A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PARA TORNAR AS AULAS DE CIÊNCIAS MAIS DINÂMICAS E MOTIVADORAS NO ENSINO FUNDAMENTAL

Thaynara Bezerra Cândido
Estudante do Curso de Licenciatura Interdisciplinar em Ciências Naturais da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira
E-mail: thaynarabcandido@gmail.com

Aurélio Wildson Teixeira de Noronha
Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira
E-mail: aurelionoronha@unilab.edu.br

RESUMO

Este trabalho analisou a utilização da gamificação como estratégia pedagógica para tornar as aulas de Ciências mais dinâmicas, participativas e significativas no Ensino Fundamental. A pesquisa foi desenvolvida com três turmas de 6º ano de uma escola pública do distrito de Santarém, em Orós, Ceará. As atividades foram realizadas por meio de experiências pedagógicas envolvendo jogos e desafios gamificados, com destaque para o uso da plataforma Wordwall, buscando estimular a curiosidade, o raciocínio lógico, o trabalho em equipe e a participação dos estudantes. A abordagem qualitativa permitiu compreender as percepções e reações dos alunos durante as práticas desenvolvidas, valorizando as experiências vivenciadas em sala de aula. Os resultados evidenciaram maior engajamento, interesse e participação dos estudantes, além de indicarem contribuições para a aprendizagem dos conteúdos trabalhados. Conclui-se que a gamificação constitui uma estratégia capaz de tornar o ensino de Ciências mais atrativo e significativo, favorecendo o protagonismo estudantil e incentivando a adoção de metodologias mais dinâmicas no contexto escolar.

PALAVRAS-CHAVE: Gamificação. Ensino de Ciências. Wordwall. Aprendizagem Significativa. Ensino Fundamental.

ABSTRACT

This study analyzed the use of gamification as a pedagogical strategy to make science classes more dynamic, participatory, and meaningful in elementary school. The research was conducted with three 6th-grade classes from a public school in the district of Santarém, Orós, Ceará. The activities were carried out through pedagogical experiences involving gamified games and challenges, with emphasis on the use of the Wordwall platform, seeking to stimulate curiosity, logical reasoning, teamwork, and student participation. The qualitative approach allowed for an understanding of the students' perceptions and reactions during the developed practices, valuing the experiences lived in the classroom. The results showed greater student engagement, interest, and participation, as well as indicating contributions to the learning of the content covered. It is concluded that gamification constitutes a strategy capable of making science teaching more attractive and meaningful, favoring student protagonism and encouraging the adoption of more dynamic methodologies in the school context.

KEYWORDS: Gamification. Science Education. Wordwall. Meaningful Learning. Elementary Education.

1. INTRODUÇÃO

O Ensino de Ciências ainda enfrenta muitos desafios, principalmente quando o assunto é despertar o interesse e a participação dos alunos. Em boa parte das escolas públicas, as aulas acabam ficando presas a métodos tradicionais, o que muitas vezes torna o aprendizado cansativo e distante da realidade dos estudantes. Nesse sentido, estudos apontam que o ensino de Ciências ainda encontra dificuldades em promover uma aprendizagem significativa, especialmente quando não há conexão entre os conteúdos e o cotidiano dos alunos (VIECHENESKI; LORENZETTI; CARLETTO, 2012).

Alguns professores apontam que essa desmotivação se reflete em altos índices de evasão e reprovação, sendo um desafio constante, especialmente nas turmas dos anos finais do Ensino Fundamental. Além disso, a implementação de práticas mais investigativas e dinâmicas ainda enfrenta obstáculos na prática docente, o que contribui para a manutenção desse cenário (SANTANA; FRANZOLIN, 2018).

Nessa situação, a gamificação surge como uma alternativa criativa e eficaz, capaz de transformar a sala de aula em um ambiente mais dinâmico, interativo e motivador. Na atualidade muito se fala sobre a importância de deixar as aulas mais atrativas e próximas do cotidiano dos estudantes. O jogo, como elemento fundamental da cultura humana, sempre esteve presente, tornando-se, na escola, uma poderosa ferramenta pedagógica (HUIZINGA, 2017).

A gamificação aproveita essa natureza lúdica, pois ela consiste na utilização de elementos e técnicas de *design* de jogos em contextos diversos, por exemplo, a educação (ALVES, 2015). Fardo (2013) defende o uso da gamificação em sala de aula, pois essa permite ao(à) professor(a) criar experiências de aprendizagem mais envolventes e estimula o senso de conquista e a autonomia dos alunos.

A gamificação tem sido bastante estudada por oferecer motivações que podem ser potencialmente transformadoras da realidade do desinteresse em sala de aula. Um bom exemplo disso é o Wordwall, uma ferramenta simples e gratuita que o professor pode utilizar para criar atividades e jogos personalizados (WORDWALL, 2025). Ela oferece recursos como quizzes, roletas, cruzadinhas e outros formatos que ajudam a revisar e fixar conteúdos de forma lúdica.

É importante lembrar que a gamificação não se limita somente ao uso da tecnologia. Mesmo sem acesso à internet, é possível aplicar a ideia por meio de desafios, recompensas simbólicas e dinâmicas coletivas, adaptadas à realidade da escola e dos alunos. De acordo com Silva e Pereira (2023), o uso da gamificação favorece o engajamento e o protagonismo dos estudantes, mostrando que o mais importante é manter o aluno como centro do processo, aprendendo de forma ativa e participativa.

Pires *et al*. (2019) aplicaram uma Proposta de Atividade Pedagógica Gamificada (PAPG) em aulas de Ciências do Sétimo ano, demonstraram que essa metodologia desperta entusiasmo e sentimentos de realização, com aumento no interesse e envolvimento dos alunos.

O ensino de Ciências, por sua vez, precisa ajudar o aluno a desenvolver consciência crítica e perceber sua relação com o meio ambiente e a sociedade (KONDRAT; MACIEL, 2013). Ao estimular o diálogo, o trabalho em grupo e a resolução de problemas, a gamificação se torna uma ferramenta que não apenas motiva o aprendizado, mas também fortalece valores como cooperação, responsabilidade e pertencimento.

Este trabalho partiu da necessidade de buscar novas formas de ensinar Ciências, tornando as aulas mais participativas, atrativas e significativas para os estudantes. Nesse contexto, propôs-se a utilização da gamificação por meio da plataforma Wordwall, com o intuito de promover experiências de aprendizagem mais dinâmicas e envolventes. A pesquisa buscou compreender como essa estratégia pode contribuir para o ensino de Ciências no Ensino Fundamental, considerando aspectos relacionados ao interesse, à participação e ao envolvimento dos alunos nas atividades desenvolvidas, bem como a utilização de recursos gamificados e o papel do professor na mediação do processo de aprendizagem.

Considerando a relevância da gamificação como estratégia pedagógica para o Ensino de Ciências e sua relação com o desenvolvimento de competências previstas na BNCC, tornou-se necessário investigar como essa metodologia pode contribuir para o engajamento e a aprendizagem dos estudantes em contextos reais de sala de aula. Assim, a presente pesquisa foi desenvolvida por meio de experiências pedagógicas realizadas com turmas do 6º ano do Ensino Fundamental, cuja abordagem metodológica é apresentada a seguir.

