# A Gamificação no Ensino Fundamental

**Autor(res)**

Marcelo Diniz Dos Santos
Suelen Lemes Peres
Abiodun Kazeem Fashola
Gislainne Silva Santos

**Categoria do Trabalho**

Iniciação Científica

**Instituição**

ANHANGUERA - EAD

**Resumo**

O objetivo desse curso é chamar a atenção dos docentes para a importância do uso da gamificação no ensino fundamental, como estratégia de melhorar a qualidade do ensino e da aprendizagem, vinculando as aulas ao cotidiano dos alunos. Pesquisas educacionais têm buscado novas estratégias para apoiar o processo de ensino-aprendizagem e recursos para a promoção de uma aprendizagem mais eficaz, sendo indispensável a adoção pelos docentes de metodologias que contemplem as vivências cotidianas do aluno. Pode-se afirmar que há pouca motivação que leve os alunos para o estudo, pois se deparam com conteúdo que não conseguem identificar a aplicabilidade em sua vida, em decorrência da dificuldade de muitos professores em vincular o conteúdo ao cotidiano. Contudo, o processo de ensino deve focar no caminho contrário a essa proposição, pois a desmotivação interfere negativamente no processo de ensino-aprendizagem, e entre as causas da falta de motivação, destacam-se como fatores determinantes: o planejamento e o desenvolvimento das aulas realizadas pelo professor. O pedagogo deve fundamentar seu trabalho conforme as necessidades de seus alunos, considerando sempre o momento emocional e as ansiedades que permeiam a vida do aluno naquele momento. Essas ferramentas a serem utilizadas nos anos iniciais do ensino fundamental incluem: computadores com projetores de imagens, aulas em laboratórios de informática, um computador por aluno, jogos, lousas digitais, kits de robótica, que, aliados a vários projetos pedagógicos, são utilizados para transformar a aula em algo mais atrativo para o aluno, objetivando uma maior motivação e proporcionando novas habilidades e competências aos estudantes, como: raciocínio lógico, melhoria na coordenação motora, criatividade, atenção, capacidade de solucionar problemas, visão estratégica, e principalmente o desejo de vencer. De acordo com uma pesquisa feita na Escola Pública integral do município de Curitiba, notou-se que a utilização da gamificação em sala de aula aumentou o engajamento e interesse dos alunos de forma significativa, contribuindo para um ensino mais motivacional, divertido e de fácil absorção, saindo do sistema formal do ensino que é mais complexo e linear. Assim, a gamificação prende a atenção dos alunos, deixando-as mais focadas e estimuladas a aprender os conteúdos. Os games podem ser grandes aliados em relação ao ensino e adequados a esse novo modelo de ensino, resulta em mais eficácia no processo de ensino-aprendizagem.

**Link do Video**

https://www.youtube.com/embed/N2oDq2rwaNU