



## QUANDO O JOGO VIRA AULA: A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO NO PIBID

Gabriela Moura Farias<sup>1</sup>  
Marivânia Figueirêdo Barbosa<sup>2</sup>  
Elisângela Cabral Moço<sup>3</sup>  
Patricia Cristina De Aragao<sup>4</sup>

### RESUMO

Este artigo tem como objetivo refletir, analisar e relatar sobre uma experiência pedagógica realizada por meio do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), realizada na escola ECIT Prefeito Williams de Sousa Arruda, na qual a gamificação, por meio de um quiz de perguntas e respostas, foi utilizado como uma estratégia didática, em uma turma de 6º ano, na disciplina de História. Há uma necessidade de construir um Ensino de História mais atraente para os discentes, alinhando com as linguagens e interesses juvenis, a gamificação foi essencial para promover uma abordagem mais interativa e participativa dos alunos com o conteúdo histórico. Dessa maneira as contribuições teóricas de Meinerz (2018), Alves (2024), Freire (2022) e Moraes (2018) foram utilizadas no artigo para fundamentar a análise crítica da inserção dos jogos na sala de aula, permitindo entender que o jogo como recurso pedagógico incentiva o protagonismo dos alunos. Destarte, os resultados mostraram que a experiência foi uma estratégia positiva, pois permitiu uma formação mais reflexiva dos alunos, que se dedicaram ao jogo, favorecendo a aprendizagem, o que é essencial para fortalecer a teoria com a prática na formação docente inicial.

**Palavras-chave:** Gamificação, Metodologias ativas, PIBID.

### INTRODUÇÃO

<sup>1</sup> Graduanda pelo Curso de História da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, [gabriela.moura.farias@aluno.uepb.edu.br](mailto:gabriela.moura.farias@aluno.uepb.edu.br);

<sup>2</sup> Graduanda pelo Curso de História da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, [figueiredo.marivania@aluno.edu.uepb.br](mailto:figueiredo.marivania@aluno.edu.uepb.br);

<sup>3</sup> Graduada no Curso de Licenciatura Plena em História pela Universidade Estadual da Paraíba – UEPB e Mestre em Artes Cênicas pela Universidade Federal da Paraíba – UFPB. Supervisora do PIBID – Campina-Grande - bolsista pela CAPES. Professora efetiva no estado da Paraíba. Bolsista. Email: [elisangelacabralmoco@gmail.com.br](mailto:elisangelacabralmoco@gmail.com.br);

<sup>4</sup> Professora do Departamento de História na Universidade Estadual da Paraíba (UEPB). Historiadora e Doutora em Educação pela UFPB, Pós-Doutora em História pela UFCG, coordenadora do PIBID - História (Campus I), [patriciaaragao@servidor.uepb.edu.br](mailto:patriciaaragao@servidor.uepb.edu.br).





Por muito tempo o Ensino de História foi realizado a partir de memorização e exaltação dos grandes heróis. Porém, essa ideia é altamente criticada atualmente, principalmente pelos resultados provocados nos alunos, que demonstram falta interesse na disciplina. Dessa forma, nos últimos anos, os professores de História estão precisando se adaptar às novas metodologias, necessitando de uma reconfiguração das práticas pedagógicas. O objetivo é sempre tornar o ensino de História um processo mais interessante, que esteja associado e conectado à realidade dos estudantes. Por isso, a gamificação, ou seja, utilizar de jogos em contextos não lúdicos, surge como um instrumento e até mesmo estratégia pedagógica, sendo bastante eficazes para promover um maior interesse, por parte dos alunos, no conteúdo da disciplina.

