



Kahoot e gamificação: inovação pedagógica no ensino com tecnologias digitais

Eixo 09 - Educomunicação e Práticas Sociais e Tecnológicas

Rosa Gabriely Monteiro FONTES¹

Ronaldo Nunes LINHARES²

Paula Martins RAMOS³

Ícaro Franca BASTOS⁴

RESUMO

A gamificação tem se consolidado como uma estratégia didático-pedagógica inovadora, capaz de promover o engajamento e a participação ativa dos estudantes nos processos de ensino e aprendizagem. Este artigo analisa as potencialidades do uso do Kahoot, uma interface digital de quizzes interativos, na promoção de aprendizagens significativas no ensino de Língua Portuguesa. A experiência foi desenvolvida com uma turma do 9º ano do Ensino Fundamental, tendo como foco o estudo das orações subordinadas. A partir de uma abordagem qualitativa, a pesquisa articula fundamentos teóricos da gamificação e das metodologias ativas com a prática pedagógica em sala de aula, evidenciando como os elementos lúdicos do jogo – como desafios, recompensas e competitividade saudável – contribuíram para o fortalecimento da motivação, da participação e da construção colaborativa do conhecimento. Os resultados indicam que o uso consciente de jogos digitais pode favorecer o protagonismo estudantil e a ressignificação das práticas docentes, especialmente no contexto da cultura digital e da inovação pedagógica.

PALAVRAS-CHAVE: Gamificação; Inovação pedagógica; Ensino de Língua Portuguesa; Tecnologias digitais; Kahoot!.

ABSTRACT

Gamification has established itself as an innovative didactic-pedagogical strategy capable of promoting student engagement and active participation in teaching and learning processes. This article analyzes the potential of using Kahoot, a digital interface for interactive quizzes, in fostering meaningful learning in the teaching of Portuguese Language. The experience was carried out with a 9th-grade class in Elementary School, focusing on the study of subordinate clauses. Based on a qualitative approach, the research connects theoretical foundations of gamification and active methodologies with classroom pedagogical practice, highlighting how the playful elements of the game – such as challenges, rewards, and healthy competitiveness – contributed to strengthening

¹ Universidade Tiradentes-UNIT; Mestra e Doutoranda em Educação, GECES – Grupo de Pesquisa em Comunicação, Educação e Sociedade; e-mail: rosagabriely@gmail.com

² Universidade Tiradentes-UNIT ; Doutor em Ciências da Comunicação-USP; GECES – Grupo de Pesquisa em Comunicação, Educação e Sociedade; e-mail: nuneslinhares.ronaldo8@gmail.com

³ Universidade Tiradentes-UNIT; Mestranda em Educação, GETIC – Grupo de Pesquisa em Educação, Tecnologias da Informação e Ciberultura; e-mail: paulamartinsramos@gmail.com

⁴ Universidade Tiradentes-UNIT; Mestre e Doutorando em Educação, GEPES – Grupo de Pesquisa Educação e Sociedade: Sujeitos e Práticas Educativas; email: icaro.franca@souunit.com.br



motivation, participation, and the collaborative construction of knowledge. The results indicate that the conscious use of digital games can promote student protagonism and the redefinition of teaching practices, especially in the context of digital culture and pedagogical innovation.

KEYWORDS: Gamification; Pedagogical innovation; Portuguese Language teaching; Digital technologies; Kahoot!.

1 Introdução

A presença das tecnologias digitais na educação tem provocado transformações significativas nas práticas pedagógicas, desafiando professores e instituições a repensarem seus métodos de ensino. Nesse sentido, a gamificação, entendida como a aplicação de elementos dos jogos em contextos não lúdicos, vem ganhando destaque como estratégia capaz de promover maior engajamento, motivação e participação dos estudantes. (Borges et al., 2013; Fardo, 2013). Dessa maneira, quando é utilizada alinhada aos objetivos de aprendizagem, ela pode favorecer a construção do conhecimento de forma mais dinâmica e significativa.

Nesta perspectiva, a utilização dos jogos digitais, a exemplo do Kahoot!, pode contribuir para aulas mais interativas, nas quais o estudante assume um papel ativo na resolução de desafios e na construção coletiva do saber. Esse aplicativo de quizzes online permite a criação de questionários com feedback imediato e promove uma aprendizagem baseada em uma competição saudável, com ludicidade e autonomia.

