

AGTU – THE GLOBAL UNIVERSITY

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO: ESTRATÉGIAS, DESAFIOS E IMPACTOS

NA QUALIDADE DA APRENDIZAGEM

AUTOR: CYNTHIA DÉBORA DA CUNHA DE OLIVEIRA;

ROMERO TORI

RESUMO

Este artigo tem o objetivo geral de refletir sobre a importância da gamificação no ensino, e como específicos: definir o conceito e discutir os principais elementos e estratégias dessas ferramentas na educação. Além disso, analisar como a gamificação influencia o engajamento, a motivação e os resultados dos estudantes. Pretende ainda identificar barreiras na aplicação dessas novas tecnologias e propor soluções práticas, e para finalizar, apresentar um exemplo prático de aplicação da gamificação no ensino, discutindo os resultados obtidos. Ressalta-se que este trabalho é resultado de uma pesquisa bibliográfica consultando diversos autores que falam a respeito do tema, e uma pesquisa de campo realizada na Escola Belina Campos Coutinho, na turma do 1º ano do Ensino Médio. A análise dos dados coletados foi feita mediante as discussões teóricas e os resultados obtidos por meio das pesquisas realizadas. Dessa forma, conclui-se apontando o quão importante e indispensável é, ter na atualidade, profissionais preparados para integrar as novas tecnologias no ambiente escolar, pois a gamificação pode ser uma estratégia poderosa para engajar os estudantes no processo de aprendizagem, utilizando elementos de jogos, como desafios e recompensas, tornando o ensino mais dinâmico e significativo para eles.

Palavras-chave: Gamificação; Ensino-aprendizagem; Kahoot; Escola Pública.

1. INTRODUÇÃO

O presente artigo traz como tema Gamificação no ensino: estratégias, desafios e impactos na qualidade da aprendizagem. Destaca-se a escolha pelo tema em virtude de reconhecer a importância de se discutir, na atualidade, a temática em questão, uma vez que compreender o desempenho e a eficiência dos profissionais da educação é uma necessidade nos dias atuais.

Quanto a metodologia do presente estudo, o mesmo é resultado de uma pesquisa bibliográfica, no qual foram consultados diversos autores sobre o tema, e uma pesquisa de campo realizada na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Belina Campos Coutinho, por meio de uma intervenção com uma ferramenta tecnológica: Kahoot.

Sobre a pesquisa de campo, Gil (2002, p.53) ressalta que:

Tipicamente, o estudo de campo focaliza uma comunidade, que não é necessariamente geográfica, já que pode ser uma comunidade de trabalho, de estudo, de lazer ou voltada para qualquer outra atividade humana. Basicamente, a pesquisa é desenvolvida por meio da observação direta das atividades do grupo estudado e de entrevistas com informantes para captar suas explicações e interpretações do que ocorre no grupo. Esses procedimentos são geralmente conjugados com muitos outros, tais como a análise de documentos, filmagem e fotografias (GIL, 2002, p.53).

O artigo traz como objetivo geral refletir sobre a importância da gamificação no ensino, e como específicos: definir o conceito e discutir os principais elementos e estratégias dessas ferramentas na educação. Além disso, analisar como a gamificação influencia o

engajamento, a motivação e os resultados dos estudantes. Pretende ainda identificar barreiras na aplicação dessas novas tecnologias e propor soluções práticas, e para finalizar, apresentar um exemplo prático de aplicação da gamificação no ensino, discutindo os resultados obtidos.

Diante do exposto, destaca-se que o trabalho acadêmico está organizado em algumas seções. A iniciar por esta introdução, onde consta de forma resumida, todo o percurso do trabalho, na sequência tem-se o desenvolvimento, que contará com 4 seções que visam apresentar às informações solicitadas, respondendo aos objetivos propostos, posteriormente, apresentam-se as considerações finais; e para finalizar as referências do trabalho proposto.