Tal artigo tem o objetivo de analisar, relatar e refletir sobre uma experiência pedagógica desenvolvida no subprojeto História do Programa Institucional de Iniciação à Docência (PIBID), da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB). A experiência foi desenvolvida em uma pesquisa Cidadã Integral Técnica, chamada Prefeito Williams de Sousa Arruda, com uma turma do 6º ano do Ensino Fundamental. A escola se localiza na zona norte de Campina Grande, na Paraíba, e possui alguns alunos da parte rural da cidade. Operando das 07h30 às 17h, a escola possui 14 professores cadastrados, e possui uma estrutura com laboratório de informática e ciências, biblioteca e dependências com acessibilidade.

A proposta da gamificação na sala de aula se deu a partir de um quiz de perguntas e respostas sobre a Teoria Criacionista e Evolucionista e sobre a Pré-História. Assim, alinhamos o conteúdo histórico com a dinâmica lúdica com o objetivo de potencializar a aprendizagem e também servir como uma revisão e diagnóstico para a prova bimestral.

Metodologicamente esse artigo foi produzido a partir dos resultados da gamificação em sala de aula, a partir da observação e análise crítica feita pelos docentes durante esse momento do PIBID, ao observar o desempenho e esforço dos alunos. Os teóricos utilizados no artigo discutem principalmente como a gamificação pode ser utilizada como recurso pedagógico, e também como o Ensino de História deve respeitar os saberes e interesses dos alunos, a partir da necessidade de incentivar a autonomia dos discentes.

Dessa forma, os resultados demonstram que a gamificação foi muito importante para a aprendizagem, pois promoveu maior participação dos alunos e envolvimento com o conteúdo. O quiz transformou a aula em um espaço colaborativo, em que os alunos se uniram para conquistar as respostas certas. Conseguimos, dessa maneira, unir a teoria com a prática na





formação docente, contribuindo também para nossa experiência como docentes. Essa experiência reafirma a necessidade do Ensino de História utilizar de estratégias inovadoras, para construir um processo de aprendizagem atrativo aos olhos dos alunos, o professor se reafirma como mediador do conhecimento, ao unir o saber histórico dos alunos ao conteúdo trabalhado em sala de aula.

## **METODOLOGIA**

Esse trabalho se trata de um relato de experiência a partir de uma abordagem qualitativa, desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). Ao ser realizado em uma escola integral, foi necessário observar as necessidades e dúvidas prévias dos alunos. Os alunos têm entre 10 a 14 anos, sendo uma turma do 6º do Ensino Fundamental.

A metodologia adotada se desenvolveu a partir de uma pesquisa qualitativa, buscando compreender os principais questionamentos dos discentes e suas perspectivas de vida, levando em conta seu contexto histórico, social e político. Dessa forma, a experiência da gamificação foi planejada a partir das observações diretas na sala de aula, a partir de anotações e registros reflexivos, além das conversas com os alunos, vendo a necessidade de trazer novas metodologias que os interessam.

Um quiz de perguntas e respostas foi o instrumento pedagógico utilizado, feito exclusivamente pelos bolsistas do PIBID, a partir dos conteúdos que havíamos ministrados na sala de aula, e com o cuidado na seleção das perguntas. O objetivo era que tivesse uma boa participação dos estudantes, um bom trabalho em equipe que os ajudassem nessa habilidade, e também a construção do conhecimento histórico crítico. Dessa forma, observamos o envolvimento dos alunos e como isso se manifestou no aprendizado do conteúdo, por isso, analisamos o impacto da gamificação a partir de uma análise qualitativa.

Assim, a análise dos resultados obtidos se deu pela interpretação crítica dos registros produzidos durante a experiência, associando sempre com a contribuição teórica Silva (2014), Carvalho Costa (2024), Freire (1996), Silva (2013) e Treviso (2014). Por fim, essa abordagem fez compreender a necessidade de usar mais a gamificação em sala de aula, pois foi muito positivo e eficaz a experiência, promovendo um Ensino de História mais participativo, que esteja alinhado também com as expectativas e interesses dos alunos.