Assim, este artigo tem como principal objetivo apresentar uma experiência de gamificação realizada com uma turma do 9º ano do Ensino Fundamental, na disciplina de Língua Portuguesa, com foco no ensino das orações subordinadas. A partir de uma abordagem qualitativa e descritiva, a proposta busca discutir como o uso desse aplicativo em sala de aula pode potencializar a aprendizagem de conteúdos gramaticais, muitas das vezes considerados difíceis de aprender, ao mesmo tempo em que estimula a participação dos alunos e favorece práticas inovadoras de ensino.

A relevância deste estudo parte da necessidade de buscar estratégias pedagógicas que dialoguem com a cultura digital vivenciada pelos estudantes, bem como na valorização de metodologias que promovam o protagonismo discente. Ao refletir sobre os desafios e os benefícios do uso da gamificação no ensino de Língua Portuguesa, busca-se contribuir para a ampliação das práticas pedagógicas mediadas por tecnologias, em consonância com os princípios da Base



Nacional Comum Curricular (BNCC), especificamente com a competência 5.

1.1 Gamificar e aprender: o caminho metodológico da proposta

A pesquisa desenvolvida é de natureza qualitativa, com caráter descritivo (Barros; Lehfeld, 2000), e teve como objetivo compreender a percepção dos estudantes quanto à gamificação aplicada ao ensino de conteúdos gramaticais, por meio do uso do aplicativo Kahoot!.

A prática pedagógica foi realizada com uma turma do 9º ano do Ensino Fundamental – Anos Finais, composta por 15 estudantes, sendo 6 do sexo feminino e 9 do sexo masculino, com idades entre 14 e 15 anos. A turma pertence a uma escola pública localizada na zona urbana do município de Simão Dias, no estado de Sergipe. Entre os alunos, havia casos com laudos de Transtorno do Espectro Autista (TEA) e de Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH), o que motivou a adoção de uma metodologia mais dinâmica, que promovesse inclusão e engajamento por meio de estratégias lúdicas e digitais.

A coleta de dados foi realizada por meio da observação direta da professora durante o desenvolvimento da atividade, bem como em um momento reflexivo posterior, no qual os alunos puderam expressar, de forma espontaneamente, suas impressões, dificuldades e aprendizagens. A análise baseou-se na sistematização dessas observações e dos registros reflexivos.

A atividade foi aplicada em dois momentos distintos. No primeiro, ocorreu a retomada teórica do conteúdo sobre orações subordinadas – substantivas, adjetivas e adverbiais – com revisão dialogada e resolução de exemplos no quadro. No segundo momento, foi utilizado o aplicativo Kahoot! para a aplicação de um quiz com perguntas de múltipla escolha, projetadas em tela para toda a turma. Os estudantes participaram individualmente ou em duplas, utilizando os tablets escolares ou seus próprios celulares.

Durante a execução, foram observados indicadores como motivação, participação ativa, cooperação entre colegas, compreensão dos conteúdos e desempenho nas respostas. A análise buscou identificar, a partir desses dados, indícios de aprendizagem e o impacto da gamificação no processo didático.

2 Da teoria à prática: fundamentos da gamificação e da inovação pedagógica



A gamificação tem ganhado destaque como uma abordagem pedagógica capaz de transformar os processos tradicionais de ensino, promovendo experiências mais envolventes e interativas para os estudantes. De acordo com Tavares e Santos (2016), a gamificação, no contexto da cibercultura, constitui um caminho possível para promover aprendizagens ativas, críticas e colaborativas, apropriadas à realidade digital vivida por grande parte dos alunos.

Nesse sentido, percebe-se que essa prática vai além do simples uso de jogos em sala de aula, ela engaja os estudantes em tarefas pedagógicas significativas, incorporando elementos do design de jogos, como desafios, rankings, recompensas e narrativa (Fardo, 2013). Assim, ao integrar a linguagem lúdica dos games aos objetivos curriculares, a gamificação contribui para a construção de um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, personalizado e centrado no aluno. Segundo Martinelli e Oliveira (2018), quando aplicada com intencionalidade pedagógica, a gamificação promove o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais, além de favorecer a motivação e o envolvimento dos alunos nas atividades escolares.

