



FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA OS DESAFIOS DE
ENSINAR E APRENDER NA ESCOLA PÚBLICA.

PIBID E GAMIFICAÇÃO: DESAFIOS E CONQUISTAS NA PRÁTICA DOCENTE E NO ENGAJAMENTO ESTUDANTIL

Eixo: Prática Pedagógica e Currículo Escolar

Subprojeto: Licenciatura em computação

Filiação institucional: Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia da Bahia

Camile Vitória de Jesus santos (20225360023@ifba.edu.br); **Jovenildo Silva Luz Júnior**
(202215360016@ifba.edu.br); **José Vandeson Araujo Oliveira**
(r20211536007@ifba.edu.br); **Juliana de Jesus Santos** (202225360002@ifba.edu.br)

Palavras-chave: Aprendizagem lúdica. Formação Docente. Gamificação. PIBID.

1 INTRODUÇÃO

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) constitui-se em uma política pública essencial para a formação inicial de professores, por possibilitar a articulação entre os saberes teóricos da universidade e a prática docente nas escolas públicas. Por meio dele, os licenciandos têm a oportunidade de vivenciar experiências pedagógicas inovadoras, refletindo criticamente sobre o processo de ensino e aprendizagem.

A escolha de relatar a experiência vivida no PIBID justifica-se em três dimensões: pessoal, pelo impacto formativo que proporcionou aos bolsistas, permitindo o contato direto com a realidade escolar; científica, pela possibilidade de analisar a contribuição da gamificação como recurso pedagógico inovador; e social, pelo alcance que essas práticas podem ter na melhoria da qualidade da educação pública, ao propor metodologias que aumentam a participação e o interesse dos estudantes.

No cenário contemporâneo, marcado pela constante presença das tecnologias e pela necessidade de práticas educativas atrativas, destaca-se a gamificação como uma estratégia

metodológica que pode contribuir para a motivação e o engajamento dos estudantes. Segundo Deterding et al. (2011, p. 12), “a gamificação é o uso de elementos de design de jogos em contextos não relacionados a jogos”, o que possibilita novas formas de interação e participação em sala de aula. Nesse sentido, autores como Vygotsky (1991), Piaget (1976) e Papert (2008) ressaltam a importância do lúdico, da experimentação e do protagonismo do aluno como fundamentos essenciais para a aprendizagem.

A partir dessa perspectiva, este relato tem como objetivo apresentar a experiência desenvolvida no âmbito do PIBID com a utilização da gamificação, analisando seus desafios e conquistas, bem como suas implicações para a prática docente e para o engajamento estudantil.

2 METODOLOGIA

A experiência que será relatada ocorreu na Escola Gentil Paraíso Martins, situada na cidade de Valença-BA, durante o primeiro semestre de 2025 e início do segundo semestre. O grupo é formado por quatro bolsistas, além da supervisora responsável. A atividade faz parte do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), no qual temos responsabilidades e uma delas é de propor e executar diferentes propostas de intervenção pedagógica.

O início da experiência foi marcado por momentos de planejamento, realização de reuniões com a supervisora e o grupo, bem como a leitura de textos teóricos que serviram de base para as práticas em sala de aula. Em seguida, elaboramos e aplicamos atividades lúdicas com o objetivo de promover maior engajamento e facilitar a aprendizagem dos estudantes.

A primeira atividade foi no Kahoot, plataforma de quis interativo. Nessa plataforma é possível ver um ranking de pontuação dos participantes o que faz com eles fiquem mais motivados a acertar devido ao sentimento de competição saudável. A segunda atividade foi uma adaptação do jogo Jumanji para o contexto pedagógico, disponível na plataforma Genially, onde foram criadas as perguntas referentes a assuntos que os alunos já tinham estudado. Obtivemos êxito na aplicação de ambas atividades. Foi possível notar o engajamento dos discentes para fazer as atividades e o envolvimento durante elas.