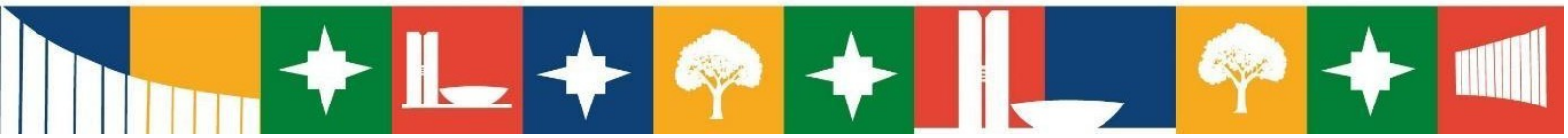
## REFERENCIAL TEÓRICO

Usando a gamificação na educação, os recursos pedagógicos se abrangem para o entendimento do aluno a respeito do assunto abordado em sala, criando assim um vínculo com o saber, sempre buscando um objetivo de aprendizagem e habilidades de cada indivíduo. Ao abrir o leque de conhecimento para o desenvolvimento dos ambientes de gamificação, isso se torna uma construção de novas finalidades com a educação, possibilitando motivar cada sujeito para participar do saber. Diante disso, os autores Alves, Minho e Diniz (2014) comentam que a escola e a gamificação contribuem para essa formação. Segundo eles:

Se os jogos podem mudar o mundo como afirma McGonigal (2011), pode-se também utilizar estratégias gamificadas para promover a motivação e o engajamento em diversos cenários de aprendizagem, sobretudo na escola. Afinal, há uma dificuldade da instituição escolar se conectar com o mundo vivido pelos jovens crescidos na cibercultura (Alves; Minho; Diniz, 2014, p.82).

Os autores destacam a importância de novas metodologias na escola, visto que a civilização cada vez mais vem se adaptando a um novo processo de estrutura de conhecimento e interação. A implementação de estratégias gamificadas não apenas torna o aprendizado mais dinâmico, mas também possibilita que os alunos se sintam mais envolvidos e motivados. Esse ambiente de aprendizado interativo pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades críticas, como a colaboração, a resolução de problemas e a criatividade, que são essenciais para o século XXI.

A gamificação se apresenta como uma ferramenta valiosa para transformar a experiência educacional, alinhando-se às necessidades e expectativas dos estudantes contemporâneos. Paulo Freire (1996) menciona em sua obra "Pedagogia da Autonomia" a importância de estimular a curiosidade dos educandos como um processo de ensino que potencializa as possibilidades de futuras gerações aprenderem novas estratégias. Ao integrar a gamificação nas práticas pedagógicas, os educadores podem criar ambientes de aprendizagem mais interativos e motivadores, promovendo a autonomia e o protagonismo dos alunos. Essa abordagem não só facilita a assimilação de conteúdos, mas também desenvolve habilidades essenciais, como o pensamento crítico e a colaboração, preparando os estudantes para os desafios do mundo atual.





O pensamento de muitos autores redireciona que novas propostas de ensino são necessárias para aproximar a linguagem dos adolescentes com as tecnologias, visando alcançar as capacidades cognitivas e sociais no meio escolar. Essa adaptação é fundamental para criar um ambiente de aprendizagem mais relevante e engajador, onde os alunos possam desenvolver habilidades críticas, como a resolução de problemas e a sua colaboração. De acordo os autores Treviso e Almeida (2014) discute que o psicólogo Piaget esclarece que um espaço dinâmico favorece novos pensamentos de aprendizados que consigam ultrapassar os desafios do cotidiano:

Piaget afirma que o futuro do ensino deve se abrir cada vez mais à interdisciplinaridade e às necessidades do cotidiano e, para isso, o ambiente de aprendizagem deve ser organizado com práticas pedagógicas que estimulem o espírito de liberdade nos estudantes, de modo que eles possam reconstruir suas verdades (Treviso; Almeida, 2014, p.236).

