

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

**MAÍRA SAPORETTI CARVALHO**

**GAMIFICAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL: uma revisão da literatura  
acadêmica**

JUIZ DE FORA  
2018

**MAÍRA SAPORETTI CARVALHO**

**GAMIFICAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL: uma revisão da literatura  
acadêmica**

Artigo apresentado como requisito parcial  
para aprovação no Curso de  
Especialização Mídias na Educação, da  
Faculdade de Educação, Universidade  
Federal de Juiz de Fora.

Orientador: Prof. Ms. Clinger Cleir Silva  
Bernardes

JUIZ DE FORA  
2018

**MAÍRA SAPORETTI CARVALHO**

**GAMIFICAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL: uma revisão da literatura  
acadêmica**

Artigo apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Aprovada em:

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Ms. Clinger Cleir Silva Bernardes

---

Prof. Ms. Anderson dos Santos Romualdo

---

Membro da banca

## Resumo

Este artigo tem como objetivo fazer um levantamento em bases científicas nos últimos cinco anos sobre estratégias de gamificação no ensino fundamental. A fim de observar os resultados obtidos com a aplicação das estratégias de gamificação no ensino fundamental, apresentando suas características e o trabalho pedagógico alicerçado nesta visão.

Palavras-chave: Gamificação no ensino fundamental; Estratégias de gamificação.

## Introdução

O jogo é uma atividade que existe desde os tempos mais remotos. Com o avanço das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), novas possibilidades surgiram de interação com os jogos. E nesse contexto, se desenvolve a gamificação, que acontece na utilização da mecânica dos jogos em ambientes que não são necessariamente de jogos. Sendo assim, considera a lógica dos *games* para o desenvolvimento de algo, no caso, deste trabalho sua aplicação no processo educacional.

Os jogos são baseados em atividades a serem feitas com base em regras pré-estabelecidas, o jogador recebe feedbacks a todo momento do seu caminhar durante o jogo. Quando alcança um objetivo ou termina algo que deve ser feito é premiado de alguma forma, seja passando de fase, ganhando bônus, equipamentos, etc. Essa forma de organização envolve o indivíduo, o motiva e faz com que habite o tempo da atividade com inteireza, ou seja, por completo com todo seu âmago.

---

\*Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Professora dos anos iniciais do Ensino Fundamental na rede privada de ensino. Pós-graduanda em Práticas de Letramento e Alfabetização pela Universidade Federal de São João Del-Rei. Endereço eletrônico: [maimel87@hotmail.com](mailto:maimel87@hotmail.com)

Esse texto se propõe a apresentar uma revisão de literatura com pesquisas científicas identificadas pelo Portal de Periódicos Capes sobre a gamificação no ensino fundamental.

## **A Gamificação e sua aplicabilidade na Educação**

O jogo é uma atividade humana realizada em todo o planeta, por meio dele descobrimos e apreendemos o mundo ao nosso redor. Com o passar do tempo, as instituições educativas começaram a perceber o potencial dos jogos para o desenvolvimento de diferentes conteúdos pelos alunos e assim os jogos passaram a ser incluídos nas práticas educacionais.

Com a chegada das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), surgiram os jogos digitais, que trouxeram novas possibilidades de experiências com os jogos. E ainda, na contemporaneidade, os elementos que compõem os jogos passaram a ser usados em situações que não são jogos, sendo denominada essa forma de trabalho de gamificação.

O conceito “Gamificação”, portanto surge na cibercultura (LÉVY,1999) em meio ao contexto de interação entre o ser humano e os jogos digitais. A gamificação da educação, segundo Pimenta e Teles (2015, p.107) “consiste na utilização de elementos de jogos em contextos que não são de jogos, ou seja, no uso da lógica dos games<sup>1</sup> aplicada a diferentes contextos sociais”. Portanto, essa abordagem se baseia na lógica do jogo, mas não usa um jogo e sim as estratégias que envolvem os jogos, como: a resolução de problemas, o aumento do nível de dificuldade, o *feedback* (pontos, medalhas, recompensas, etc.).

No campo educacional, os jogos são utilizados com a intenção de ensinar conteúdos específicos em uma abordagem mais lúdica, interativa e dinâmica. Trazendo muitos benefícios, pois os alunos ficam mais motivados e instigados a aprender algo. Eles proporcionam uma aprendizagem em que o educando é ativo, ele deve vivenciar cada etapa, regra, errar e acertar para alcançar os objetivos propostos no jogo. É um território para experimentação, onde o aluno pode errar, tentar, tentar de novo, até acertar, sem a carga que se tem “no mundo real” com relação ao erro. Encoraja o participante a praticar, aprender a partir dos seus erros e com isso adquirir novas habilidades e/ou conhecimentos.