2. A GAMIFICAÇÃO E A BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR

A gamificação tem ganhado espaço nas discussões sobre educação por ser uma estratégia que aproxima mais o aluno do processo de aprendizagem. De forma simples, ela consiste em utilizar elementos dos jogos, como desafios, pontuação, recompensas e missões, dentro do contexto da sala de aula. A ideia não é transformar tudo em jogo, mas aproveitar essas características para tornar as aulas mais interessantes e incentivar a participação dos alunos.

Além disso, a gamificação é considerada uma metodologia ativa, pois coloca o estudante como participante do próprio processo de aprendizagem. Diferente das metodologias tradicionais, em que o aluno assume uma postura mais passiva, as metodologias ativas incentivam a participação, a resolução de problemas, a tomada de decisões e a interação entre os estudantes. Nesse contexto, Fardo (2013) destaca que a gamificação utiliza mecanismos presentes nos jogos para promover motivação, engajamento e envolvimento dos alunos nas atividades educacionais. Da mesma forma, Alves (2015) afirma que a gamificação favorece experiências mais participativas e colaborativas, aproximando os estudantes do conhecimento de maneira mais dinâmica e significativa.

Um ponto importante é que a gamificação não depende apenas do uso de recursos tecnológicos. Muitas vezes se associa essa prática a aplicativos, jogos digitais ou plataformas online, mas ela também pode acontecer de forma simples, com atividades adaptadas à realidade da escola. Jogos de cartas, dinâmicas em grupo, desafios em equipe e até brincadeiras organizadas com objetivos pedagógicos já são formas de trabalhar com a gamificação. Isso é ainda mais relevante quando se pensa no contexto das escolas públicas, onde nem sempre há acesso à internet ou a recursos tecnológicos.

Na prática, existem diferentes formas de aplicar essa estratégia. Os jogos virtuais envolvem o uso de ferramentas digitais, como quizzes interativos e aplicativos educativos. Nesse contexto, o uso das tecnologias digitais aliado à gamificação pode potencializar o processo de ensino e aprendizagem, tornando as aulas mais atrativas e interativas, como destaca Silva (2025). Já os jogos não virtuais incluem atividades como competições saudáveis, uso de materiais concretos e adaptações de jogos conhecidos.

Um exemplo prático do uso da gamificação em sala de aula é a adaptação de jogos

já conhecidos pelos alunos para fins pedagógicos. Mozer (2025) apresenta a utilização do jogo UNO como estratégia para o ensino dos biomas brasileiros, no qual as cartas foram modificadas para representar conteúdos relacionados aos diferentes biomas, como características, fauna, flora e clima. Além disso, algumas regras do jogo foram ajustadas para incluir desafios e perguntas, exigindo que os alunos utilizassem o conhecimento adquirido durante a partida. Essa proposta demonstra que é possível transformar um jogo simples em uma ferramenta de aprendizagem, tornando o conteúdo mais acessível, dinâmico e significativo para os estudantes.

Entre os principais benefícios da gamificação, pode-se destacar o aumento do interesse dos alunos, a maior participação nas aulas e o desenvolvimento de habilidades como raciocínio lógico, autonomia e trabalho em equipe. O aluno deixa de ser apenas um ouvinte e passa a participar mais ativamente do próprio aprendizado. Por outro lado, também existem alguns desafios, como a necessidade de planejamento por parte do professor, o cuidado para que a competição não se torne o foco principal e as limitações de recursos em algumas escolas.

No ensino de Ciências, essa estratégia tem se mostrado bastante útil para tornar os conteúdos mais próximos da realidade dos alunos. Trabalhos como os de Pires et al. (2019) e Alves e Brandt (2023) mostram que o uso da gamificação pode contribuir para aumentar o engajamento e facilitar a aprendizagem. Além disso, experiências como a apresentada por Cleophas, Silva e Cavalcanti (2020) indicam que essa abordagem pode ser utilizada de diferentes formas, inclusive em atividades avaliativas.

Quando se relaciona a gamificação com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), essa conexão se torna ainda mais evidente. A BNCC é o documento que orienta as aprendizagens essenciais que todos os alunos brasileiros devem desenvolver ao longo da Educação Básica. No documento, são apresentadas as competências gerais da Educação Básica, que buscam promover uma formação integral dos estudantes, envolvendo conhecimentos, habilidades, atitudes e valores (BRASIL, 2018).

Entre essas competências, destacam-se o desenvolvimento do pensamento científico, crítico e criativo; a valorização da comunicação; o uso das tecnologias digitais; a argumentação; a empatia; a cooperação; e a autonomia dos estudantes (BRASIL, 2018). Esses objetivos dialogam diretamente com a gamificação, já que essa metodologia

estimula a participação ativa dos alunos, a resolução de problemas, o trabalho em equipe e a construção do conhecimento de forma mais dinâmica e significativa.

A Competência Geral 2 da BNCC, por exemplo, propõe que os estudantes exercitem a curiosidade intelectual e utilizem diferentes estratégias para investigar, refletir e resolver problemas. A gamificação contribui para isso ao utilizar desafios, missões e situações-problema que incentivam o raciocínio e a busca de soluções. Já a Competência Geral 5 destaca a importância da compreensão e do uso crítico das tecnologias digitais, algo que pode ser trabalhado por meio de quizzes interativos, jogos educativos e plataformas digitais gamificadas.

Da mesma forma, a Competência Geral 8, relacionada ao autoconhecimento e ao autocuidado, e a Competência Geral 9, voltada para a empatia, o diálogo e a cooperação, também podem ser desenvolvidas por meio de atividades gamificadas em grupo, nas quais os alunos precisam colaborar, respeitar regras e trabalhar coletivamente. Além disso, a Competência Geral 10, que trata da responsabilidade e da autonomia, aparece quando o estudante assume um papel mais ativo durante as atividades, tomando decisões e participando do próprio processo de aprendizagem.

Nesse sentido, a gamificação dialoga diretamente com as propostas da BNCC, pois favorece práticas pedagógicas mais participativas e centradas no aluno. Segundo Santos et al. (2019), essa estratégia pode contribuir para o desenvolvimento das competências gerais da BNCC, principalmente no que se refere à autonomia, colaboração e protagonismo dos estudantes. Além disso, propostas que unem gamificação, tecnologias digitais e aprendizagem significativa, como as discutidas por Couto, Silva e Sodré (2025), mostram que é possível aplicar essas ideias de forma prática no ensino.

Outros estudos, como os de Silva e Farbiarz (2025) e Vanin (2024), reforçam que a gamificação, quando bem planejada, torna as aulas mais dinâmicas e favorece uma aprendizagem significativa, especialmente no ensino de Ciências da Natureza. Essas experiências mostram que o uso do lúdico pode transformar a forma como os alunos se envolvem com os conteúdos.

3. METODOLOGIA

Esta pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, de caráter descritivo, pois buscou compreender de que forma a gamificação contribuiu para tornar as aulas de Ciências mais dinâmicas e atrativas.

Segundo Mineiro, Silva E Ferreira (2022), as pesquisas qualitativas se fundamentam na compreensão dos fenômenos a partir de suas múltiplas dimensões e significados, considerando a realidade como uma construção nas interações e seus contextos. Dessa forma, a escolha dessa abordagem permitiu analisar não apenas os resultados das atividades, mas também as percepções, o envolvimento e as experiências dos alunos ao longo do processo.

O estudo foi realizado em uma escola pública municipal localizada no distrito de Santarém, no município de Orós-CE, com turmas do 6º ano do Ensino Fundamental. As atividades foram desenvolvidas pela própria pesquisadora durante o período de estágio, assumindo a condução das aulas com acompanhamento da professora regente.