Entendendo como esse psicólogo compreendeu o comportamento dos jovens, é importante lembrar como a escola se adapta à evolução de cada geração. Ao longo do tempo, as instituições educacionais passaram por diversas transformações, refletindo as mudanças sociais, tecnológicas e culturais. Cada geração traz novas demandas e desafios, e a escola deve se desenvolver para acompanhar essas transformações, proporcionando um ambiente que favoreça a aprendizagem e a inclusão.

A estrutura da instituição escolar como se conhece hoje funcionou em um determinado tempo histórico. A escola do século XIX, um modelo ainda predominante, servia à formação de mão de obra para um mundo pós-revolução industrial. A escola do século XXI precisa achar um modo de educar as gerações para o tempo em que vão viver, definido pelas tecnologias digitais (Silva, 2013, p.140).

É fundamental que educadores e gestores estejam atentos às características e necessidades dos jovens, criando estratégias que estimulem seu desenvolvimento integral e sua preparação para o futuro. Isso inclui a implementação de metodologias ativas que promovam a participação, o pensamento crítico e a criatividade. Além disso, é essencial proporcionar um ambiente seguro e acolhedor, onde os alunos possam expressar suas opiniões e emoções.







A formação continuada dos educadores também é crucial, pois permite que eles se atualizem sobre novas abordagens pedagógicas e compreendam melhor as dinâmicas sociais que influenciam a vida dos jovens. Além de fornecer conteúdos acadêmicos, a escola deve incentivar habilidades socioemocionais, como resiliência e trabalho em equipe. A integração de tecnologias no ambiente educacional também é fundamental, pois permite que os alunos desenvolvam competências digitais essenciais para o futuro.

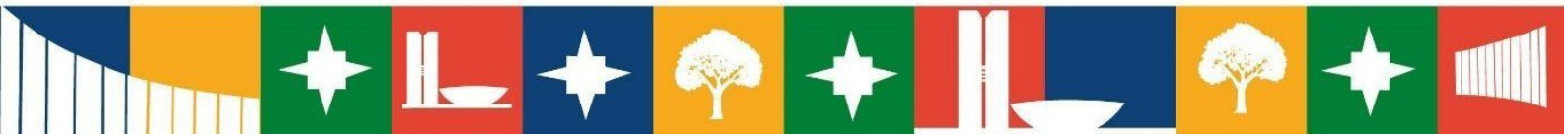
Em conclusão, ao cultivar um ambiente inclusivo e diversificado, a escola não só forma cidadãos críticos e conscientes, mas também contribui para uma sociedade mais justa e colaborativa. Assim, a educação se torna uma ferramenta poderosa para a transformação social e o fortalecimento das comunidades, garantindo uma educação de qualidade que realmente atenda às necessidades das novas gerações.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A gamificação na turma do 6º ano do fundamental envolveu a turma de forma que todos tinham a liberdade de se envolver no jogo e nas questões direcionadas a eles. As equipes se empenharam em ajudar as duplas que iam participar em responder as perguntas. Ao observar a turma nessa metodologia, foi entendido que os alunos se envolveram em um ambiente colaborativo, onde a aprendizagem se tornou mais dinâmica e interativa.

Esse engajamento não apenas estimulou o interesse dos alunos pelas atividades, mas também promoveu o desenvolvimento de habilidades sociais, como a cooperação e a comunicação. Através da gamificação, os estudantes se sentiram mais motivados a participar, refletindo sobre os conteúdos de forma lúdica e significativa. Além disso, as interações entre os alunos revelaram um aumento na autoestima e na confiança, pois cada um pôde contribuir com suas habilidades e conhecimentos.

Os resultados indicaram que a gamificação pode ser uma estratégia eficaz para fortalecer uma aprendizagem mais ativa e envolvente, sugerindo que essa abordagem deve ser considerada como uma alternativa viável nas práticas pedagógicas do ensino fundamental. Além de aumentar o engajamento dos alunos, a gamificação promove um ambiente de competição saudável, onde os estudantes se sentem motivados a superar desafios e a colaborar entre si.