A gamificação traz essa vertente do jogo para diferentes contextos. Romero (2015, p.67) apresenta que a gamificação utiliza os componentes dos jogos educativos “ (objetivos de aprendizagem, experiência de jogo, experiência de aprendizagem positiva e mecânicas de jogo), mas aplicados a um contexto autêntico, sem a criação de um universo de jogo digital”. Ela só tem a acrescentar no cotidiano escolar, dinamizando o contato com os conteúdos, os agregando e estabelecendo relações multidirecionais entre os sujeitos educacionais. A implementação da gamificação no âmbito educativo pode proporcionar o encorajamento de determinados comportamentos já existentes, mudar comportamentos, fornecer *feedback* e reconhecimento imediatos, incentivar a resolução de problemas e rastrear progressos e esforços. Essa abordagem, coloca como protagonistas os alunos e professores, fazendo com que sejam proativos e criativos, pois devem estar a todo momento criando, inventando e se reinventando.

A gamificação se apresenta como uma excelente forma de trabalho significativo. Pois, como dito, utiliza estratégias e mecanismos empregados nos jogos em situações que não são de jogos, assim qualquer instituição tem a possibilidade de aplicar em seu contexto essa prática que envolve os alunos e transforma o ensino em algo mais cativante.

Tornando os alunos mais interessados e motivados, incitando-os a cumprir as tarefas com empenho e determinação, e os conteúdos a serem aprendidos vão sendo absorvidos naturalmente. Pois, não se sentem “obrigados” a aprender, o conhecimento é melhor vivenciado e se torna mais significativo, os envolvendo nas atividades por ser algo mais divertido. Além de desenvolver vários aspectos socioemocionais, como a cooperação, competição, coletividade, autonomia e comunicação.

Trazer para dentro do processo educacional essa forma de trabalho, é considerar a realidade de nossos alunos, suas experiências e motivações, pois fazem parte da sua vivência, os fazendo assim se sentirem pertencentes ao processo educacional e as estratégias de gamificação, trazem o aspecto lúdico e divertido para o contexto educativo que estimula a participação motivada e voluntária pelos alunos. A gamificação assim como os jogos, se manifestam como um conjunto de problemas que o indivíduo/jogador deve solucionar. Se tornando jogador passa a ser participante ativo. E como diz Aragon (2013, p. 101 apud GRAVATÁ et.

al.) “a maneira mais efetiva de ensinar é deixar os estudantes no controle da própria aprendizagem”.

## **O que apresentam as pesquisas**

Para investigação em questão, utilizamos o website Portal de Periódico Capes/MEC, que apresenta artigos completos publicados em revistas científicas de diferentes lugares do mundo. O recorte temporal feito foi de 2013 a 2017. A palavra-chave pesquisada foi: gamificação no ensino fundamental. Com o termo foram encontrados 8 trabalhos, 2 deles foram descartados. Um deles se constituindo como um editorial sem informações relevantes para o levantamento bibliográfico e o outro, um artigo que tratava da saúde vocal dos professores, não trazendo pontuações importantes sobre o tema pesquisado. Desta forma, 6 artigos foram utilizados para a revisão literária. Os trabalhos observados foram publicados de 2016 a 2017, sendo possível perceber como a temática é recente na educação e no Brasil.

O primeiro artigo observado “A Gamificação no Ensino de História: O Jogo *“Legend Of Zelda”* na abordagem sobre medievalismo” analisa os elementos dos *games* dentro do jogo *“The Legend of Zelda: Ocarina of the time”* para a transposição didática do conhecimento histórico sobre o medievalismo no ensino fundamental II. Martins (2016) explicita que o termo gamificação por ser amplo e recente, possui diferentes interpretações e diante disso traz a definição de Mastrocola: “[...] como o uso de elementos dos games e técnicas de game design (como pontos, barra de progressão, níveis, troféus, fases, medalhas, *quests*, etc.) dentro de contextos que não são games” (MASTROCOLA apud MARTINS et. al., 2016, p.305-306) e de Kapp, que reúne os conceitos de estudiosos do tema e traz que *“gamification”* (em português gamificação) é o uso de mecânicas de jogos, estética lúdica e ‘game thinking’ para engajar pessoas, motivar ações, promover aprendizado e resolver problemas” (KAPP, 2012 apud MASTROCOLA, 2013, p. 27). Apresenta que a gamificação é abordada como “um sistema híbrido entre a educação e o entretenimento” (MARTINS et. al., 2016). O autor percebe a gamificação como uma forma de instigar os alunos, motivá-los e envolvê-los nas atividades escolares, motivando e desenvolvendo a cognição. Aponta que os games poderiam ser vistos como um método pedagógico, porque “agrega importantes