2. FUNDAMENTOS DA GAMIFICAÇÃO

Em primeira análise, cabe refletir que os games são uma realidade na sociedade contemporânea, pois indivíduos de diferentes idades utilizam-nos para diversão ou até mesmo para o ensino. O foco da análise neste artigo será conceituar os principais elementos e estratégias da gamificação no ensino.

Nesse sentido, Kapp (2012) conceitua a Gamificação sendo elementos de jogos para utilização no ambiente de aprendizagem, com a finalidade de superar desafios, trabalhar a socialização e motivar a participação dos alunos nas aulas.

Para Alves (2019) a gamificação é muito eficaz no ambiente educacional, principalmente atrelado as mais diversas áreas do conhecimento, pois essa prática incentiva os estudantes a desenvolverem habilidades como pensamento crítico e colaboração, fundamentais para a resolução de problemas complexos.

Outro fator preponderante é a utilização dessa gamificação de forma interdisciplinar, pois potencializa a importância dos objetos de conhecimento, ao mostrar como diferentes componentes curriculares se interconectam para explicar ou resolver situações reais (ALVES, 2019).

A autora Viviane Sousa (2025) ressalta que a gamificação aplicada ao ensino, vai muito além do uso superficial, exclusivamente, de elementos de jogos, para ela, trata-se de adotar uma abordagem metodológica que possibilite ao docente integrar dinâmicas e mecânicas desses jogos de forma planejada e organizada, engajando estudantes e promovendo o aprendizado motivacional.

Diante do exposto, cabe apresentar os principais elementos e estratégias da gamificação, como a questão dos pontos, onde os alunos podem ser recompensados por completarem e participarem das tarefas, dinâmicas de competição saudável, cooperação e progressão nos jogos, feedback imediato; criação de narrativas que contextualizem as atividades, tornando o aprendizado mais significativo e atraente; etc. Para Alves (2019) esses elementos fortalecem a motivação dos estudantes, quando bem aplicados, ou seja, precisa-se de um planejamento organizacional para este fim.

O autor Dickmann (2021) faz uma observação acerca da utilização dessas ferramentas metodológicas em sala, destacando que pode diminuir a ansiedade associada ao aprendizado, algo tão presente na vida dos jovens, e proporciona, conseqüentemente, uma aprendizagem mais humanizada e acolhedora.

Dessa forma, conclui-se esta seção destacando o impacto psicológico da gamificação no ensino, pois quando se tem um ambiente seguro e desafiador, os alunos são instigados a saírem da sua zona de conforto, e conseqüente, buscam novas oportunidades de aprendizagem, tornando-se autoconfiantes nesse processo.

3. IMPACTOS NA APRENDIZAGEM

Esta seção visa abordar os impactos que os estudantes têm na aprendizagem, analisando como a gamificação pode influenciar no engajamento, motivação e nos resultados dos mesmos. Nesse sentido, é preciso reconhecer que a aprendizagem colaborativa assume

um papel importantíssimo nesse processo, pois como ressalta Cool (1997):

A aprendizagem colaborativa é uma metodologia de ensino que se baseia na interação e no trabalho em equipe para promover a aprendizagem individual e coletiva. Através da aprendizagem colaborativa, os alunos constroem conhecimentos de forma conjunta, compartilhando suas ideias, experiências e conhecimentos (Coll, 1997, p. 10).

Diante do exposto cabe refletir que por meio da interação durante a utilização dessas abordagens metodológicas, ocorre uma construção significativa na vida dos estudantes.

Além disso, destaca-se os impactos com a utilização do Kahoot – ferramenta utilizada no estudo de caso deste artigo – pois promove o engajamento dos alunos, a interatividade e o aprendizado colaborativo. É nesse sentido que a ferramenta se tornou valiosa para muitos educadores ao redor do mundo, pois contribui para a inovação pedagógica, o engajamento dos alunos e a promoção de um ambiente educacional mais dinâmico e eficaz, por meio de um aprendizado mais significativo; feedback instantâneo; personalização do aprendizado; facilidade de uso e entre outros.