Foram realizadas três experiências pedagógicas, cada uma com um conteúdo específico da disciplina de Ciências, totalizando 6 aulas, sendo 2 aulas para cada experiência, com duração média de 50 minutos cada, a Tabela 1 apresenta um resumo das informações de cada experiência.

TABELA 1 - Descrição das experiências realizadas com turmas de 6º ano, utilizando a gamificação em diferentes conteúdos de Ciências.

Experiência	**Série**	**Quantidade de estudantes**	**Quantidade de aulas**	**Período**	**Assuntos de Ciências**
A	6°	17	2 aulas	02/2025 à 03/2025	Ecossistemas
B	6º	14	2 aulas	04/09/2025 à 25/09/2025	Sistema solar
C	6º	15	2 aulas	09/03/2026 à 30/03/2026	A importância da Água

Experiência A – Ecossistemas

Na primeira aula, foi realizada uma introdução ao conteúdo de Ecossistemas por meio de aula expositiva dialogada, buscando levantar os conhecimentos prévios dos alunos sobre o tema. Durante esse momento, foram abordados conceitos relacionados aos seres vivos, fatores bióticos e abióticos, habitat, cadeia alimentar e às interações existentes entre os organismos e o ambiente. Em seguida, os estudantes participaram de atividades de interação e discussão em grupo, relacionando os elementos que compõem os ecossistemas e identificando exemplos presentes no cotidiano.

A segunda aula ocorreu na mesma semana, dando continuidade ao conteúdo trabalhado anteriormente. Inicialmente, foi realizada uma breve retomada dos conceitos abordados na aula anterior, com o objetivo de revisar os conteúdos e esclarecer dúvidas dos alunos. Em seguida, foram desenvolvidas atividades gamificadas em grupo por meio da plataforma Wordwall, incluindo um quiz sobre Ecossistemas e um jogo da memória relacionado aos elementos dos ecossistemas e suas características.

As atividades tiveram como objetivo reforçar os conteúdos trabalhados na primeira aula de forma dinâmica e participativa, além de estimular habilidades como raciocínio lógico, memória e trabalho em equipe. Durante a realização das atividades, foi possível observar maior participação dos alunos, interesse pelo conteúdo e envolvimento com as propostas desenvolvidas.

Experiência B – Sistema Solar

Na primeira aula, o conteúdo sobre o Sistema Solar foi apresentado por meio de aula expositiva dialogada, com uso de explicações acessíveis, perguntas direcionadas e exemplos que facilitaram a compreensão dos alunos. Durante a aula, foram abordados temas como os planetas do Sistema Solar, suas características, movimentos da Terra, presença do Sol como estrela central e a organização dos corpos celestes.

A segunda aula ocorreu na semana seguinte, dando continuidade ao mesmo conteúdo trabalhado anteriormente. Inicialmente, foi realizada uma breve revisão dos assuntos abordados na aula anterior, retomando os principais conceitos sobre o Sistema

Solar e esclarecendo dúvidas dos estudantes. Em seguida, foi desenvolvida uma atividade gamificada em forma de competição entre grupos.

Os alunos foram divididos em duas equipes, e cada grupo ficou responsável por elaborar perguntas e aplicar um quiz sobre o Sistema Solar para a equipe oposta. A atividade envolveu questões relacionadas aos planetas, ordem do Sistema Solar, características dos corpos celestes e curiosidades discutidas durante as aulas. Essa dinâmica possibilitou maior participação dos estudantes, incentivando o protagonismo, a colaboração e o trabalho em equipe.

Além de funcionar como revisão do conteúdo, a atividade permitiu que os alunos assumissem um papel mais ativo no processo de aprendizagem, demonstrando os conhecimentos adquiridos de maneira dinâmica e interativa. Durante a realização da proposta, foi possível observar maior envolvimento, interesse e participação dos alunos nas discussões e desafios apresentados.

Experiência C – Importância da água

Na primeira aula, o conteúdo sobre a importância da água foi apresentado por meio de slides, com explicações dialogadas e exemplos relacionados ao cotidiano dos alunos, buscando facilitar a compreensão e aproximar o tema da realidade deles. Durante a aula, foram discutidos aspectos relacionados à utilização da água no dia a dia, sua importância para os seres vivos, formas de preservação e os impactos causados pelo desperdício e pela poluição.

A segunda aula ocorreu na mesma semana, dando continuidade ao mesmo conteúdo trabalhado anteriormente. Inicialmente, foi realizada uma breve retomada dos conceitos apresentados na primeira aula, com revisão dos principais pontos e esclarecimento das dúvidas dos estudantes. Em seguida, foram desenvolvidas atividades gamificadas utilizando a plataforma Wordwall, incluindo um quiz interativo e um jogo da memória relacionados aos conteúdos sobre preservação da água, usos da água e conscientização ambiental.

As atividades tiveram como objetivo revisar os conceitos de forma dinâmica, estimular a participação dos alunos e reforçar a aprendizagem dos conteúdos trabalhados

anteriormente. Durante as atividades, os estudantes participaram de maneira mais ativa, demonstrando interesse e envolvimento com os desafios propostos.

Ao final da segunda aula, foi aplicada uma atividade avaliativa com questões relacionadas ao tema estudado, permitindo verificar a aprendizagem dos alunos e identificar a compreensão dos conteúdos abordados durante as duas aulas.

Avaliação de Aprendizagem

A avaliação da aprendizagem ocorreu de forma contínua, considerando o desempenho dos alunos nas atividades gamificadas, nas avaliações realizadas por meio da plataforma Wordwall e na atividade avaliativa aplicada ao final da experiência C.

As atividades gamificadas desenvolvidas na plataforma Wordwall foram aplicadas utilizando um notebook da pesquisadora conectado ao projetor multimídia (data show) disponibilizado pela escola. Dessa forma, os estudantes visualizaram coletivamente os jogos, quizzes e desafios projetados na sala de aula, participando das atividades em grupo por meio de discussões e respostas mediadas pela professora.

O engajamento dos estudantes foi analisado por meio da observação direta durante as aulas. Foram considerados aspectos como participação, interesse, interação com os colegas e envolvimento nas atividades propostas.

Além disso, ao final de cada experiência, foi realizada uma roda de conversa com os alunos, com o objetivo de compreender suas percepções sobre as atividades desenvolvidas. Nesses momentos, foram registrados comentários positivos em relação às metodologias utilizadas, evidenciando maior interesse, participação e envolvimento dos estudantes durante as aulas.

Além das atividades descritas, foram usadas atividades interativas por meio da plataforma Wordwall, incluindo quizzes e jogos da memória, relacionados aos conteúdos trabalhados em sala. Esses recursos foram utilizados como estratégia de revisão e fixação da aprendizagem, contribuindo para o desenvolvimento do raciocínio lógico, da concentração e da memorização dos estudantes. As atividades desenvolvidas podem ser visualizadas nas Figuras 1, 2, 3, 4 e 5.

Figuras 1 e 2 - Jogo da memória sobre a importância da água desenvolvido na plataforma Wordwall.





Legenda: A atividade foi desenvolvida na plataforma Wordwall em formato de jogo da memória, com cartas relacionadas ao conteúdo sobre a importância da água. Os alunos participaram da dinâmica associando imagens e informações relacionadas aos usos da água, preservação ambiental, desperdício e conscientização sobre o consumo consciente. O jogo acontecia em grupos, estimulando a participação, a memória e o raciocínio lógico dos estudantes. A atividade era finalizada após todas as combinações corretas serem encontradas.