elementos na metodologia, pois jogos proporcionam graus de imersão e diversão que dificilmente são atingidos por meio de métodos tradicionais. (MARTINS, 2016, p.309). Possibilitando ainda que os educadores trabalhem com os conteúdos de forma mais integrada e trazendo os alunos para a participação ativa e autoral, “deixam a passividade das carteiras convencionais da sala de aula e são estimulados pelos games a construir seus conhecimentos.” (MARTINS, 2016, p. 308).

O segundo artigo intitulado “Marvinsketch e Kahoot como ferramentas no ensino de isomeria” apresenta uma proposta de atividade gamificada para o ensino médio utilizando as ferramentas colaborativas Marvinsketch e Kahoot no ensino de isomeria. Pontua as percepções dos alunos frente ao uso dessas ferramentas, que são utilizadas com intuito de motivar os alunos e proporcionar uma forma mais atraente de aprender os conceitos de isomeria. Traz que a gamificação utiliza “em uma realidade fora de jogo, o pensamento, as estratégias e as regras presentes no ato de jogar.” (COSTA, DANTAS FILHO & MOITA, 2017, p.33). Para o autor o aluno se torna motivado e engajado em uma gamificação, pois tem com alcançar o estágio de *flow*, ou seja, “a forma como as pessoas descrevem seu estado de espírito quando a consciência está harmoniosamente ordenada e elas querem seguir o que estão fazendo para seu próprio bem”. (MIHALY, 1990 apud COSTA, DANTAS FILHO & MOITA, 2017, p. 34).

Para que esse estágio seja alcançado na prática pedagógica, é preciso “a) provocar uma maior concentração do aluno durante a atividade; b) provocar uma sensação de êxtase; c) provocar o uso de habilidades; d) provocar a perda de sensação de tempo; e) gerar uma motivação intrínseca em permanecer na atividade” (FADEL, 2014 apud COSTA, DANTAS FILHO & MOITA, 2017, p.34). A pesquisa aponta uma boa receptividade dos alunos e uma percepção positiva dos mesmos do uso da atividade gamificada. Observou-se também que os conceitos apresentados para que se chegar ao *flow* aconteceram durante a prática de gamificação.

O terceiro trabalho “*Gamification* e a *Web 2.0*: planejando processo ensino-aprendizagem” propõe que o uso da *Web 2.0* nas plataformas interativas conectado a gamificação pode ter resultados positivos para o processo ensino-aprendizagem. Não explicita um segmento específico para utilizar essa estratégia de gamificação. Segundo Monte, Barreto e Rocha (2017), o termo *gamification* foi apresentado em uma conferência (TED) em 2002, mas começou a ganhar visibilidade mundial depois



de 2010. Segundo Vianna et. al. (apud MONTE, BARRETO e ROCHA, 2017, p.92) a gamificação “corresponde ao uso de mecanismos de jogos orientados ao objetivo de resolver problemas práticos ou de despertar engajamento entre um público específico”. Utilizando, portanto, as estratégias dos jogos, em ambientes que não são de jogos. Alguns elementos podem ser aplicados como: “objetivos claros, regras, desafios, status (rankings e medalhas), *feedback* constante, brindes (recompensas e prêmios) etc.” (apud MONTE, BARRETO e ROCHA, 2017, p.92). A gamificação traz ao ambiente pedagógico mais dinamicidade, interatividade e ressignificação dos papéis aluno-professor:

