


## ■ DOSSIÊ - RELATOS DE EXPERIÊNCIA

### ■ Gincana das aprendizagens: a gamificação como recurso didático de intervenção e recomposição das aprendizagens

*Learning Games: gamification as a didactic resource for intervention and recomposition of learning*

 Tatiana Nunes Carrilho de Oliveira \*  
Débora Rodrigues de Alencar \*\*

**Resumo:** Este relato de experiência visa destacar a importância dos educadores se aproximarem das tecnologias e jogos para tornar as aulas mais envolventes. Para tanto, evidencia-se o uso de metodologias ativas de aprendizagem, que visam desenvolver o processo de aprendizado. O projeto aqui relatado foi realizado em uma escola de Ensino Fundamental, e tem como base o protagonismo do estudante na construção do conhecimento, utilizando a gamificação como ferramenta para recompor, intervir e melhorar as aprendizagens. Os objetivos incluem resgatar aprendizagens suprimidas durante a pandemia, aprimorar conhecimentos linguísticos, analisar a intertextualidade entre textos de diversas áreas do conhecimento, além de incentivar a participação dos alunos na realização da avaliação externa do Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB). Destaca-se a importância da docência compartilhada, interdisciplinaridade e das metodologias ativas, que valorizam o protagonismo dos estudantes, promovendo o desenvolvimento criativo, a valorização da leitura e interpretação de textos e a aprendizagem significativa dos conteúdos.

**Palavras-chave:** Leitura e Interpretação. Metodologias Ativas. Gamificação.

**Abstract:** This experiential account aims to highlight the importance of educators embracing technology and games to make classes more engaging. To achieve this, the use of active learning methodologies is emphasized, aiming to develop the learning process. The project described here was carried out at a Primary School, with the student's protagonism in knowledge construction as its foundation, using gamification as a tool to reshape, intervene, and enhance learning outcomes. Objectives include retrieving learnings suppressed during the pandemic, enhancing linguistic and analyzing intertextuality among texts from diverse knowledge areas, besides encouraging student participation in the external assessment. The importance of shared teaching, interdisciplinary approaches, and active methodologies is underscored, which value student protagonism, foster creative development, encourage appreciation for reading and text interpretation, and promote meaningful learning of content.

**Keywords:** Reading and Interpretation. Active Methodologies. Gamification.

---

\* Graduada em Letras e Pedagogia, Especialista em Gramática Normativa e Atendimento Educacional Especializado, Professora de língua portuguesa no Centro de Ensino Fundamental 20 de Ceilândia. Contato: [tatycarrilho@gmail.com](mailto:tatycarrilho@gmail.com)

\*\* Graduada em Letras e Pedagogia, Especialista em Interdisciplinaridade e Metodologias Ativas, Supervisora no Centro de Ensino Fundamental 20 de Ceilândia. Contato: [debora.rodrigues.let@gmail.com](mailto:debora.rodrigues.let@gmail.com)

## Introdução

É notável que os estudantes atuais recebem um fluxo de informações rápidas, curtas e mutáveis a cada clique, afinal trata-se de usuários ativos das redes sociais e que cada vez mais, tornam-se desinteressados em discursos longos, focados apenas na linguagem verbal. Com ciência da volatilidade da informação, é salutar que o docente não se distancie das tecnologias ou jogos, mas sim que se aproxime, tornando as aulas cada vez mais envolventes por meio de atividades de aprendizagem que despertem o interesse dos alunos.

Nesse sentido, as metodologias ativas de aprendizagem surgem como estratégia para “desenvolver o processo de aprender, utilizando experiências reais ou simuladas, visando às condições de solucionar, com sucesso, desafios advindos das atividades essenciais da prática social, em diferentes contextos” (Berbel, 2012, p. 29).

Assim, o presente relato baseia-se em uma educação escolar focada nos pressupostos nos quais o estudante é protagonista das ações de aprendizagem e que proporcionam a construção do seu próprio conhecimento. Por meio dessas metodologias, a gamificação é utilizada como ferramenta voltada para recomposição, intervenção e melhoria das aprendizagens. Considerando a perspectiva de conhecimento integrado, que é apresentada no Currículo em Movimento da Educação Básica, a utilização de metodologias mais dinâmicas permite garantir a unicidade da teoria-prática, promovendo reflexão crítica, análise, síntese e aplicação dos conceitos aprendidos (Distrito Federal, 2014a, p. 67).

