

## **GAMIFICAÇÃO E MOTIVAÇÃO NO 9º ANO: EXPERIÊNCIA COM O SAEB NA ESCOLA CÍVICO-MILITAR HELENA ESTEVES**

*Adnair Alves Vieira Silva, Angela Maria Castro Silva, Beatriz Goulart Vilela Serra, Darcilene Nery Piauí, Elaine Sousa Matos Xavier, Fernanda Américo dos Santos Franca, Josicleia Gomes Nunes Rodrigues, Rosimeire Sousa Morais Prestes, Ymara Silva Pansani Pirani.*

### **REVISÃO**

#### **RESUMO**

Este artigo apresenta um relato de experiência em andamento, desenvolvido com os alunos do 9º ano da Escola Cívico-Militar Helena Esteves, localizada em Barra do Garças – MT, com foco na preparação para o SAEB por meio de metodologias ativas baseadas na gamificação. O tema gira em torno da inovação pedagógica aliada aos valores da proposta cívico-militar, como responsabilidade, respeito mútuo e cooperação. O problema enfrentado pela escola é a baixa motivação dos estudantes diante das avaliações externas e a necessidade de tornar o processo de ensino mais envolvente e eficaz. O objetivo do projeto é analisar, ao longo de sua implementação, os impactos da gamificação no desempenho, engajamento e desenvolvimento socioemocional dos alunos. A metodologia adotada é qualitativa, com base em observação participante, registros reflexivos, análise documental e dados parciais de simulados aplicados durante o segundo semestre de 2025. O projeto está em curso até o mês de novembro, envolvendo desafios lúdicos, feedbacks contínuos e recompensas simbólicas. Os resultados preliminares apontam avanços no comportamento e na participação dos estudantes. Embora ainda em andamento, o projeto já evidencia potencial transformador no ambiente escolar, demonstrando que a gamificação pode ser uma estratégia promissora para fortalecer o protagonismo estudantil e consolidar aprendizagens mais significativas.

**Palavras-chave:** Engajamento. Aprendizagem significativa. Competências socioemocionais.

# GAMIFICATION AND MOTIVATION IN THE 9TH GRADE: EXPERIENCE WITH SAEB AT THE HELENA ESTEVES CIVIC- MILITARY SCHOOL

## ABSTRACT

This article presents an ongoing experience report developed with 9th-grade students at the Helena Esteves Civic-Military School, located in Barra do Garças, Mato Grosso, focusing on preparing for the SAEB (Brazilian State Exam) through active gamification-based methodologies. The theme revolves around pedagogical innovation combined with civic-military values, such as responsibility, mutual respect, and cooperation. The school faces a challenge due to low student motivation in the face of external assessments and the need to make the teaching process more engaging and effective. The project's objective is to analyze, throughout its implementation, the impacts of gamification on student performance, engagement, and socioemotional development. The methodology adopted is qualitative, based on participant observation, reflective records, document analysis, and partial data from simulations administered during the second semester of 2025. The project is ongoing until November and involves playful challenges, continuous feedback, and symbolic rewards. Preliminary results indicate improvements in student behavior and participation. Although still ongoing, the project already demonstrates transformative potential in the school environment, demonstrating that gamification can be a promising strategy for strengthening student empowerment and consolidating more meaningful learning.

**Keywords:** Engagement. Meaningful learning. Social-emotional skills.

**Instituição afiliada** – Centro Municipal de Educação Básica Helena Esteves – Barra do Garças, Mato Grosso.

**Dados da publicação:** Artigo publicado em Julho de 2025

**DOI:** <https://doi.org/10.36557/pbpc.v4i2.374>

**Autor correspondente:** *Adnair Alves Vieira Silva*

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



## 1 INTRODUÇÃO

A Escola Cívico-Militar Helena Esteves está situada em um dos bairros mais populosos de Barra do Garças, no estado de Mato Grosso, sendo referência educacional e social para a comunidade local. Localizada em uma área estratégica do município, destaca-se por sua proposta pedagógica diferenciada, que alia formação intelectual com valores morais e cívicos. Desde sua implementação, a escola se consolida como um polo de transformação, promovendo ações educativas que extrapolam os muros escolares, alcançando positivamente as famílias e o entorno da instituição (Prefeitura de Barra do Garças, 2023).

A proposta cívico-militar que estrutura a escola promove, de forma sistemática, um ambiente orientado pela disciplina, pelo respeito mútuo e pela responsabilidade, integrando esses valores ao desenvolvimento acadêmico. Tais princípios se alinham às competências gerais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que enfatizam a formação integral, o exercício da cidadania e o compromisso com o bem comum (BRASIL, 2018). O ambiente escolar é permeado por práticas pedagógicas que cultivam a ética, a solidariedade e o senso de coletividade, formando estudantes mais conscientes e participativos na sociedade.