O processo ensino-aprendizagem é uma via de mão dupla, então se através do *gamification*, o discente tem aulas mais atrativas, inovadoras e que de alguma maneira marcam positivamente a experiência de aprendizado, ele irá absorver mais conhecimento, conseqüentemente o docente que está aplicando a gamificação em suas aulas poderá utilizar a experiência nessas aulas e a demanda dos alunos para aprimorar seus métodos de ensino, e utilizar todo o *feedback* proporcionado pelos discentes para continuar estabelecendo ambientes inovadores e agradáveis (ALVES; MINHO; DINIZ, 2014 apud MONTE, BARRETO; ROCHA, 2017, p. 94)

Com este olhar, traz o trabalho com a plataforma *Socrative*. Nela o professor cria as diferentes formas de atividades, depois dá acesso aos alunos por meio de código, aonde participaram das atividades (*quizzes*, estudos colaborativos e individuais). Salaria a importância da utilização das TICs na educação e na gamificação, trazendo uma ampliação das possibilidades das práticas pedagógicas.

O próximo estudo “Games e gamificação: uma alternativa aos modelos de EaD” foi desenvolvido em uma disciplina semipresencial disponibilizada no curso de Pedagogia, os estudantes deveriam ir a campo e observar como os games e a gamificação poderiam contribuir para a transformação da realidade percebida e assim, deveriam depois de analisado intervir pedagogicamente na realidade escolar com base no método cartográfico de pesquisa. Os futuros professores observaram a importância da reconfiguração das práticas pedagógicas escolares e a composição de novos caminhos, que possibilitassem atender a realidade dos alunos atuais. Schlemmer (2016, p.108) traz que a gamificação na educação se dá na utilização da maneira:

de pensar dos games, os estilos e as estratégias de games, bem como os elementos presentes no design de games, tais como mecânicas e dinâmicas (M&D), em contextos não game, como meio para engajar os

sujeitos na invenção e resolução de problemas (Ziehermann; Linder, 2010; Ziehermann; Cunningham, 2011; Kapp, 2012; Fardo, 2013), em diferentes áreas e níveis educacionais (Domínguez et al., 2013).

Com base nisso, há os elementos de gamificação mais comuns, como sistema de pontuação, quadro de ranking, recompensa, premiação. Schlemmer explica que focar somente nisso, é reduzir a gamificação a um modismo e acrescenta que é importante abordar elementos distintos, como:

trilhas, desafios, enigmas e missões mais complexas e problematizadoras que envolvem a relação com diversas variáveis e uma postura dedutiva e exploratória na busca de pistas, na realização de descobertas, no desenvolvimento de estratégias, na organização em clãs que agrupam jogadores com características diversas e gera um empoderamento em grupo, para construção colaborativa e cooperativa” (SCHLEMMER, 2016, p.115)

A gamificação promove a cooperatividade, o engajamento e o empoderamento dos alunos como seres ativos. As tecnologias digitais potencializam ainda mais essa dinâmica de ação, pois vivemos e convivemos entremeados por elas e vão nos constituindo como seres de um tempo/espço. Não é possível separar o que somos no mundo físico e no mundo virtual, somos constituídos por todos os espaços e experiências vivenciadas. Dessa forma, Schlemmer traz os conceitos “híbridos, multimodais e pervasivos” na abordagem dos espaços de convivência digitais. O híbrido é visto por Latour (1994) como “múltiplas matrizes”, multimodais se relacionando a diferentes modalidades relacionadas, como presencial-online e física-digital e pervasivo, que pode ser diferente por qualquer parte, global. A pesquisa discursa também sobre a interação dos participantes (alunos e professor) na gamificação, proporcionando troca de conhecimentos, compartilhamento de ideias e o aprender juntos. Dessa forma, a autora percebe a relevância da utilização dos games e da gamificação como forma de motivação e ressignificação de vivências. Schlemmer (2016, p. 121) aponta:

que os games se tornam significativos para os jogadores, principalmente, porque possibilitam viver uma experiência na qual são desafiados a explorar, a realizar missões, o que os coloca no controle do processo, possibilitando assim, por meio de suas ações e interações constantes, descobrir e inventar caminhos e soluções, tomando decisões. Tudo isso de forma divertida, favorecendo a imersão (estado de flow), agência e transformação, propiciando maior engajamento.

Portanto, é trazida como uma prática válida e que deve se basear nos objetivos educacionais que norteiam o ambiente educativo, assim as mecânicas e as dinâmicas gamificativas escolhidas precisam estar em concordância com o que se pretende desenvolver nos educandos.