Essa concepção do currículo fundamenta-se em objetivos educacionais que visam à integração das diversas áreas do conhecimento e experiências dos alunos. Essa perspectiva educacional busca não apenas transmitir informações isoladas, mas promover uma compreensão profunda e reflexiva da realidade. Ao integrar os conteúdos de forma interdisciplinar, os alunos são incentivados a desenvolverem uma visão crítica do mundo ao seu redor, capacitando-os a analisar e interpretar diferentes aspectos dos desafios do mundo contemporâneo e estimulando-os a se tornarem cidadãos ativos e engajados na sociedade (Distrito Federal, 2014a, p. 65).

Os objetivos principais são de resgatar aprendizagens que foram suprimidas pelo período da pandemia, aprimorar os conhecimentos linguísticos, analisar a intertextualidade entre textos das diversas áreas do conhecimento, identificar teses, opiniões, fatos, *fake news* em diversos textos, além de incentivar a participação dos alunos na realização da avaliação externa do Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB). Enfim, trata-se da busca em aprimorar as aprendizagens dos eixos de leitura, análise linguística, multissemiótica e produção de textos baseados nesses pressupostos.

O projeto foi desenvolvido no 3º bimestre de 2023, para os alunos dos nonos anos do Ensino Fundamental, com o título *Gincana das aprendizagens*. As atividades desenvolvidas possuíam um conjunto de tarefas conectadas e dinâmicas, proporcionando aos estudantes serem os agentes do processo, tornando-os capazes de reproduzir e produzir seus conhecimentos em um contexto amplo e dinâmico, desenvolvendo o senso crítico, intelectual e literário. Destaca-se que o projeto possibilitou a análise dos temas contemporâneos transversais da base comum curricular.

Deste modo, compartilhar a docência “permite a utilização flexível e eficiente do tempo do professor e se beneficia dos diferentes estilos de ensino, da colaboração entre profissionais e da utilização de alternativas de ensino” (Fernández, 1993 apud Martins, 2019). O desenvolvimento do trabalho se deu partindo da docência compartilhada, da interdisciplinaridade e das metodologias ativas, que visaram agregar os conhecimentos das áreas, destacando também o protagonismo dos estudantes, o seu desenvolvimento criativo, a valorização da leitura e interpretação de textos, a aprendizagem significativa dos conteúdos e as mudanças de comportamento.

## A gamificação como estratégia de ensino-aprendizagem

Como se vê nas Diretrizes Pedagógicas para Organização Escolar do 3º Ciclo, o processo de ensino e aprendizagem precisa considerar a diversidade de saberes dos estudantes, bem como os distintos processos de aprendizagem, que podem ser inter e intrapessoais. Desse modo, compreende-se que as interações sociais contribuem significativamente para a construção de saberes (Distrito Federal, 2014b, p. 61).

Nesse sentido, a gamificação surge como uma ferramenta inovadora e dinâmica, inserindo-se de forma estratégica no contexto do ensino-aprendizagem. Ao integrar elementos lúdicos e mecânicos de jogos em atividades educacionais, ela não apenas capta a atenção dos estudantes, mas também os envolve em um processo imersivo de aprendizagem. Através de desafios, competições e recompensas, a gamificação fomenta uma atmosfera de colaboração e interação social, onde os alunos podem trocar conhecimentos, explorar conceitos e aplicar habilidades de forma prática e contextualizada.

Além disso, ao oferecer um ambiente adaptativo e personalizável, a gamificação atende às necessidades individuais de aprendizagem dos alunos, respeitando seus diferentes ritmos e estilos cognitivos. Isso significa que cada estudante pode avançar no seu próprio passo, recebendo *feedbacks* instantâneos e adaptados ao seu desempenho, o que contribui para uma aprendizagem mais significativa e autônoma.

Outro aspecto crucial é o estímulo ao desenvolvimento de competências essenciais para o século XXI, tais como pensamento crítico, criatividade e resolução de problemas. Ao enfrentar desafios e tomar decisões dentro do contexto do jogo, os alunos são incentivados a pensar de forma analítica, a explorar diferentes estratégias e a buscar soluções inovadoras para os problemas propostos.

Portanto, a gamificação não apenas enriquece o ambiente de aprendizagem, tornando-o mais estimulante e motivador, mas também prepara os estudantes para os desafios e demandas da sociedade contemporânea, onde habilidades como colaboração, pensamento crítico e adaptação são cada vez mais valorizadas e necessárias.

Assim, a *Gincana das aprendizagens* utilizou-se dessa estratégia, por meio de um sistema de jogos baseados em pontuações, indicações de líderes de equipes, tarefas de desafios e missões e trabalho colaborativo. Esse recurso permite que o aluno percorra diferentes caminhos para solucionar problemas, respeitando o ritmo individual de aprendizagem de cada estudante. Além disso, “essa estratégia trata o erro como parte do processo de aprendizagem, levando os discentes a perceberem suas falhas” (Rocha; Ferreira, 2020, p. 62).