Essa metodologia também possibilita a personalização do aprendizado, permitindo que cada aluno avance em seu próprio ritmo e com base em suas habilidades individuais. Ao integrar elementos de jogo, como pontuações e recompensas, os educadores podem criar um clima de entusiasmo e curiosidade, tornando o processo de aprendizagem mais atrativo.

A adoção da gamificação nas salas de aula não apenas enriquece a experiência educacional, mas também prepara os alunos para um mundo que valoriza a criatividade, a inovação e o trabalho em equipe (Costa et al., 2024). Ao interagir em um ambiente gamificado, os estudantes desenvolvem competências essenciais, como pensamento crítico, resolução de problemas e adaptabilidade. Essas habilidades são fundamentais em um mercado de trabalho em constante transformação, onde a colaboração e a capacidade de se reinventar se tornam cada vez mais importantes.

Afinal, a gamificação incentiva a autoavaliação e a reflexão, permitindo que os alunos compreendam melhor seu próprio processo de aprendizagem. Essas abordagens não só transformam a maneira como os alunos se envolvem com o conteúdo, mas também contribuem para a formação de cidadãos mais preparados e resilientes, prontos para enfrentar os desafios do futuro. Portanto, a implementação da gamificação nas práticas pedagógicas revela-se uma estratégia promissora que pode revolucionar o ambiente escolar, promovendo um aprendizado mais ativo e significativo. É fundamental que educadores e instituições considerem essa metodologia como parte de sua abordagem educacional, investindo em formação contínua e recursos que viabilizem a criação de experiências de aprendizagem lúdicas e impactantes.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Em suma, a gamificação se revela uma estratégia inovadora e eficaz no contexto educacional, especialmente por meio do Programa Institucional de Iniciação à Docência (PIBID) - História. Ao transformar o jogo em uma ferramenta de ensino, conseguimos não apenas engajar os alunos, mas também promover um aprendizado mais dinâmico e interativo. Através das atividades observadas, foi possível perceber que o uso de elementos lúdicos facilita a assimilação de conteúdos, tornando a educação mais atrativa e alinhada às necessidades das novas gerações.





Além disso, essa abordagem abre portas para uma reflexão mais profunda sobre a importância de integrar tecnologia e entretenimento no processo educacional. As práticas gamificadas demonstram que é viável criar um ambiente de aprendizagem que estimula a curiosidade e o desenvolvimento de habilidades críticas.

Por fim, é fundamental que novas pesquisas sejam realizadas para explorar ainda mais as potencialidades da gamificação na educação. Diálogos contínuos entre educadores e pesquisadores podem contribuir para a evolução dessa prática, garantindo que a gamificação não apenas complemente, mas revolucione as metodologias de ensino atuais. A busca por uma educação mais envolvente e eficaz deve ser uma prioridade, e a gamificação pode ser uma chave importante nessa transformação.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn Rosalina Gama; MINHO, Marcelle Rose da Silva; DINIZ, Marcelo Vera Cruz. **Gamificação:** diálogos com a educação. In: FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia; VANZIN, Tarcísio (orgs.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. p. 74–98.

COSTA, Mesiuda Lima de Carvalho et al. Gamificação na educação: como mecânicas de jogos engajam e aprendizagem. **Revista Missioneira**, v. 26, n. 3, p. 207-217, 2024.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: **saberes necessários à prática educativa**. 25 ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

SILVA, Patricia Konder Lins e. A escola na era digital. In: ABREU, Cristiano Nabuco de; EISENSTEIN, Evelyn; ESTEFENON, Susana Graciela Bruno (orgs.). **Vivendo esse mundo digital: impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais**. Porto Alegre: Artmed, 2013. p. 137-145.

TREVISIO, Vanessa Cristina; ALMEIDA, José Luis Vieira de. O conhecimento em Jean Piaget e a educação escolar. **Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade**, Bebedouro-SP, v. 1, n. 1, p. 233-244, 2014.

