamento e participação dos estudantes (Silva; Medeiros, 2019). Os resultados mostraram que os estudantes



que participaram da metodologia gamificada obtiveram ganhos acadêmicos superiores aos daqueles que seguiram abordagens tradicionais (Silva; Medeiros, 2019).

A aplicação da gamificação no ensino de idiomas foi objeto de um estudo em uma escola pública do Amapá (Pantoja; Pereira, 2018). O autor comparou o desempenho de duas turmas, uma utilizando a plataforma *Duolingo* e a outra sem uso da plataforma. A turma que utilizou o *Duolingo* obteve mais que o dobro de acertos (1.177) em comparação com a turma de aprendizado tradicional (572). Além disso, a turma com gamificação teve um número de erros significativamente menor (242), enquanto a turma sem *Duolingo* registrou 603. A diferença mais notável foi nas questões em branco: apenas 14 para a turma com *Duolingo*, contra 442 para a turma tradicional (Silva; Medeiros, 2019).

Além das tecnologias digitais, a gamificação também pode ser aplicada por meio de metodologias analógicas. Este conceito se refere ao uso de recursos físicos, materiais concretos e dinâmicas presenciais que não dependem de dispositivos tecnológicos ou acesso à internet. De acordo com Mendes *et al.* (2020), essa prática foi aplicada, especificamente, em turmas da Educação Infantil e do Ensino Fundamental. Nelas foram utilizados elementos de jogos em formato analógico, com *rankings* visíveis na sala de aula e recompensas físicas. Essa experiência reforça a efetividade da gamificação mesmo em ambientes que não dispõem de recursos digitais, promovendo maior engajamento e participação dos alunos nas atividades.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A intervenção "Jornada dos Exploradores do Saber", que utilizou gamificação em uma turma de 14 alunos do 1º ano do ensino fundamental durante seis semanas, gerou resultados significativos em várias frentes.

A aplicação de atividades lúdicas e gamificadas, como *rankings* e recompensas simbólicas, resultou em um aumento na frequência e na participação dos estudantes. Oito dos 14 alunos tiveram um aumento em sua assiduidade, e cinco deles mantiveram 100% de presença. Esse engajamento se refletiu no maior envolvimento com as atividades propostas, comprovando o poder motivacional da gamificação. Um dos exemplos mais marcantes foi o de um aluno que, mesmo com dificuldades familiares, se dedicou a uma tarefa de casa para ganhar



uma recompensa simbólica, demonstrando a importância da valorização no processo de aprendizagem.

Além da frequência, a gamificação impactou positivamente o comportamento dos alunos. A possibilidade de conquistar "estrelas" incentivou-os a autorregular suas atitudes, criando um ambiente de sala de aula mais harmonioso. As atividades em grupo fortaleceram a cooperação e a solidariedade, com os alunos se auxiliando mutuamente para alcançar objetivos comuns. Foram aplicadas avaliações diagnósticas no início e final da intervenção, considerando os seguintes critérios:

- Capacidade do estudante em reconhecer números de 1 a 10 e 11 a 30;
- Capacidade de identificação de letras iniciais de palavras;
- Capacidade de identificar número anterior e posterior;
- Capacidade de leitura de palavras associadas a imagens;
- Capacidade de escrita de nomes de figuras.

Todos os 14 alunos participantes apresentaram progresso em pelo menos uma das habilidades. O uso de certificados, *rankings*, *QR Codes*, *Wordwall* e *Kahoot* mostrou-se eficaz para estimular a autonomia, o raciocínio lógico e o reconhecimento de letras, números e palavras. As tarefas práticas e a integração de tecnologias promoveram aprendizado contextualizado e maior engajamento dos estudantes.

Discussão

A gamificação mostrou-se eficaz para melhorar a motivação e a participação dos alunos. O sistema de recompensas simbólicas, como estrelas e certificados, incentivou esforços individuais e colaboração entre colegas.

A cooperação e o engajamento social foram fortalecidos por atividades em grupo, promovendo empatia, respeito e senso de pertencimento. Cognitivamente, os alunos apresentaram avanços significativos em reconhecimento de letras, números e palavras, mesmo aqueles com maior resistência inicial.



Exemplos concretos, como o de alunos que passaram a realizar atividades de casa sozinhos, evidenciam o impacto da valorização simbólica na responsabilidade e autonomia. Esses resultados corroboram estudos como Wiese et al. (2024), que apontam a gamificação como estratégia eficaz na promoção da motivação e do engajamento em crianças do Ensino Fundamental.