O projeto foi desenvolvido com os alunos dos nonos anos do Ensino Fundamental, em uma escola de tempo integral com regime de 10 horas diárias. Devido ao longo período de permanência dos alunos na escola, é crucial que as metodologias adotadas em sala de aula sejam envolventes o suficiente para despertar o interesse e promover um maior engajamento nas atividades educacionais.

A execução do projeto iniciou-se pela instigação visual nas redes sociais com convites, ao corpo discente dos nonos anos, para participarem dos jogos. Várias chamadas foram realizadas utilizando as redes sociais para que eles fossem se organizando em equipes, gerando expectativa e empolgação, criando um ambiente propício para a imersão na atividade.

Inicialmente, os alunos foram agrupados em equipes seguindo a seguinte estratégia: aqueles com habilidades mais destacadas e capacidade de liderança foram designados como “capitães”, incumbidos de assegurar a interação entre todos os membros da equipe. Além disso, cabia a eles a responsabilidade de manter um diário de bordo do progresso do grupo, oferecer apoio aos colegas com mais dificuldades de aprendizagem e fomentar a participação ativa de todos os membros da equipe. Essa abordagem não apenas promoveu um ambiente colaborativo, mas também incentivou o desenvolvimento de habilidades de liderança e empatia.

Durante várias semanas, uma variedade de jogos foi incorporada às aulas, que incluíam atividades como perguntas e respostas, torta na cara, jogos de escape, passa ou repassa, trilha no chão da sala, futebol da transitividade verbal, bingo, bomba, entre outros. Cada

sessão culminava com a produção de textos relacionados aos temas abordados naquela atividade, alinhados com os princípios dos temas contemporâneos transversais delineados pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Para garantir a participação ativa dos alunos, foi estabelecida uma política de “multa” para equipes com membros ausentes. Essa estratégia, comum à gamificação, serviu como um incentivo adicional, reforçando a importância da colaboração e da responsabilidade individual. Essa medida não apenas incentivou a presença regular dos alunos, mas também promoveu uma cultura de comprometimento e engajamento ao longo do projeto.

A culminância do projeto aconteceu com um jogo de caça ao tesouro pela escola. Durante essa atividade, os alunos se deparavam com perguntas baseadas na matriz de referência do Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB) de 2023, e precisavam decifrar pistas adicionais através da leitura de *QR codes* estrategicamente colocados pela escola. O líder de cada equipe, designado como o “capitão”, recebia um envelope contendo quatro questões. Somente ao responderem corretamente todas as perguntas, as equipes obtinham a dica crucial para encontrar o próximo *QR code*. Para garantir uma competição justa, cada equipe era identificada por uma cor distinta, garantindo que não pudessem acessar as pistas designadas para outras equipes. Essa abordagem não só promoveu a colaboração e o pensamento estratégico, mas também estimulou os alunos a dominarem o conteúdo relevante para o SAEB de forma envolvente e divertida.

A gincana foi concluída no dia da avaliação do SAEB, que teve início com um momento de relaxamento na quadra da escola, organizado pelos professores de educação física, visando a redução do estresse antes da prova, promovendo um ambiente tranquilo e receptivo. Além disso, foram distribuídos *kits* de “tranquilidade”, contendo chocolates, lápis e caneta preta, para auxiliar os alunos durante a realização da prova. Essa iniciativa refletiu o compromisso não apenas com o desempenho acadêmico, mas também com o bem-estar integral de seus alunos durante momentos críticos de avaliação.

Um dos grandes desafios enfrentados pela escola é de conseguir um quantitativo mínimo de alunos no dia do SAEB. Por dois biênios consecutivos, a escola ficou sem nota do Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB) por não alcançar a porcentagem mínima de 80% de alunos.

Apesar do SAEB não ser capaz de refletir inteiramente a qualidade do ensino, uma vez que sua abordagem é padronizada, não refletindo sobre a diversidade sociocultural do país, que muitas vezes é injusta, sabe-se que este é um indicador importante para compreender o ensino oferecido nas escolas, por isso é fundamental que a escola produza estratégias para o engajamento dos estudantes. A culminância do projeto no dia do SAEB foi crucial para alcançarmos mais de 90% da presença dos alunos no dia da avaliação em 2023.

Com relação à avaliação, os alunos foram acompanhados no decorrer de todo o processo, considerando a concepção formativa apresentada nas Diretrizes de Avaliação da rede. Desse modo, todas “as intervenções didáticas e pedagógicas serão pautadas na lógica do processo de aprendizagem dos estudantes e não, exclusivamente, na lógica conteudista” (Distrito Federal, 2014c, p. 13).