Fonte: Captura de tela da plataforma Wordwall, elaborada pela autora (2026).

Figuras 3 e 4: Atividade interativa “Gire a roda” utilizada como estratégia de revisão

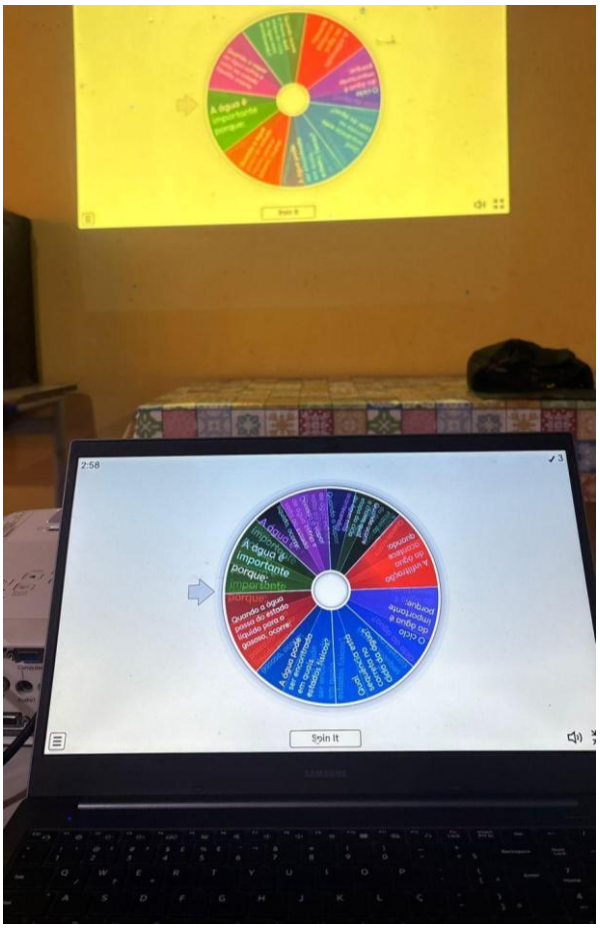




Legenda: A atividade foi desenvolvida na plataforma Wordwall em formato de quiz interativo, contendo perguntas relacionadas à importância da água, formas de preservação, desperdício e consumo consciente. Os alunos participaram em grupos, respondendo às questões e escolhendo as alternativas consideradas corretas de acordo com os conteúdos trabalhados em sala de aula. A dinâmica ocorreu de forma participativa e competitiva, estimulando o raciocínio, a atenção e a revisão dos conteúdos estudados. A atividade era finalizada após todas as perguntas serem respondidas.

Fonte: Captura de tela da plataforma Wordwall, elaborada pela autora (2026).

Figura 5: Utilização da atividade interativa



Fonte: Registro fotográfico realizado pela autora (2026).

Os dados dos resultados foram analisados de forma descritiva e interpretativa, buscando compreender como a gamificação contribuiu para o aprendizado de Ciências e como o professor atuou como mediador nesse processo, tornando o ambiente escolar mais participativo e envolvente. Como afirmam Mineiro, Silva e Ferreira (2022), compreender os fenômenos educacionais exige reconhecer a relação entre diferentes fatores cognitivos, afetivos e sociais presentes nas práticas pedagógicas, o que reforça a importância de uma análise qualitativa nesse tipo de estudo.

Os planos de aula utilizados nas experiências pedagógicas, assim como os instrumentos avaliativos aplicados durante a pesquisa, encontram-se disponíveis nos apêndices deste trabalho, com o objetivo de complementar as informações metodológicas apresentadas.

As experiências A, B e C foram realizadas com turmas diferentes do Ensino Fundamental, permitindo observar a utilização da gamificação em contextos distintos e com diferentes perfis de estudantes.

Nas experiências A (Ecossistemas) e B (Sistema Solar), as atividades tiveram caráter diagnóstico e exploratório, buscando observar o nível de participação, interação e engajamento dos estudantes durante o uso da gamificação. Nessas experiências, não foi aplicada atividade avaliativa formal, pois, naquele momento da pesquisa, ainda não havia elementos suficientes para concluir se a metodologia apresentava ganhos pedagógicos significativos em relação à aprendizagem dos conteúdos.

Já na experiência C, relacionada ao tema "Importância da água", além das atividades gamificadas, foi aplicada uma atividade avaliativa ao final da sequência didática, permitindo observar de forma mais concreta a compreensão dos conteúdos trabalhados e analisar possíveis contribuições da gamificação para o processo de aprendizagem.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

As três experiências pedagógicas desenvolvidas evidenciaram que o uso da gamificação contribuiu de forma positiva para o ensino de Ciências no 6º ano do Ensino Fundamental, favorecendo o engajamento, a participação e a aprendizagem dos estudantes. Os resultados foram organizados por experiência, considerando a participação, o desempenho e a percepção dos alunos.

Experiência A – Ecossistemas

A Experiência A foi desenvolvida em duas aulas com 17 estudantes, abordando o conteúdo de Ecossistemas. Na primeira aula, 14 estudantes participaram ativamente da discussão inicial, respondendo aos questionamentos propostos sobre seres vivos, ambiente e suas relações, enquanto 3 estudantes apresentaram dificuldades em compreender e relacionar os conceitos trabalhados.

Durante a aula, foi possível observar que esses estudantes demonstravam pouca participação nas discussões e apresentavam dificuldade em interpretar algumas perguntas

relacionadas ao conteúdo. Além disso, em conversas realizadas durante a atividade, os alunos relataram insegurança para responder e dificuldade em associar os conceitos apresentados com situações do cotidiano. Também foi observado que um dos estudantes apresentava pouca concentração durante a explicação, enquanto os outros dois demonstravam dificuldade em acompanhar o ritmo da turma.

Na segunda aula, realizada na mesma semana, foram desenvolvidas atividades gamificadas por meio da plataforma Wordwall, incluindo um quiz e um jogo da memória sobre Ecossistemas. Inicialmente, foi feita uma breve retomada dos conteúdos trabalhados na aula anterior, revisando conceitos relacionados aos seres vivos, fatores bióticos e abióticos e às relações ecológicas.

Durante essa etapa, 15 estudantes desenvolveram as atividades com bom desempenho, obtendo pontuação entre 7 e 10 acertos, enquanto 2 estudantes apresentaram dificuldades, obtendo menos de 6 acertos. Observou-se que esses dois estudantes estavam entre os que já haviam demonstrado dificuldades na primeira aula, principalmente relacionadas à interpretação das perguntas e à compreensão dos conceitos básicos do conteúdo.

Apesar disso, foi possível perceber que, durante as atividades gamificadas, esses alunos participaram mais das discussões em grupo quando comparados à aula expositiva inicial, demonstrando maior interesse e tentativa de interação com os colegas. De modo geral, observou-se maior participação da turma, mais interação entre os estudantes e maior envolvimento com o conteúdo trabalhado durante o uso da gamificação.

Ao comparar os momentos anteriores e posteriores à aplicação das atividades gamificadas, observou-se um aumento na participação e no envolvimento dos estudantes. Na aula inicial, 14 dos 17 alunos participaram ativamente das discussões, enquanto 3 apresentaram dificuldades. Após a utilização da gamificação, 15 estudantes demonstraram bom desempenho nas atividades propostas, indicando uma melhora no engajamento e na compreensão dos conteúdos trabalhados.