A utilização de jogos digitais na educação é resultado de um movimento contínuo de experimentação e inovação, que remonta aos anos 1980 com propostas pioneiras como *The Oregon Trail*⁵. Desde então, os jogos evoluíram em complexidade e capacidade imersiva, permitindo aos educadores explorarem novas formas de engajamento e mediação do conhecimento. Segundo Prensky (2012), jogos digitais capturam a atenção dos estudantes e promovem a aquisição de habilidades cognitivas e socioemocionais essenciais, criando um ambiente de aprendizagem que combina desafio, criatividade e motivação.

O potencial pedagógico dos jogos está fundamentado em sólidas teorias da aprendizagem. Ausubel (1982), por exemplo, defende que a aprendizagem significativa ocorre quando novos conteúdos se conectam de forma substancial a estruturas cognitivas já existentes. Os jogos digitais favorecem esse processo ao apresentarem contextos autênticos que exigem a aplicação de saberes prévios para a resolução de problemas. Ao mesmo tempo, Morin (2000) propõe uma educação voltada para a formação de sujeitos autônomos, reflexivos e cooperativos — características que

⁵ The Oregon Trail é um jogo educativo desenvolvido originalmente em 1971 por professores do Minnesota Educational Computing Consortium (MECC), nos Estados Unidos. Seu objetivo era ensinar, por meio da simulação e da tomada de decisões, aspectos históricos da migração de pioneiros pelo oeste americano no século XIX. É considerado um dos primeiros softwares educacionais interativos da história e um marco na integração entre jogos digitais e aprendizagem.



podem ser desenvolvidas por meio de experiências lúdicas e interativas, próprias de uma aprendizagem gamificada.

As diretrizes educacionais brasileiras também apontam nessa direção. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) valoriza o uso de metodologias ativas que coloquem o estudante como protagonista de seu processo de aprendizagem e estimulem a construção colaborativa do conhecimento. Nesse sentido, a gamificação se alinha às competências gerais da BNCC, ao promover o desenvolvimento de capacidades como resolução de problemas, trabalho em equipe, pensamento crítico e criatividade. Schneider (2013) reforça que a educação contemporânea deve priorizar o desenvolvimento integral do aluno, tornando-o apto a atuar de maneira crítica e criativa frente aos desafios do mundo atual.

A integração dos jogos ao currículo deve ser realizada com intencionalidade pedagógica. Para isso, é fundamental que os docentes compreendam o valor dos jogos não apenas como recursos motivacionais, mas como instrumentos de ensino que contribuem para o fortalecimento de competências cognitivas e socioemocionais. Jogos digitais, por envolverem tarefas de tomada de decisão, simulação de contextos reais e resolução de problemas em equipe, podem facilitar a aprendizagem ativa, colaborativa e contextualizada. Como afirmam Ausubel (1982) e Morin (2000), esse tipo de aprendizagem promove maior retenção e significado, pois conecta o conhecimento à experiência vivida do aprendiz.

Contudo, para que essas estratégias se consolidem nas práticas escolares, é necessário superar obstáculos estruturais e culturais, especialmente no que diz respeito à formação docente e à infraestrutura tecnológica disponível nas escolas. Muitos professores ainda enfrentam dificuldades na utilização das plataformas digitais, seja por falta de familiaridade ou por receio de comprometer a seriedade do processo de ensino (Manesis, 2020).

Além disso, ainda existe preconceito em relação ao uso de jogos em um contexto educativo, muitas vezes vistos como atividades meramente recreativas e sem qualquer valor pedagógico, o que revela a permanência da ideia de que apenas as concepções tradicionais de ensino e aprendizagem são válidas.

Outro entrave significativo é a ausência de recursos materiais adequados, sobretudo em instituições públicas que enfrentam restrições orçamentárias. A falta de equipamentos como computadores, tablets, projetores, conexão à internet estável e até mesmo espaços adequados para



atividades colaborativas limita a implementação de propostas gamificadas, gerando desigualdade de acesso entre as escolas. (Garcia; Rios-Neto; De Miranda-Ribeiro, 2021)

A formação continuada dos docentes também é um aspecto crucial. A efetivação da gamificação requer não apenas o domínio técnico das interfaces digitais, mas também uma compreensão teórico-metodológica sólida sobre como integrá-las de maneira intencional aos objetivos de aprendizagem (Brito; Sant'ana, 2020).