A quinta pesquisa “Impasse aos Desafios do uso de *Smartphones* em Sala de Aula: Investigação por Grupos Focais” apresenta o uso dos *smartphones* no ensino médio e no superior, observando seus limites e possibilidades como ferramenta pedagógica. A pesquisa foi realizada com professores, a fim de identificar suas percepções sobre os celulares na escola. A utilização do celular em sala de aula envolve não só uma questão técnica, mas de mudança de paradigma na escola, modificando formas de se ver e de se organizar, estabelecendo novas relações entre o ensinar e o aprender. Reinaldo et. al. (2016, p.78) aponta que o ideal seria “o educador abandonar seu papel no ensino de “estar presente” e agir de modo a “ser presente”. [...] aluno seria direcionado a desenvolver o seu modelo objeto de aprendizagem”. Para tal, o professor precisa perceber o aluno como construtor de seu próprio saber e não como simplesmente receptor.

Os celulares acabam sendo vistos por muitos educadores e escolas como algo que atrapalha a dinâmica escolar e não como um artefato que pode potencializar as aulas. Das várias vantagens citadas no texto, a gamificação ganha vez como estratégia positiva a ser utilizada nos *smartphones* no ambiente educacional, salienta que com a gamificação:

os aplicativos educativos estão se tornando cada vez mais atraentes aos alunos, contando com recursos de imagens, sons, textos, gráficos e diagramas e bônus por atividade concluída. Estes aplicativos tornam a aprendizagem gratificante com o alto grau de interatividade a permitir simulações de fenômenos químicos, físicos e naturais” (REINALDO et. al., 2016, p.84).

Os professores que já utilizam os *smartphones* em sala, deram como uma das sugestões para a familiarização dos que não têm esse hábito, trabalharem com estratégias de gamificação em atividades, para que comecem a se adaptar a inserção dos celulares no trabalho pedagógico. Dessa forma, o artigo esclarece que as ferramentas estão aí para que possamos chegar aos objetivos previamente estabelecidos e não como um fim em si próprias, assim refletirão a postura do professor perante a educação.

E por fim, o trabalho “Vivendo o jogo ou jogando a vida? Notas sobre jogos (digitais) e educação em meio à cultura ludificada” que discute a ludificação da cultura e problematiza suas implicações no que diz respeito às relações entre jogos digitais e educação. Traz que os jogos digitais atualmente são uma das maiores formas de diversão e entretenimento de pessoas, assim são pensadas maneiras de transpor essa logística para outras áreas da vida que não sejam de jogos.

Nesse intuito, Cruz (2017) diz que ‘o círculo mágico se rompeu’, ou seja, a separação entre o mundo simbólico do jogo e o “mundo real” passam a não existir. Se constituindo como:

o transbordamento das mentalidades do jogo para fora do círculo mágico, a ludificação da cultura<sup>1</sup> pode ser compreendida mediante a descrição de alguns de seus representantes formais, dentre os quais destacamos os jogos de realidade alternativa e a gamificação. (CRUZ, 2017, p. 227).

Dessa forma, as mecânicas dos jogos, transmutam de um espaço específico e passam a adentrar em diferentes ambientes. Cruz percebe a gamificação “como o uso de elementos do design de jogos em contextos de não jogo, nos quais, normalmente, sua função é engajar um determinado público-alvo em atividades específicas. ” (2017, p. 228). Para Deterding et. al. (2011 apud CRUZ, 2017, p.228):

o objetivo principal da gamificação é produzir situações de interação mediadas por dispositivos digitais e dotadas da qualidade que supostamente expressam a essência dos jogos: a jogância<sup>4</sup> (*gamefulness*). O termo alude ao conjunto de disposições, comportamentos e esquemas mentais acionados em situações de jogo.