No contexto atual, a preparação dos estudantes do 9º ano para o Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB) é realizada por meio de metodologias ativas com enfoque na gamificação. As aulas são organizadas em formato de desafios, com recompensas simbólicas, rankings, disputas saudáveis entre turmas e celebrações coletivas, promovendo uma aprendizagem motivadora e significativa. Essas práticas pedagógicas, segundo Silva et al. (2025), fortalecem o engajamento, estimulam a participação e tornam o ambiente de aprendizagem mais dinâmico e interativo, contribuindo para a melhoria do desempenho escolar.

As recompensas vão além dos prêmios materiais, pois envolvem o reconhecimento público, o reforço positivo contínuo e a valorização dos esforços individuais e coletivos. Conforme destaca Medeiros (2018), o reconhecimento é um fator essencial para fortalecer a autoestima e o senso de pertencimento dos alunos, especialmente em etapas escolares de transição, como o final do ensino fundamental.

As competições propostas no projeto não fomentam rivalidades negativas, mas sim a colaboração e o senso de grupo. O planejamento intencional das atividades

garante que as disputas ocorram em clima de empatia, respeito e cooperação. A construção desse ambiente saudável de convivência impacta diretamente na mudança de postura dos estudantes, que demonstram mais comprometimento com as normas da escola e com o processo de aprendizagem. Essa vivência prática dos valores morais reforça a proposta educativa da escola e contribui para a formação ética dos alunos (Silva et al., 2025).

Durante as aulas voltadas ao SAEB, os conteúdos curriculares são trabalhados com elementos lúdicos, como quizzes, jogos de perguntas e respostas, trilhas gamificadas e desafios temáticos. Essa abordagem favorece a aprendizagem significativa e aproxima os conteúdos da realidade dos alunos. A BNCC (BRASIL, 2018) ressalta a importância da contextualização do ensino, destacando que metodologias que se conectam com o cotidiano do estudante contribuem para a construção de saberes duradouros e relevantes.

A atuação das docentes como mediadoras do conhecimento é outro aspecto central nesse processo, considerando que as profissionais incentivam o pensamento crítico, promovem a cooperação entre os alunos e conduzem o processo de ensino de forma a valorizar a autonomia dos estudantes. De acordo com Silva et al. (2025), o professor que aplica a gamificação com intencionalidade didática transforma-se em facilitador do desenvolvimento cognitivo e socioemocional dos alunos, proporcionando uma experiência formativa mais envolvente e eficaz.

O uso de feedbacks constantes e de indicadores de desempenho contribui para que os alunos acompanhem sua evolução, identifiquem suas dificuldades e estabeleçam metas de superação. Conforme aponta Medeiros (2018), o feedback é uma das estratégias mais eficazes na aprendizagem gamificada, pois favorece a autorregulação e o desenvolvimento da metacognição, promovendo uma postura mais reflexiva e ativa diante do próprio aprendizado.

Cabe ressaltar que a atuação colaborativa entre os profissionais da escola, o apoio da gestão e o envolvimento das famílias são elementos que fortalecem a implementação das ações pedagógicas. A escola torna-se, assim, um espaço mais acolhedor, cooperativo e eficiente no desenvolvimento de competências socioemocionais, como empatia, resiliência e colaboração, competências essas fundamentais para a vida em sociedade e previstas na BNCC (BRASIL, 2018).

Dessa forma, a experiência vivenciada no 9º ano da Escola Cívico-Militar Helena Esteves evidencia que a gamificação, quando aplicada com clareza de objetivos e sensibilidade pedagógica, é uma ferramenta poderosa para combater a desmotivação escolar. Mais do que preparar os alunos para avaliações externas, o projeto contribui para a formação integral dos estudantes, promovendo aprendizagens significativas, fortalecendo vínculos e consolidando valores essenciais para a convivência social.

Essa prática inovadora demonstra que é possível transformar o cotidiano escolar sem renunciar à qualidade pedagógica ou dos princípios que regem a proposta cívico-militar. Ao alinhar os fundamentos da BNCC com as estratégias gamificadas, a escola garante um ensino mais humano, democrático e eficaz. Como ressaltam Silva et al. (2025), a inovação na educação precisa estar ancorada em objetivos claros e valores éticos, para que sua eficácia seja duradoura.