Ao integrar a gamificação à abordagem formativa da avaliação, o processo educacional foi enriquecido, proporcionando uma experiência de aprendizagem mais envolvente e significativa. Os alunos foram incentivados a refletir criticamente sobre seu próprio progresso, a colaborar com seus colegas e a buscar constantemente o aprimoramento, resultando em um desenvolvimento integral que vai além do domínio dos conteúdos curriculares.

Os resultados alcançados foram diversos, abrangendo desde a promoção da socialização e a troca significativa de conhecimentos até a notável melhoria nas habilidades de leitura, interpretação, emprego de pontuação e nos diversos aspectos dos conhecimentos gramaticais. O desenvolvimento e aprendizado foram marcantes entre os envolvidos, ressaltando a importância do papel ativo de todos os participantes. Além disso, o papel do professor como mediador, intervindo e motivando nesse processo, contribuiu para que os avanços ocorressem de forma mais facilitada.

## Considerações finais

Conforme destacado ao longo deste trabalho, as metodologias ativas de aprendizagem, especialmente a gamificação, mostraram-se como abordagens pedagógicas

efetivas para estimular o engajamento e a participação ativa dos estudantes no seu processo de ensino-aprendizagem. Os resultados obtidos durante a realização da gincana evidenciaram não apenas uma redução significativa no índice de faltas às aulas, mas também um aumento expressivo na adesão dos alunos à avaliação do SAEB, indicando os benefícios tangíveis dessa abordagem.

Diante disso, percebeu-se a importância de uma abordagem educacional que valorize a participação ativa dos alunos, a integração entre diferentes áreas do conhecimento e o uso criativo de recursos pedagógicos, como a gamificação. Essa abordagem, centrada na integração entre diferentes áreas do saber e no emprego criativo de recursos pedagógicos, como a gamificação, revelou-se fundamental para estimular o desenvolvimento integral dos estudantes.

Outro ponto importante observado foi o progresso dos alunos, especialmente no que diz respeito ao aprimoramento de suas habilidades de leitura e interpretação de textos, aspectos que foram identificados previamente como lacunas na área de linguagem. Além disso, foi perceptível uma maior coesão e colaboração entre os estudantes, que demonstraram uma afinidade crescente entre si e ofereceram suporte mútuo de maneira contínua ao longo do processo de aprendizagem.

Nesse contexto, a gamificação emergiu como uma ferramenta essencial para tornar o processo educacional mais dinâmico, envolvente e eficaz. Ao transformar o aprendizado em uma experiência lúdica e interativa, a gamificação não apenas facilitou o progresso dos alunos, mas também proporcionou uma atmosfera propícia para a exploração criativa, a resolução de problemas e o desenvolvimento de habilidades essenciais para o século XXI. ■

## Referências

- BERBEL, N. A. N. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. **Semina: Ciências Sociais e Humanas**, [S. l.], v. 32, n. 1, p. 25-40, 2012. DOI: 10.5433/1679-0383.2011v32n1p25. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/seminasoc/article/view/10326>. Acesso em: 2 out. 2023.
- ROCHA, Patrícia; FERREIRA, Márcia. Ausubel e a gamificação. In: REIS, Haydéa; FELGUEIRAS, Ana Claudia; ROCHA, Patrícia. **Metodologias ativas de aprendizagem: uma relação de conceitos e práticas**. Veranópolis: Diálogo Freiriano, 2020.
- DISTRITO FEDERAL. Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal. **Currículo em Movimento da Educação Básica: Pressupostos Teóricos**. Brasília, 2014a.
- DISTRITO FEDERAL. Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal. **Diretrizes Pedagógicas para Organização Escolar do 3º Ciclo para as Aprendizagens**. Brasília, 2014b.
- DISTRITO FEDERAL. Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal. **Diretrizes de Avaliação Educacional: Aprendizagem, Institucional e em Larga Escala (2014-2018)**. Brasília, 2014c.
- MARTINS, Catarina Xavier Gonçalves. Docência compartilhada e a inclusão de alunos com deficiência no ensino fundamental. In: **Anais da V Semana da FAGED e X Semana da Educação: A Educação tem futuro? Desafios e Possibilidades**. Anais...Juiz de Fora (MG) UFJF, 2019. Disponível em: <https://www.even3.com.br/anais/vsemanadafacedufjf/170803-docencia-compartilhada-e-a-inclusao-de-alunos-com-deficiencia-no-ensino-fundamental>. Acesso em: 2 maio 2024.