Experiência B – Sistema Solar

A Experiência B foi realizada em duas aulas com 14 estudantes, tendo como tema o Sistema Solar. Na aula introdutória, 11 estudantes demonstraram conhecimento prévio sobre os planetas e os movimentos da Terra, enquanto 3 apresentaram dificuldade em diferenciar os conceitos de rotação e translação.

Durante a aula expositiva dialogada, foi possível observar que esses estudantes demonstravam dúvidas principalmente ao relacionar os movimentos da Terra com os fenômenos do dia e da noite e das estações do ano. Em conversas realizadas durante a atividade, os alunos relataram dificuldade em memorizar os conceitos e em compreender as diferenças entre os dois movimentos. Também foi observado que um dos estudantes apresentava pouca participação durante a explicação, enquanto os outros dois demonstravam insegurança ao responder os questionamentos realizados em sala.

A segunda aula ocorreu na semana seguinte, dando continuidade ao conteúdo trabalhado anteriormente. Inicialmente, foi realizada uma breve revisão sobre os planetas do Sistema Solar, suas características e os movimentos de rotação e translação, retomando os pontos em que os estudantes apresentaram mais dúvidas na aula anterior.

Em seguida, foi desenvolvida uma atividade gamificada em formato de competição entre duas equipes, nas quais os próprios alunos elaboraram e aplicaram perguntas para o grupo oposto. Durante a dinâmica, 12 estudantes participaram ativamente, e as equipes alcançaram média de 8 acertos nas respostas.

No entanto, 2 estudantes ainda apresentaram dificuldades, principalmente em relação à ordem dos planetas e à diferenciação entre os movimentos da Terra. Observou-se que esses estudantes estavam entre os que já haviam demonstrado dificuldades na primeira aula, especialmente relacionadas à memorização e compreensão dos conceitos apresentados.

Apesar disso, percebeu-se que, durante a atividade gamificada, esses alunos participaram mais das discussões em grupo e demonstraram maior interesse em responder às perguntas quando comparados ao momento inicial da aula expositiva. De forma geral, a dinâmica favoreceu o protagonismo dos estudantes, além de estimular o trabalho em grupo, a participação e a troca de conhecimentos entre os colegas.

Na experiência sobre o Sistema Solar, observou-se que, antes da atividade gamificada, 11 dos 14 estudantes demonstravam domínio dos conceitos abordados, enquanto 3 apresentavam dificuldades. Após a realização da dinâmica em equipes, 12 estudantes participaram ativamente e demonstraram maior segurança na resolução das questões, evidenciando avanços no interesse e na participação da turma.

Experiência C – A importância da água

A Experiência C foi desenvolvida em duas aulas com 15 estudantes, abordando o tema “A importância da água”. Na primeira aula, o conteúdo foi apresentado por meio de slides e aula dialogada.

Na segunda aula, foram realizadas atividades gamificadas utilizando o Wordwall, incluindo um quiz interativo e um jogo da memória, seguidos de uma atividade avaliativa. Todos os 15 estudantes participaram das atividades propostas.

Figura 6 – Aplicação da atividade gamificada utilizando a plataforma Wordwall.



Fonte: Registro fotográfico realizado pela autora (2026).

Figura 7 – Estudantes realizando a atividade avaliativa após a experiência gamificada.



Fonte: Registro fotográfico realizado pela autora (2026).

Na avaliação final, os resultados foram os seguintes: na questão 1, foram registrados 15 acertos e 0 erros; na questão 2, 15 acertos e 0 erros; na questão 3, 13 acertos e 2 erros; e na questão 4, 12 acertos e 3 erros. Esses dados indicam um bom desempenho dos alunos e mostram que o conteúdo foi compreendido de forma satisfatória.

Em relação à percepção dos estudantes, 8 alunos marcaram a opção “Gostei muito” e 7 marcaram “Gostei” quanto à metodologia utilizada. Além disso, os 15 estudantes afirmaram que aprenderam mais com o uso da gamificação, não havendo respostas negativas.

Comparando com as experiências anteriores, foi possível perceber que, nesta etapa, os alunos demonstraram mais segurança, autonomia e participação espontânea, indicando maior familiaridade com a proposta gamificada.

Os resultados obtidos nesta pesquisa estão em concordância com estudos já realizados na área. Pires et al. (2019) destacam que o uso da gamificação no Ensino de Ciências contribui para o aumento do interesse e da participação dos alunos, o que também foi observado nas três experiências desenvolvidas.

Da mesma forma, Alves e Brandt (2023) apontam que estratégias gamificadas favorecem o engajamento e a motivação dos estudantes, aspecto evidenciado

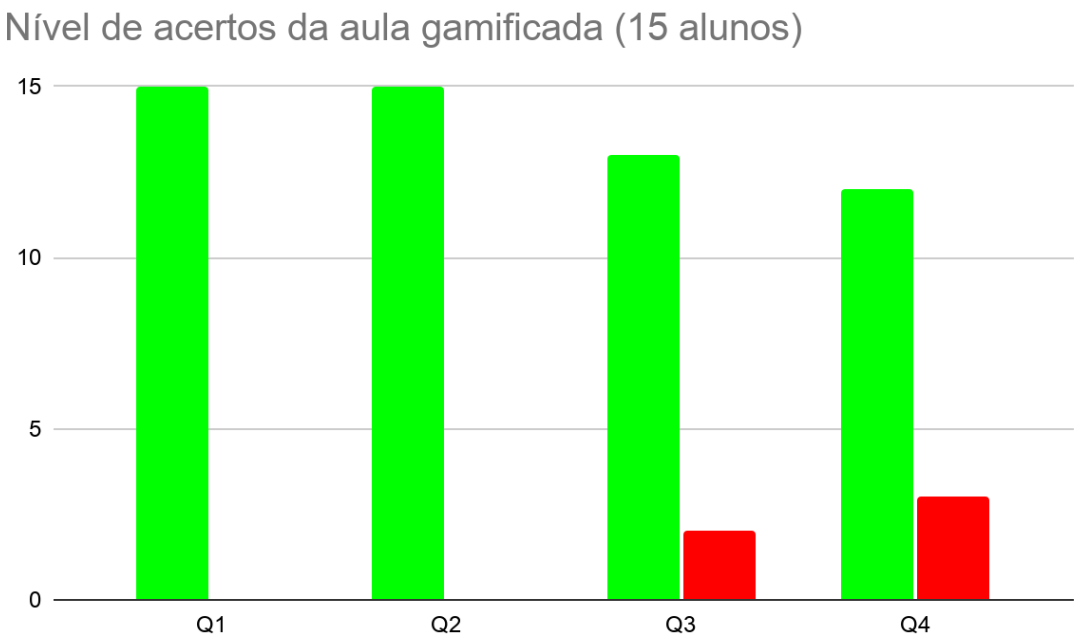
principalmente durante as atividades interativas, nas quais os alunos se mostraram mais envolvidos e participativos.

Além disso, os resultados também dialogam com Silva e Pereira (2023), ao evidenciarem o protagonismo estudantil, especialmente na Experiência B, em que os próprios alunos elaboraram e aplicaram as perguntas, assumindo um papel mais ativo no processo de aprendizagem. Não foram identificados resultados que contrariem os estudos analisados, o que reforça a gamificação como uma estratégia eficaz para o Ensino de Ciências.