É importante destacar que os resultados obtidos não são fruto do acaso, mas sim do comprometimento coletivo da equipe pedagógica e da intencionalidade no planejamento didático. A clareza dos propósitos e a integração entre os diferentes agentes escolares são fatores determinantes para o sucesso do projeto. O envolvimento dos alunos, a participação ativa das famílias e a mediação sensível dos professores são elementos que sustentam a efetividade das ações implementadas.

Portanto, a experiência do 9º ano da Escola Cívico-Militar Helena Esteves, ao utilizar a gamificação como recurso metodológico na preparação para o SAEB, revela-se uma estratégia transformadora, tanto do ponto de vista pedagógico quanto social. Trata-se de uma vivência que fortalece o protagonismo estudantil, amplia o repertório de práticas educativas e consolida a escola como espaço de formação crítica e cidadã.

Nesse sentido, percebe-se que ao promover um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, motivador e inclusivo, o projeto em desenvolvimento demonstra que a escola pode ser, sim, um lugar de excelência acadêmica, mas também de afetividade, escuta e valorização das potencialidades dos estudantes. A continuidade dessa proposta até novembro permite o aprofundamento das ações e o fortalecimento de uma cultura escolar baseada em valores éticos, participação ativa e aprendizagem significativa.

## 2 METODOLOGIA

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa, do tipo relato de experiência, fundamentado na observação participante e na análise documental das atividades pedagógicas desenvolvidas com alunos do 9º ano da Escola Cívico-Militar Helena Esteves, localizada em Barra do Garças – MT. A escolha desse delineamento justifica-se pela necessidade de compreender os efeitos e percepções relacionados à aplicação da gamificação no contexto escolar, especialmente no processo de preparação para o Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB).

As ações relatadas foram desenvolvidas ao longo do segundo semestre letivo de 2025 e permanecem em curso até o mês de novembro. Durante esse período, as turmas envolvidas participaram de uma sequência de atividades gamificadas planejadas pelas docentes responsáveis, com apoio da equipe gestora. Todos os elementos foram organizados de forma a promover engajamento, cooperação e responsabilidade entre os estudantes, respeitando a proposta pedagógica da escola e os princípios da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

A coleta de dados se deu por meio de registros reflexivos das professoras, observações diretas em sala de aula, relatos espontâneos dos estudantes e reuniões pedagógicas. Também foram considerados os resultados parciais de simulados e instrumentos avaliativos aplicados durante o processo. Tais informações possibilitaram a identificação de indicadores de engajamento, desempenho acadêmico, fortalecimento de valores morais e desenvolvimento socioemocional.

A análise dos dados foi realizada com base em categorias temáticas emergentes, ancoradas nos referenciais teóricos de Silva et al. (2025), Medeiros (2018) e nos documentos orientadores da BNCC (BRASIL, 2018). A sistematização dos resultados buscou evidenciar os impactos observados até o momento, reconhecendo as limitações inerentes a estudos em andamento e valorizando a experiência como prática formativa e transformadora no contexto educacional.

## 3 RESULTADOS e DISCUSSÃO

Com o avanço das atividades gamificadas no contexto escolar, já é possível observar mudanças relevantes no comportamento e desempenho dos estudantes. A aplicação sistemática dos desafios e recompensas tem estimulado o engajamento e favorecido a participação ativa dos alunos nas aulas de preparação para o SAEB. A motivação gerada por essa metodologia tem sido destacada por professores e gestores, que relatam maior interesse, foco e entusiasmo dos estudantes.

Os relatos docentes e as observações em sala indicam que os alunos apresentam mais autonomia, colaboram entre si nas atividades e demonstram satisfação ao receber feedbacks construtivos. As recompensas simbólicas e o reconhecimento público se mostram eficazes para a elevação da autoestima e para o fortalecimento da relação entre esforço e mérito. Esse processo se alinha ao que afirmam Medeiros (2018) e Silva et al. (2025), que apontam a importância de reforços positivos na construção de ambientes educativos mais produtivos.

Diante das experiências realizadas na Escola Cívico-Militar Helena Esteves, torna-se possível observar os efeitos positivos das práticas gamificadas na motivação e no desempenho dos alunos do 9º ano, especialmente nas atividades voltadas à preparação para o SAEB. A seguir, a Tabela 1 sintetiza os principais resultados alcançados, organizados por categorias observadas ao longo do processo. Esses dados reforçam a efetividade das estratégias adotadas, como recompensas, competições saudáveis e sistemas de pontuação, evidenciando avanços significativos tanto no engajamento quanto na aprendizagem dos estudantes.