É nesse contexto que Sousa (2025) destaca a importância da gamificação no engajamento, na motivação e nos resultados dos estudantes, pois essa prática tem ganhado espaço por sua capacidade de transformar o ambiente educacional, tornando-o mais interativo e motivador.

4. DESAFIOS E LIMITAÇÕES

Esta seção do artigo tem a finalidade de abordar os desafios e limitações enfrentados na implementação da gamificação, além de propor soluções práticas para as possíveis

barreiras durante a utilização. Nesse sentido e com base na unidade 5 do material da disciplina, a autora ressalta que existem três categorias que agrupam os principais obstáculos encontrados na implementação de inovações tecnológicas no ambiente escolar.

Segundo Sousa (2025) dentre os muitos obstáculos existentes, destaca-se à resistência dos professores, pois há o medo do profissional em ser substituído pela tecnologia, muitas vezes falta familiaridade com essas ferramentas digitais, e, sem contar, na percepção de aumento da carga de trabalho.

Além disso, a autora Viviane Sousa (2025) destaca ainda que falta suporte técnico especializado; estrutura adequada para suportar novas soluções e um orçamento plausível para investir nas novas tecnologias. Ademais, é importante salientar que além de ter todo esse suporte, é preciso que haja uma ruptura dos métodos tradicionais e que os profissionais tenham acesso à informação dos inúmeros benefícios que essas tecnologias podem trazer para o ambiente escolar.

Nesse sentido, faz-se necessário que medidas sejam tomadas a fim de amenizar ou solucionar os problemas enfrentados na integração e/ou aplicação das novas tecnologias educacionais. Segundo Moran et al. (2013), a habilitação dos profissionais da educação deve ir além da mera utilização técnica dessas ferramentas digitais, mas sim possibilitar uma compreensão crítica de como essas tecnologias podem ser incluídas de forma eficaz aos processos de ensino e aprendizagem.

Dessa forma, pode-se concluir que, é importante que a gestão escolar promova conhecimento dessas ferramentas, onde se tenha um ambiente aberto ao diálogo, em que os profissionais possam ter segurança na transição e adaptação ao novo. Além disso, é preciso que se tenha nas escolas uma estrutura física adequada, para que a falta dessa estrutura não venha interferir na experiência dos estudantes e professores, dificultando a adoção e o engajamento com as novas tecnologias.

5. ESTUDO DE CASO: A UTILIZAÇÃO DO KAHOOT NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA

O estudo de caso consiste na realização de uma pesquisa na qual o pesquisador deve aprofundar seus conhecimentos acerca do objeto estudado. A esse respeito, Gil (2002) ressalta que:

O estudo de caso é uma modalidade de pesquisa amplamente utilizada nas ciências biomédicas e sociais. Consiste no estudo profundo e exaustivo de um ou poucos objetos, de maneira que permita seu amplo e detalhado conhecimento, tarefa praticamente impossível mediante outros delineamentos já considerados (GIL, 2002, p.54).

O objeto de estudo em questão foi o aplicativo Kahoot, no qual o conhecimento científico desempenha um papel fundamental na criação e evolução do mesmo, visto que é uma plataforma educacional baseada em jogos. A escolha dessa ferramenta partiu da necessidade de se ter nas aulas de Língua Portuguesa uma metodologia mais atrativa, que fizesse com que o discente pudesse se sentir mais atraído e motivado a aprender de forma dinâmica, visto que:

Até alguns anos atrás, ainda fazia sentido que o professor explicasse tudo e o aluno anotasse, pesquisasse e mostrasse o quanto aprendeu.”. Porém, hoje o papel do professor é mais complexo, flexível e dinâmico. (MORAN, 2014, p. 2).

Nesse contexto que surge a necessidade do professor se reinventar e adequar sua prática pedagógica de acordo com a contemporaneidade e as necessidades dos alunos.