Outro ponto importante observado foi o papel da professora durante as atividades. A mediação docente foi essencial para a organização das dinâmicas, orientação dos alunos e condução das atividades. Esse resultado está de acordo com Fardo (2013), que destaca que a gamificação exige planejamento e intencionalidade pedagógica para que os elementos dos jogos contribuam de fato para a aprendizagem.

Na experiência sobre a importância da água, todos os 15 estudantes participaram das atividades propostas. Após a aplicação da sequência didática gamificada, os resultados da avaliação indicaram elevado índice de acertos, além de ampla aceitação da metodologia, demonstrando que a estratégia contribuiu para a participação e para a aprendizagem dos conteúdos trabalhados.

Gráfico 1 - Desempenho dos alunos nas questões sobre “A importância da água” na experiência C.



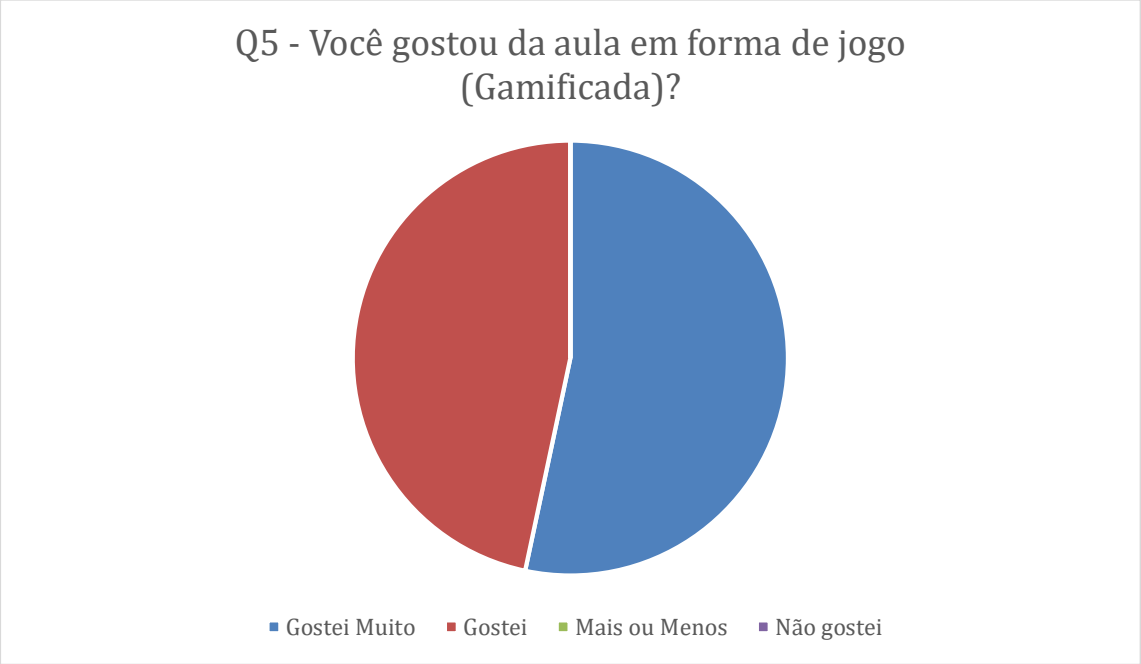
Fonte: Elaborado pela autora (2026).

Os dados no Gráfico 1 revelam um desempenho satisfatório dos estudantes nas questões avaliativas. Os percentuais de 100%, 100%, 86,6% e 80% indicam que os alunos conseguiram compreender os conceitos trabalhados, especialmente nos conteúdos mais diretos, como o ciclo da água e a formação de nuvens.

Nas questões que exigiam maior aplicação do conhecimento, como no caso da evaporação no cotidiano, houve uma leve redução no número de acertos, o que é esperado, já que esse tipo de questão demanda mais interpretação e associação por parte dos alunos. Mesmo assim, os resultados continuam positivos.

Esses dados reforçam a eficácia da metodologia utilizada, mostrando que a gamificação contribuiu para a aprendizagem dos conteúdos de forma significativa. Esse resultado está de acordo com Pires et al. (2019), que destacam a relação entre o uso da gamificação e a melhoria do desempenho dos estudantes no Ensino de Ciências. Da mesma forma, Silva (2025) aponta que a utilização de estratégias gamificadas, aliadas a recursos digitais, favorece uma aprendizagem mais significativa e participativa.

Gráfico 2 - Resultados da avaliação de satisfação dos alunos sobre a aula gamificada aplicada



Fonte: Elaborado pela autora (2026).

O gráfico apresentado mostra um resultado bastante relevante: dos 15 participantes, 8 marcaram a opção “Gostei muito” e 7 marcaram “Gostei”, não havendo nenhuma resposta negativa. Esse dado evidencia uma aceitação total da metodologia por parte dos estudantes. Esse resultado demonstra que a utilização da gamificação, por meio da ferramenta Wordwall, contribuiu de forma positiva para o aumento de interesse e o envolvimento dos alunos. Em contextos de escola pública, onde muitas vezes manter a atenção dos estudantes é um desafio, estratégias como essa se mostram eficazes ao tornar a aula mais dinâmica, interativa e atrativa.

Além disso, esses resultados estão de acordo com Alves e Brandt (2023), que destacam que o uso da gamificação no Ensino de Ciências favorece a motivação e a aceitação dos alunos em relação às atividades propostas. Dessa forma, os dados não apenas confirmam o que é discutido na literatura, como também reforçam a gamificação como uma estratégia eficiente para aumentar o interesse e a participação dos alunos no processo de aprendizagem.

Outra questão foi realizada aos estudantes: “Você acha que aprendeu melhor com essa aula gamificada?”. Os 15 participantes marcaram a alternativa “Aprendi mais”, não havendo respostas nas demais opções. Esse resultado mostra que todos perceberam a gamificação como uma estratégia que contribuiu para sua aprendizagem.

Esse dado reforça a eficácia da metodologia utilizada, indicando que a gamificação contribuiu significativamente para a compreensão dos conteúdos, tornando a aula mais clara, dinâmica e atrativa para os alunos. Além disso, demonstra que os estudantes não apenas participaram das atividades, mas também reconheceram que aprenderam de forma mais efetiva com essa abordagem.

Esses resultados estão de acordo com Silva e Farbiarz (2025), que associam o uso da gamificação a uma aprendizagem mais engajadora e significativa. No presente estudo, essa aprendizagem foi percebida pelos próprios alunos, o que fortalece ainda mais a validade da metodologia aplicada.

Dessa forma, os dados não apenas confirmam o que é discutido na literatura, como também evidenciam que a gamificação pode ser uma estratégia eficiente para melhorar a percepção de aprendizagem dos estudantes no ensino de Ciências.

De modo geral, os resultados das três experiências indicam que a gamificação contribuiu significativamente para o ensino de Ciências, promovendo maior participação, interesse e envolvimento dos estudantes durante as aulas. Observou-se que os alunos se mostraram mais motivados, curiosos e dispostos a participar ativamente, o que favoreceu um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e colaborativo.

A utilização de elementos de jogos possibilitou que os conteúdos fossem trabalhados de maneira mais leve e acessível, contribuindo para que os alunos compreendessem melhor os temas abordados. Além disso, as atividades estimularam habilidades como raciocínio lógico, memória, criatividade e trabalho em grupo, mostrando que os jogos podem ir além do entretenimento e atuar como importantes ferramentas pedagógicas.