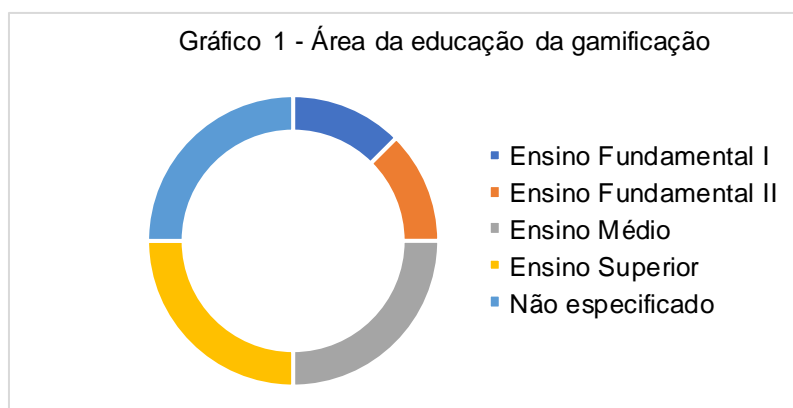
Portanto, a gamificação traz as características e o design dos jogos, em outros espaços. Afirma que há dois olhares que precisam ser percebidos: o do *designer* e do usuário. O *designer* não deve produzir um jogo, mas criar uma atmosfera que utilize os efeitos que o jogo produz nas pessoas e o usuário mesmo não estando em situação de jogo, vivencia como se estivesse. Diante disso, somente as pessoas que participam podem relatar se estão ou não jogando, pois entra na subjetividade de cada um. Os jogos têm uma linguagem específica, que cada vez mais vêm sendo observada como relevante, para além da diversão, mas como fonte de apropriação e significação do mundo. “Os *games* representam uma linguagem autônoma que traz consigo implicações para o modo como os indivíduos assimilam, interpretam e engendram significados dentro e ao redor de seus

contextos lúdicos de interação” (CRUZ, 2017, p. 232). Para finalizar, Zimmerman (2009 apud CRUZ) traz o conceito *gaming literacy*, que procura compreender como:

os jogos se relacionam com o mundo fora do círculo mágico – como o game design e o ato de jogar podem ser vistos como modelos de aprendizagem e de ação real no mundo. Em outras palavras [...] o que o mundo significa do ponto de vista dos jogos? (2009 apud CRUZ, 2017, p.230)

Assim, os jogos podem muito mais do que ser algo para distrair, mas sua logística e formas de se constituir possibilitam sua transcendência para diferentes áreas, que seriam muito beneficiadas pela maneira dos jogos de interpretar, experimentar, vivenciar, transitar e ressignificar as diferentes situações.

Os artigos trouxeram definições da gamificação e suas características, sendo que um trazia o campo dos anos iniciais do ensino fundamental (1º ao 5º ano), como campo de experimentação, mas seu foco de olhar foi na atuação pedagógica de discentes do curso de Pedagogia no ambiente escolar, sendo assim traz o ensino superior também. Dois com enfoque no ensino fundamental II (6º ao 9º ano), um no ensino médio, dois que abordavam o ensino superior e ainda dois que não trazem especificação de segmento acadêmico.



Todos apresentaram a gamificação como algo interessante, que tem o potencial de motivar os alunos, modificar posturas e trazer um novo olhar para os conteúdos a serem ensinados e aprendidos. Sendo significativa sua inserção na educação, trazendo novas configurações e olhares para o meio educativo. Pois, como apresentado por vários autores, não é somente uma forma de distração ou de ludicidade, mas um jeito de perceber o mundo e experimentá-lo.

## Gamificação no ensino fundamental

As estratégias de gamificação apresentam possibilidades de uma ressignificação do fazer pedagógico, o tornando algo mais dinâmico e significativo. Como explicita Lévy:

O que é preciso aprender não pode mais ser planejado nem precisamente definido com antecedência. [...] Devemos construir novos modelos do espaço dos conhecimentos. No lugar de representação em escalas lineares e paralelas, em pirâmides estruturadas em 'níveis', organizadas pela noção de pré-requisitos e convergindo para saberes 'superiores', a partir de agora devemos preferir a imagem em espaços de conhecimentos emergentes, abertos, contínuos, em fluxo, não lineares, se reorganizando de acordo com os objetivos ou os contextos, nos quais cada um ocupa posição singular e evolutiva (1999, p. 158).

Para tal, é preciso superar o modelo de educação bancária (FREIRE) e deixar emergir uma forma de trabalho educacional que seja dinâmico e interativo, considerando a realidade dos alunos e sua importância como ser que pensa e tem voz. A gamificação traz um novo contexto para a educação, pois preza pela interatividade e envolvimento dos sujeitos.

O professor deve atuar como um *designer* de jogos, ou seja, empenhado em estar sempre inovando seu fazer pedagógico. Produzindo as condições para que a gamificação aconteça e suscitando o engajamento dos alunos. Estimulando o movimento e o fazer dos educandos, trazendo à tona seu interesse de estar ali e vivenciar a aprendizagem.