A experiência possibilitou compreender que cada turma possui suas particularidades, exigindo adaptações constantes na forma de conduzir as aulas. Também aprendemos a desenvolver maior habilidade no controle da turma, aspecto essencial para o futuro exercício

da docência. Um dos principais desafios enfrentados foi a diferença de nível entre os estudantes, o que exigiu ajustes nas estratégias adotadas.

De modo geral, a participação no PIBID tem sido extremamente enriquecedora, pois contribui de maneira efetiva para nossa formação de professores, permitindo vivenciar na prática situações que iremos enfrentar no exercício profissional e oferecendo maior preparo para lidar com os diferentes contextos escolares.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir da experiência desenvolvida no âmbito do PIBID na escola campo, os resultados evidenciaram maior engajamento dos alunos, absorção significativa dos conteúdos e uma postura mais participativa em sala de aula. As atividades lúdicas aplicadas, como o uso das plataformas, mostraram-se eficazes para despertar o interesse dos estudantes, proporcionando um ambiente dinâmico e motivador. Observou-se ainda que a competição saudável e a ludicidade favoreceram tanto a concentração quanto a colaboração entre os alunos, ampliando as possibilidades de aprendizagem.

A análise dessa experiência pode ser compreendida a partir do referencial teórico da área da educação. Vygotsky (1991) compreende o lúdico como um mediador essencial na internalização de conceitos, sobretudo aqueles mais abstratos, pois, ao brincar e interagir, o estudante constrói sentidos e ressignifica o aprendido. Isso se relaciona diretamente com as atividades aplicadas, em que os jogos funcionaram como instrumentos mediadores que facilitaram a apropriação do conhecimento.

Sob a perspectiva de Piaget (1976), o conhecimento é resultado da ação do sujeito sobre o objeto, ou seja, da interação ativa com o conteúdo. As práticas realizadas confirmam essa concepção, uma vez que os alunos não foram apenas receptores de informação, mas protagonistas no processo, construindo saberes a partir da interação com os jogos e das situações-problema propostas.

Da mesma forma, Papert (2008, p. 37) enfatiza que “a melhor aprendizagem ocorre quando o aprendiz assume o comando”. Essa ideia esteve presente nas intervenções, pois ao participar das atividades lúdicas, os alunos tiveram autonomia para tomar decisões, testar hipóteses e interagir com os conteúdos de forma ativa, transformando o espaço da sala de aula em um ambiente de exploração e protagonismo.

Assim, os resultados demonstram que a utilização de metodologias lúdicas e gamificadas contribui de forma significativa para a aprendizagem, corroborando tanto com a teoria quanto com a prática da formação docente. Além disso, reforça a importância da experimentação pedagógica para o desenvolvimento de competências profissionais nos bolsistas, preparando-os para lidar com os desafios da docência em contextos diversos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O relato de experiência demonstrou que a gamificação, quando aplicada em conjunto com as ações do PIBID, configura-se como uma estratégia pedagógica promissora para o engajamento estudantil e para a inovação docente. Embora os desafios sejam evidentes como a gestão do tempo, a formação docente e a adesão heterogênea dos estudantes, as conquistas superam as dificuldades, indicando que a prática merece ser explorada e aprofundada.

A experiência contribuiu não apenas para o aprendizado dos estudantes da educação básica, mas também para a formação dos licenciandos, que vivenciaram a complexidade da prática docente e compreenderam a importância da inovação metodológica no contexto escolar.

Assim, reforça-se a relevância do PIBID como espaço de experimentação pedagógica e de formação de professores reflexivos e criativos, capazes de enfrentar os desafios da educação contemporânea.

REFERÊNCIAS

DETTERRING, S.; SICART, M.; NACKE, L.; O'HARA, K.; DIXON, D. **From game design elements to gamefulness: Defining gamification.** *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 2011.

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática / Seymour Papert; Tradução Sandra Costa.** - ed. rev. - Porto Alegre: Artmed, 2008, p.35-45.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** *Rio de Janeiro: Zahar*, 1976.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.