Outro aspecto relevante foi o aumento da interação entre os alunos e também na relação entre professor e turma, tornando o processo de ensino mais próximo e

participativo. Foi possível perceber que até mesmo os estudantes mais tímidos se envolveram nas atividades, participando com mais segurança ao longo das experiências.

Em relação à análise dos dados, nas duas primeiras experiências, a observação direta permitiu acompanhar o comportamento, o interesse e o envolvimento dos alunos durante as atividades. Já na terceira experiência, além da observação, a aplicação de uma atividade avaliativa possibilitou analisar de forma mais concreta a aprendizagem dos estudantes, assim como sua percepção em relação à metodologia utilizada.

Dessa forma, os resultados apontam que a gamificação se apresenta como uma estratégia eficaz para tornar o ensino de Ciências mais atrativo e significativo, contribuindo para uma aprendizagem mais participativa e conectada com a realidade dos alunos.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho buscou analisar as contribuições da gamificação para o ensino de Ciências no Ensino Fundamental, a partir de experiências pedagógicas desenvolvidas com turmas do 6º ano. Os resultados obtidos evidenciaram que a utilização dessa estratégia favoreceu o engajamento, a participação e o interesse dos estudantes durante as aulas, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e significativo.

As atividades desenvolvidas demonstraram que a gamificação pode contribuir para aproximar os alunos dos conteúdos científicos, estimulando a curiosidade, a interação e o protagonismo estudantil. A utilização da plataforma Wordwall mostrou-se uma alternativa acessível e adequada à realidade escolar, possibilitando a realização de atividades interativas que auxiliaram na revisão e fixação dos conteúdos trabalhados.

Além disso, observou-se que a atuação docente desempenhou papel fundamental durante todo o processo. A mediação da professora foi essencial para a organização das atividades, o acompanhamento das aprendizagens e a condução das interações entre os estudantes, garantindo que os elementos lúdicos fossem utilizados com intencionalidade pedagógica e contribuíssem efetivamente para a construção do conhecimento.

De modo geral, os resultados obtidos reforçam o potencial da gamificação como estratégia pedagógica para o Ensino de Ciências, corroborando os estudos apresentados na fundamentação teórica. As experiências realizadas demonstraram que o uso de metodologias mais participativas e interativas pode favorecer a aprendizagem, tornando as aulas mais atrativas e promovendo maior envolvimento dos estudantes com os conteúdos abordados.

Entretanto, também é importante destacar algumas limitações percebidas durante a realização da pesquisa. O estudo foi desenvolvido em um período curto e com experiências pontuais, o que não permite afirmar se os mesmos resultados seriam mantidos caso a gamificação fosse utilizada continuamente em todas as aulas. Além disso, a pesquisa concentrou-se principalmente no uso de recursos digitais, não possibilitando comparar os resultados com jogos não digitais ou outras estratégias lúdicas.

Dessa forma, sugere-se que estudos futuros investiguem como a gamificação pode impactar a aprendizagem quando aplicada de maneira contínua ao longo do ano letivo, analisando se o nível de interesse e participação dos alunos permanece o mesmo com o uso frequente da metodologia. Também seria importante comparar atividades gamificadas digitais e não digitais, buscando compreender se ambas apresentam resultados semelhantes no processo de aprendizagem.

Outro ponto que pode ser aprofundado em pesquisas futuras é a aplicação da gamificação em diferentes componentes curriculares e em turmas com perfis variados, permitindo observar como os estudantes respondem à metodologia em diferentes contextos escolares. Além disso, seria relevante investigar de forma mais detalhada os impactos da gamificação no desempenho de alunos com dificuldades de aprendizagem, considerando aspectos relacionados à atenção, participação e desenvolvimento cognitivo.

Por fim, destaca-se a importância de o professor buscar constantemente novas estratégias de ensino adaptadas à realidade dos alunos, com o objetivo de tornar o aprendizado mais significativo. A experiência vivenciada ao longo deste trabalho evidencia que, mesmo com recursos simples, é possível promover mudanças positivas na prática docente e no processo de aprendizagem.

6. REFERÊNCIAS

ALVES, Fred. *Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras*. São Paulo: DVS Editora, 2015. Acesso em: 29 out. 2025.

ALVES, Rodrigo Gonçalves; BRANDT, A. A. M. L. Gamificação no ensino de ciências: uma abordagem inovadora para engajar e motivar os alunos. In: CONEDU – Congresso Nacional de Educação, 9., 2023. Acesso em: 01 mai. 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf. Acesso em: 08 maio 2026.

CLEOPHAS, Maria da Graça; SILVA, João Roberto Ratis Tenório; CAVALCANTI, Eduardo Luiz Dias. Gamificação como alternativa de apresentações orais em eventos de ensino de ciências: relato de experiência. *Revista Ciências & Ideias*, p. 261-281, 2020. Acesso em: 02 mai. 2026.

COUTO, Mônica Delfino do; SILVA, Guilherme Gomes da; SODRÉ, Mariza Sueli de Oliveira. Teorias da aprendizagem significativa, TDIC e gamificação: proposta didática para o ensino das operações fundamentais segundo a BNCC. *Revista Educação em Páginas*, v. 4, n. 4, p. e18157, 2025. Acesso em: 02 mai. 2026.

FARDO, M. L. *A gamificação aplicada na educação: um estudo sobre os conceitos, as técnicas e as metodologias aplicadas em ambientes de aprendizagem gamificados*. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2013. Acesso em: 17 out. 2025.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2017. Acesso em: 17 out. 2025.

KONDRAT, H. S. J.; MACIEL, A. M. de S. A educação ambiental na escola básica: desafios e possibilidades. *Revista Brasileira de Educação Ambiental*, v. 8, n. 1, p. 46–57, 2013. Acesso em: 17 out. 2025.

MINEIRO, M. de F.; SILVA, J. P.; FERREIRA, A. C. Pesquisa qualitativa em educação: fundamentos e práticas. *Revista Brasileira de Ensino e Pesquisa em Educação*, v. 4, n. 2, p. 98–115, 2022. Acesso em: 17 out. 2025.

MOZER, Rosângela Procópio Arthur. Gamificação no ensino de ciências: adaptação do jogo UNO no ensino dos biomas brasileiros. 2025. Acesso em: 02 mai. 2026.

PIRES, Glice Rocha et al. Gamificação no ensino de Ciências: um relato de experiência. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO (CBIE), 8., 2019. *Anais do XXV Workshop de Informática na Escola (WIE 2019)*. [S.l.: s.n.], 2019. p. 707–714. Acesso em: 29 out. 2025.

SANTANA, Ronaldo Santos; FRANZOLIN, Fernanda. O ensino de ciências por investigação e os desafios da implementação na práxis dos professores. *Revista de Ensino de Ciências e Matemática*, v. 9, n. 3, p. 218-237, 2018. Acesso em: 01 mai. 2026.

SANTOS, Jarles Gomes et al. A gamificação como metodologia para o desenvolvimento de competências gerais da BNCC. In: WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA (WIE), 2019. *Anais [...]*. SBC, 2019. p. 812-821. Acesso em: 02 mai. 2026.

SILVA, J. R.; PEREIRA, M. L. Gamification – a possibility for student engagement and protagonism. *Revista JRG de Estudos Acadêmicos*, São Paulo, v. 6, n. 13, p. 1-15, jul./dez. 2023. Disponível em: https://oasisbr.ibict.br/vufind/Record/JRG_08be1de03cc1ede615acf9aaef85e3fb. Acesso em: 24 abr. 2026.