O Kahoot é uma plataforma de aprendizado baseada em jogos, muito utilizada por educadores para criar questionários interativos, pesquisas e jogos educacionais. A ideia por trás do Kahoot era tornar o aprendizado mais envolvente e divertido, permitindo que os professores criassem questionários interativos que os alunos pudessem responder em tempo real usando dispositivos móveis.

Vale ressaltar que já atuo como docente na área de Linguagens, com o componente curricular Língua Portuguesa e suas Literaturas na etapa do Ensino Médio, algo que possibilitou essa vivência com a ferramenta Kahoot. Na ocasião, trabalhou-se com a classe de palavras Adjetivo, que pertence à morfologia e foi possível perceber a grande participação e envolvimento dos discentes, tornando a aula mais atrativa e motivadora para os indivíduos.

Durante a utilização da ferramenta, pôde-se identificar que o ensino de Língua Portuguesa pode ser atrativo para os alunos, basta agregar o objeto de conhecimento com algo da realidade dos mesmos. Nesse contexto, destaca-se que as metodologias ativas têm papel crucial no processo de ensino e aprendizagem, e o docente deve ser visto como um facilitador nesse processo, pois “o papel do professor é ajudar os alunos a ir além de onde conseguiriam fazê-lo sozinhos” (MORAN, 2014, p. 2).

Dessa forma, o conhecimento científico e a inovação tecnológica foram essenciais para o desenvolvimento do Kahoot. A ferramenta possibilita que os alunos possam receber um feedback imediato e que professores tenham relatórios detalhados, e com isso, contribuir para uma abordagem mais personalizada e eficaz no processo de ensino e aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O artigo científico partiu do problema de pesquisa inicial que visava discutir o papel da gamificação no ensino, apontando estratégias, desafios e impactos na qualidade da

aprendizagem por meio dessas ferramentas, o qual tivera-se uma pesquisa realizada na Escola Estadual Belina Campos Coutinho, no município de Capitão Poço/PA.

Ressalta-se que, baseado nas pesquisas realizadas e nas fontes de referências consultadas, compreende-se o quão importante e indispensável é, ter na atualidade, profissionais da educação cada vez comprometidos com as novas tecnologias, capazes de adotar práticas de inclusão dessas ferramentas de forma eficientes e inovadoras.

Dessa forma, conclui-se que a inclusão da gamificação na educação exige, além da implementação de novos projetos inovadores, uma mudança cultural significativa por parte de todos que compõem o corpo docente da escola, pois ao longo do estudo desta disciplina, abordou-se como a gamificação pode ser uma estratégia poderosa para engajar os estudantes no processo de aprendizagem, utilizando elementos de jogos, como desafios e recompensas, tornando o ensino mais dinâmico e significativo para eles.

REFERÊNCIAS

ALVES, L. M. **Gamificação na educação: aplicando metodologias de jogos no ambiente educacional.** [S. l.]: Clube de Autores, 2019.

COLL, C. **Aprendizagem colaborativa: definindo a sua natureza.** In: COLL, C.; et al. O aprendizado colaborativo: dilemas e perspectivas. São Paulo: Cortez, 1997. p. 9-24.

DICKMANN, I. **Gamificação e jogo educativo: 76 ideias para dinamizar suas aulas.** São Paulo: Livrologia, 2021.

GIL, Antônio Carlos, 1946. **Como elaborar projetos de pesquisa**/Antônio Carlos Gil. - 4. ed. - São Paulo: Atlas, 2002.

KAPP, K.M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods**

and strategies for training and education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

MORAN, J. M. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá.**

5. ed. Campinas: Papirus, 2014.

MORAN, J., MASETTO, M., BEHRENS, M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** Campinas: Papirus Editora, 2013.

SOUSA, V. **Futuro e inovação em tecnologias educacionais:** material da unidade 5 da disciplina MED-515 Classroom applied Technologies. American Global Tech University – AGTU, 2025.

SOUSA, V. **Metodologias ativas e ferramentas didáticas Digitais:** material da unidade 2 da disciplina MED-515 Classroom applied Technologies. American Global Tech University – AGTU, 2025.