Para que a aprendizagem se desenvolva é essencial que o aprendiz esteja motivado, a gamificação faz o aluno inserir-se na vivência do conteúdo em questão e não percebe mais que está ali por um conteúdo, mas se coloca como personagem daquela situação e vive aquilo no presente e quando se der conta já estudou algo e pensou sobre ele. Fazendo com que os discentes cumpram afazeres com mais vontade, e os conteúdos a serem aprendidos vão sendo absorvidos naturalmente. Pois, não se sentem "obrigados" a aprender, o conhecimento é melhor vivenciado e tem mais sentido para os alunos, que se envolvem nas atividades, por ser algo mais divertido. Além de proporcionar que os indivíduos interajam, compartilhem e sejam vistos como conhecedores e que produzem conhecimento.

## Conclusão

Todos os trabalhos apontam as características da gamificação e trazem propostas com base no uso das TICs. Isso demonstra a importância da inserção destas no ambiente educacional e a gamificação se apresenta como uma estratégia motivante, lúdica, interativa de trabalho educacional. Demonstra uma preocupação em inserir os sujeitos como participantes ativos de sua aprendizagem. Com relação a gamificação no ensino fundamental, foram encontrados 2 trabalhos que traziam esse segmento (um com foco na formação inicial dos docentes para atuar no ensino fundamental I e o outro desenvolvido no ensino fundamental II, mas é possível perceber que em todos os segmentos educacionais sua utilização se torna relevante. É possível perceber também como o campo é recente no Brasil e poucas são as pesquisas que tratam da temática e de suas possibilidades educacionais, mas já se mostra um movimento promissor a ser desenvolvido e que pode promover uma aderência maior dos educandos ao processo de ensino e de aprendizagem dos conteúdos escolares.

## Referências

COSTA, Carlos Helaidio Chaves et al. Marvinsketch e Kahoot como ferramentas no ensino de isomeria. **Holos**. Instituição Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte. Ano 32, vol. 01, 2017. Disponível em: < <http://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/4733> > Acesso em 05/06/18.

CRUZ, Junior Gilson. Vivendo o jogo ou jogando a vida? Notas sobre jogos (digitais) e educação em meio a cultura ludificada. **Revista Brasileira de Ciência do Esporte**. Vol. 39, nº 3, 2017.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Paz e Terra, 17ª ed., 1987.

GRAVATÁ, André...et al. Aprender com jogos na *Quest to Learn*: Nova York, Estados Unidos. In: **Volta ao mundo em 13 escolas**. São Paulo: Fundação Telefônica: A. G., 2013.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MARTINS, Dayse et al. A Gamificação no ensino de História: o jogo “Legendo of Zelda” na abordagem sobre o medievalismo. **Holos**. Instituição Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte. Ano 32, vol. 07, 2016. Disponível em: < <http://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/1978> > Acesso em 04/06/18.

MONTE, Washington Sales do; BARRETO Marcelo Martins; ROCHA, Alexsandra Bezerra. Gamification e Web 2.0: planejando processo ensino-aprendizagem. **Holos**. Instituição Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte. Ano 32, vol. 03, 2017. Disponível em: < <http://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/5759> > Acesso em 04/06/18

PIMENTA, Fabrícia; TELES, Lúcio França. Gamificação e colaboração como fatores motivadores da aprendizagem. In: ZOUHLAL, Ahmed; FERREIRA, Bruno Santos; FERREIRA, Carlos... et. al. **GAMIFICAÇÃO: como estratégia educativa**. Brasília: Link Comunicação e Design, 1ª Ed. 2015.

REINALDO, Francisco et al. Impasse aos Desafios do uso de Smartphones em Sala de Aula: Investigação por Grupos Focais. **Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação**. Vol.19, nº 09, 2016. Disponível em: < [http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1646-98952016000300007&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt](http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1646-98952016000300007&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt) > Acesso em 06/06/18.

ROMERO, Margarida. Aprendizagem pelo jogo: da gamificação das aprendizagens aos jogos sérios. In: ZOUHLAL, Ahmed; FERREIRA, Bruno Santos; FERREIRA Carlos... et.al. **GAMIFICAÇÃO: como estratégia educativa**. Brasília: Link Comunicação e Design, 1ª Ed. 2015.

SCHLEMMER, Eliane. Games e Gamificação: uma alternativa aos modelos de EaD. **Revista Iberoamericana de Educación a Distancia**. Vol. 19 nº2, 2016. Disponível em: < <http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/15731> > Acesso em 05/06/18