SILVA, Tatiana Bastos da. *A utilização da gamificação aliada às tecnologias digitais no ensino de Ciências*. 2025. Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual de Goiás, Goiás, 2025. Acesso em: 02 mai. 2026.

SILVA, Viviane E.; FARBIARZ, Alexandre. Gamificação com Flow: resgatando o lúdico para uma aprendizagem engajadora no ensino fundamental. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGames), 2025. *Anais [...]*. SBC, 2025. p. 1923-1933. Acesso em: 02 mai. 2026.

VANIN, Cristiane. Gamificação como estratégia no processo de ensino aprendizagem de ciências da natureza. 2024. Acesso em: 02 mai. 2026.

VIECHENESKI, Juliana Pinto; LORENZETTI, Leonir; CARLETTO, Marcia Regina. Desafios e práticas para o ensino de ciências e alfabetização científica nos anos iniciais do ensino fundamental. *Atos de Pesquisa em Educação*, v. 7, n. 3, p. 853-876, 2012. Acesso em: 01 mai. 2026.

WORDWALL. Plataforma de criação de atividades interativas. Disponível em: https://wordwall.net/. Acesso em: 19 out. 2025.

7. APÊNDICES

7.1 APÊNDICE A – Avaliação aplicada na aula gamificada de Ciências

A avaliação apresentada a seguir foi aplicada durante a Experiência C, relacionada ao conteúdo “Importância da água”, com o objetivo de verificar a compreensão dos estudantes sobre os conteúdos trabalhados durante as aulas expositivas e gamificadas.

AVALIAÇÃO – Aula Gamificada de Ciências

01 – Em quais estados físicos a água pode ser encontrada?

a) Apenas líquido
b) Líquido e sólido
c) Líquido, sólido e gasoso
d) Apenas gasoso

02 – Se uma roupa molhada é colocada no varal e seca ao longo do dia, qual processo está acontecendo?

a) Condensação
b) Solidificação
c) Evaporação
d) Precipitação

03 – Quando a água passa do estado líquido para o gasoso, esse processo se chama:

a) Condensação
b) Solidificação
c) Evaporação
d) Fusão

04 – Durante o ciclo da água, a formação das nuvens acontece por meio de qual processo?

a) Condensação
b) Infiltração
c) Evaporação
d) Solidificação

05 – Você gostou da aula em forma de jogo (gamificação)?

a) Gostei muito
b) Gostei
c) Mais ou menos
d) Não gostei

06 – Você acha que aprendeu melhor com essa aula gamificada?

a)Sim, aprendi mais
b) Aprendi um pouco
c) Aprendi igual às outras
d) Não aprendi

Avaliação elaborada no âmbito do Estágio Supervisionado por Thaynara Bezerra Cândido, discente do curso de Licenciatura Interdisciplinar em Ciências Naturais/ICEN – Redenção (EAD – CAPES/UAB).

7.2 APÊNDICE B – Projeto Temático aplicado na Experiência C

PROJETO TEMÁTICO DE CIÊNCIAS

Tema: Gamificação no ensino de Ciências: aprendendo sobre a água de forma interativa
Escola de aplicação: E.E.F. Manoel Moreira Pequeno

I. Introdução

O ensino de Ciências, muitas vezes, ainda é trabalhado de forma tradicional, o que pode tornar as aulas pouco atrativas para os alunos, principalmente no Ensino Fundamental. Nesse contexto, a gamificação surge como uma estratégia pedagógica que utiliza elementos dos jogos para tornar o aprendizado mais dinâmico e significativo.

Este projeto foi desenvolvido com alunos do 6º ano, que estão em uma fase de grande curiosidade e necessidade de participação ativa nas aulas. O conteúdo abordado foi "Água", incluindo seus estados físicos, o ciclo da água e a importância do seu uso consciente.

A escolha desse tema se justifica por sua presença no cotidiano dos estudantes, sendo essencial para a vida e para o equilíbrio do meio ambiente. Compreender a importância da água contribui para a formação de cidadãos mais conscientes e responsáveis.

Além disso, o uso da gamificação neste projeto teve como objetivo aumentar o interesse dos alunos, promovendo maior engajamento e participação. Dessa forma, o processo de ensino-aprendizagem torna-se mais significativo, pois os estudantes deixam de ser apenas ouvintes e passam a atuar de forma ativa na construção do conhecimento.

II. Objetivos

Objetivo Geral

Promover a aprendizagem dos conteúdos relacionados à água por meio da gamificação, tornando o ensino de Ciências mais dinâmico, participativo e significativo.

Objetivos Específicos

- Compreender os estados físicos da água e suas transformações;
- Identificar as etapas do ciclo da água;
- Estimular a participação ativa dos alunos nas atividades propostas;
- Avaliar a contribuição da gamificação no processo de aprendizagem.

III. Materiais e Métodos

O projeto foi aplicado em uma turma do 6º ano do Ensino Fundamental.

A metodologia adotada foi baseada na gamificação, utilizando como principal recurso a plataforma digital Wordwall, que permite a criação de jogos educativos interativos.

Inicialmente, foi realizada uma aula expositiva dialogada com o apoio de vídeos

educativos, com o objetivo de introduzir o conteúdo sobre a água, abordando seus estados físicos, o ciclo da água e a importância do uso consciente desse recurso.

Após esse momento, os alunos participaram de uma atividade gamificada por meio do Wordwall, na qual responderam a desafios em formato de jogo, como quiz de múltipla escolha. A proposta foi reforçar o conteúdo de forma dinâmica, estimulando o interesse e a participação dos estudantes.

Os recursos didáticos utilizados foram:

- computador com acesso à internet;
- projetor;
- vídeos educativos;
- plataforma Wordwall.

A avaliação foi realizada de forma contínua, considerando o desempenho dos alunos no jogo, a participação durante a aula e o envolvimento nas atividades propostas. Além disso, foi aplicado um questionário objetivo ao final da aula, com o intuito de verificar a aprendizagem dos conteúdos trabalhados.

As atividades foram organizadas em etapas:

1. Apresentação do tema;
2. Exibição de vídeos educativos;
3. Explicação do conteúdo;
4. Aplicação dos jogos no Wordwall;
5. Discussão dos resultados;
6. Aplicação da atividade avaliativa.

IV. Resultados e Discussão

Avaliação do Projeto Temático

A avaliação do projeto foi realizada a partir da análise do desempenho dos alunos durante as atividades gamificadas e, principalmente, por meio de um instrumento avaliativo composto por questões objetivas de múltipla escolha, aplicado ao final da aula.

Esse questionário teve como objetivo verificar a aprendizagem dos conteúdos trabalhados, como os estados físicos da água, o ciclo da água e a importância do uso consciente desse recurso. Além disso, incluiu questões relacionadas à percepção dos alunos sobre a metodologia utilizada, permitindo avaliar a eficácia da gamificação no processo de ensino-aprendizagem.

Durante a aplicação da atividade no Wordwall, também foi possível observar aspectos como participação, interesse, engajamento e interação entre os alunos, elementos importantes para a análise qualitativa dos resultados.

Dessa forma, os resultados obtidos serviram como base para refletir sobre a prática pedagógica, evidenciando a importância do uso de metodologias inovadoras, como a

gamificação, no ensino de Ciências.