**Tabela 1: Resultados da Gamificação no 9º Ano da Escola Cívico-Militar Helena Esteves**

| Dimensão               | Resultados Observados  | Referências                           |
|------------------------|--|---------------------------------------|
| Engajamento Estudantil | Aumento da participação nas aulas e envolvimento nas atividades propostas.       | Silva et al. (2025); BNCC             |
| Desempenho Acadêmico   | Melhoria nos resultados de simulados e provas diagnósticas relacionadas ao SAEB. | Medeiros (2018); Silva et al. (2025). |
| Interação Social       | Maior cooperação entre os alunos nas atividades em grupo e competições.          | BNCC; Medeiros (2018).                |

|                          |  |                        |
|--------------------------|--|------------------------|
| Valores e Disciplina     | Fortalecimento dos valores cívicos e disciplinares, conforme proposta da escola. | Silva et al. (2025).   |
| Autonomia e Protagonismo | Iniciativa dos alunos em buscar informações e liderar tarefas em sala.           | BNCC; Medeiros (2018). |

Fonte: As autoras (2025)

A análise da Tabela 1 permite observar que a aplicação da gamificação está impactando positivamente diversas dimensões do processo educativo. A dimensão motivacional se destaca como porta de entrada para o engajamento dos alunos, pois desperta entusiasmo e interesse pelas atividades propostas. A partir desse engajamento, as outras dimensões — cognitiva, socioemocional, organizacional e avaliativa — também são beneficiadas, revelando um ciclo virtuoso de melhorias.

O fortalecimento da autoestima, da cooperação entre os alunos e da responsabilidade compartilhada demonstra que o impacto da gamificação ultrapassa os limites dos conteúdos disciplinares. Tais efeitos também promovem a formação de atitudes e valores fundamentais para a convivência cidadã, reafirmando a proposta pedagógica da escola e os princípios orientadores da BNCC (BRASIL, 2018).

Dessa forma, os dados observados até o momento indicam que a gamificação é uma estratégia consistente e promissora para a preparação dos alunos do 9º ano da Escola Cívico-Militar Helena Esteves para o SAEB, pois, seu uso promove melhores resultados acadêmicos, contribuindo com o fortalecimento de competências socioemocionais e a construção de uma cultura escolar mais democrática, participativa e significativa.

#### 4 CONCLUSÃO

A experiência vivenciada no 9º ano da Escola Cívico-Militar Helena Esteves evidencia que a gamificação, quando aplicada com intencionalidade pedagógica e alinhada às diretrizes da BNCC, é capaz de promover transformações significativas no processo de ensino e aprendizagem. As estratégias adotadas, como desafios lúdicos, recompensas simbólicas, feedbacks formativos e competições saudáveis,

demonstraram potencial para engajar os estudantes, despertar o interesse pelo conteúdo e fortalecer valores fundamentais, como responsabilidade, cooperação e respeito mútuo.

Além de favorecer o desempenho acadêmico, a proposta gamificada contribuiu para a formação integral dos estudantes, promovendo o desenvolvimento de competências socioemocionais e reforçando a cultura escolar pautada no protagonismo juvenil e na valorização da coletividade. A integração entre docentes, equipe gestora e famílias foi essencial para o sucesso das ações, mostrando que um projeto bem estruturado e compartilhado pode gerar impactos positivos em diferentes dimensões da vida escolar.

Portanto, os dados analisados até o momento apontam que a gamificação é uma ferramenta eficaz na preparação para o SAEB, mas também um instrumento pedagógico mais amplo, capaz de motivar, incluir e transformar. A continuidade da iniciativa até o fim do ano letivo permitirá ampliar a avaliação dos resultados e consolidar práticas que tornem o cotidiano escolar mais significativo, colaborativo e formativo para todos os envolvidos.

## 5 REFERÊNCIAS

BARRA DO GARÇAS. Vice-Prefeito Svirino visita Escola Cívico-Militar Helena Esteves e dialoga com alunos do 9º Ano. *Secretaria Municipal de Educação de Barra do Garças*, 2023. Disponível em: <https://educacao.barradogarcas.mt.gov.br/Imprensa/Noticias/Vice-prefeito-svirino-visita-escola-civico-militar-helena-esteves-e-dialoga-com-alunos-do-9-ano-160/>. Acesso em: 2 jul. 2025.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 2 jul. 2025.

SILVA, Laura Maria da; ALMEIDA, Rafaella Manuella dos Santos; FONSECA, Simone Silva da; BARROS, José da Silva. **O uso da gamificação na preparação para a prova de matemática do SAEB: experiências vivenciadas no Programa de Residência Pedagógica**. *RECIMA21 – Revista Científica Multidisciplinar*, v. 6, n. 2, 2025.