Embora a intervenção tenha sido de curta duração, os recursos aplicados foram suficientes para atingir os objetivos. Futuras ações podem ampliar o período de aplicação, consolidando ainda mais os aprendizados e benefícios da gamificação na educação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo evidenciou que a gamificação constitui uma estratégia pedagógica eficaz para promover engajamento, autonomia, motivação e aprendizagem em alunos do 1º ano do Ensino Fundamental, mesmo diante de desafios como frequência irregular, dificuldades de atenção e limitações no reconhecimento de letras e números. A intervenção “A Jornada dos Exploradores do Saber” demonstrou que a combinação de recursos tecnológicos, atividades lúdicas, narrativas envolventes e estratégias de valorização simbólica, como estrelas, certificados e premiações simples, potencializa significativamente o protagonismo, a cooperação e o desenvolvimento cognitivo e socioemocional dos estudantes.

A experiência revelou que práticas pedagógicas centradas no aluno, que respeitam seu ritmo, estimulam a participação ativa e promovem a aprendizagem de forma contextualizada e divertida, conseguem superar barreiras afetivas e sociais, tornando o ambiente escolar mais acolhedor e inclusivo. Alunos inicialmente desmotivados ou com dificuldades evidentes passaram a se envolver com entusiasmo nas atividades, consolidando avanços concretos nas habilidades de leitura, escrita e raciocínio lógico, além de desenvolverem competências socioemocionais importantes, como empatia, colaboração e responsabilidade.

Além disso, esta intervenção reforça o papel da escola como espaço de incentivo, apoio e construção de vínculos, demonstrando que metodologias ativas e recursos tecnológicos acessíveis podem ser aliados fundamentais na promoção de uma aprendizagem significativa e engajadora. A utilização de ferramentas como *QR Codes*, *Wordwall*, *Kahoot* e missões para





casa mostrou-se eficiente para integrar conhecimentos, favorecer a autonomia e estimular a participação familiar, ainda que de forma indireta.

Este estudo indica que a gamificação pode ser replicada e adaptada a diferentes contextos escolares, contribuindo para uma educação mais dinâmica, colaborativa e inclusiva. Ao mesmo tempo, evidencia-se a necessidade de novas pesquisas que explorem sua aplicação em diferentes redes de ensino – municipal, estadual e federal –, em turmas com variadas características e realidades, de forma a consolidar e expandir as evidências sobre seus impactos no aprendizado e no desenvolvimento integral dos alunos.

Espera-se que os achados desta pesquisa inspirem educadores e gestores a adotarem práticas inovadoras, que valorizem a participação ativa dos estudantes, promovam a cooperação e favoreçam o desenvolvimento cognitivo e socioemocional, contribuindo para uma educação transformadora, inclusiva e afetiva.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à direção, aos professores e aos alunos da Escola Municipal do Natal, em Camaçari-BA, pela colaboração e participação ativa na intervenção.





REFERÊNCIAS

- ANTLIA. História da gamificação. São Paulo, 23 jun. 2023. Disponível em: <https://antlia.com.br/arquivos/4328>. Acesso em: 20 jun. 2025.
- BACICH, L.; MORAN, J. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. Disponível em: <https://redesynapse.org.br/wp-content/uploads/2024/07/Metodologias-Ativas-para-uma-Educacao-Inovadora-Bacich-e-Moran.pdf>. Acesso em: 17 jun. 2025.
- BOLLER, S.; KAPP, K. M. Jogar para aprender: tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes. São Paulo: DVS Editora, 2018. Acesso em: 17 jun. 2025
- KAPP, K. M. *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer, 2012. Acesso em: 17 mai. 2025.
- MENDES, D.R.; MENDES, W.O.; BOTTENTUIT, J. J. B. Gamificação e o ensino híbrido como estratégias pedagógicas na educação básica. Revista Temática, João Pessoa, v. 1, n. 58, p. 165–182, out. 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/55677/31639>. Acesso em: 17 mai. 2025.
- PANTOJA, A. S.; PEREIRA, L.M. Gamificação: como jogos e tecnologias podem ajudar no ensino de idiomas – Estudo de caso: uma escola pública do estado do Amapá. Estação Científica (UNIFAP), v. 8, n. 1, p. 111-120, jan./abr. 2018. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/325391219_Gamificacao_como_jogos_e_tecnologias_podem_ajudar_no_ensino_de_idiomas_Estudo_de_caso_uma_escola_publica_do_Estado_do_Amapa. Acesso em: 17 mai. 2025.
- SILVA, J. B.; MEDEIROS, M. G. Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. Revista Brasileira de Ensino de Física, v. 41, n. 4, 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbef/a/Tx3KQcf5G9PvcgQB4vswPbq/>. Acesso em: 28 abr. 2025.
- WERBACH, K.; HUNTER, D. *For the win: how game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.
- WIESE, L. P. L. et al. Gamificação como instrumento para engajamento e motivação: estudo de casos nos diversos níveis de educação. P&D Design Manaus, 15º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, Manaus, 2024. Anais [...]. Disponível em: <https://periodicos.ufam.edu.br/index.php/cadernoppgd/article/view/16290>. Acesso em: 26 mar. 2025.