Segundo Moran (2015) e Schneider (2013), a formação docente deve preparar o educador para atuar como um mediador das experiências transformadoras no ambiente escolar, e não apenas como um mero transmissor de conteúdo; para tanto, é preciso que os programas de formação incluam temas atuais como metodologias ativas, cultura digital, avaliação formativa em ambientes gamificados e inclusão pedagógica, de modo a ampliar o repertório profissional dos educadores e alinhá-los as novas perspectivas educacionais, em vista da rápida evolução tecnológica e de sua consequente mudança paradigmática.

Nesse sentido, a preparação dos professores para utilizar jogos requer o desenvolvimento de competências específicas, como o planejamento de atividades gamificadas alinhadas aos objetivos de aprendizagem e a avaliação formativa em ambientes digitais. Assim, a adoção de jogos digitais como recurso pedagógico exige planejamento pedagógico, formação docente continuada e reflexão crítica. Quando bem implementada, essa estratégia educacional tem o poder de tornar o processo educativo mais envolvente, crítico, colaborativo e significativo, desse modo se conectando diretamente às exigências da educação no século XXI (OCDE, 2020).

A gamificação, ao integrar elementos lúdicos e interativos ao processo de ensino e aprendizagem, contribui para a assimilação de conteúdos curriculares e para o desenvolvimento de competências essenciais à formação integral dos estudantes. Entre essas habilidades, destacam-se a empatia, a comunicação, a criatividade, a resolução de problemas, a colaboração e a autorregulação, que são amplamente valorizadas tanto pela BNCC quanto pelas diretrizes de organismos internacionais como a UNESCO e a OCDE.

Assim sendo, quando uma estratégia educativa permite que os estudantes sejam ativos e críticos em múltiplos contextos, pode-se esperar um aumento do potencial da escola como espaço um formativo mais humano, capaz de preparar o sujeito de maneira ampla para lidar com as interações sociais de forma consciente e crítica – fato esse que é considerado ímpar em uma



sociedade em constante transformação.

4 Tecnologias digitais e gamificação na prática docente: um relato com o uso do Kahoot!

O Kahoot! é uma plataforma digital que permite a criação de quizzes interativos em tempo real, funcionando como um jogo de perguntas e respostas que estimula a participação ativa dos alunos. Seu uso tem se disseminado entre educadores por sua interface acessível e pelo apelo lúdico que provoca nos estudantes (Kahoot, 2017).

De acordo com os idealizadores da plataforma (Kahoot, 2017), ela pode ser aplicada em diversas situações educacionais, como na revisão de conteúdos, na introdução de novos temas, no estímulo à interação entre os participantes e no fortalecimento do trabalho colaborativo. Além disso, o Kahoot! pode ser utilizado para promover momentos descontraídos no início das aulas, realizar enquetes e debates, organizar competições entre os estudantes e, ainda, incentivar que os próprios alunos criem suas próprias atividades. Conforme esclarece Junior (2017), o aplicativo possibilita a avaliação imediata do conhecimento dos alunos, atribuindo pontuação com base na precisão e agilidade das respostas.

De acordo com Martinelli e Oliveira (2018), o uso de aplicativos como o Kahoot! na educação básica favorece a ressignificação das práticas pedagógicas, proporcionando um ambiente de aprendizagem mais engajador e colaborativo. A mecânica de jogo, aliada ao conteúdo curricular, contribui para a construção de uma aprendizagem significativa, principalmente quando aplicada a temas que exigem memorização e prática constante, como é o caso da gramática.

Além disso, como destaca Moran (2015), o uso de recursos interativos em sala de aula contribui para a diversificação dos métodos de avaliação, promovendo o feedback imediato, a autopercepção da aprendizagem e a redução da ansiedade diante de testes tradicionais. No contexto deste estudo, o Kahoot! foi utilizado como estratégia para reforçar os conhecimentos sobre orações subordinadas, despertando o interesse dos alunos, promovendo a participação coletiva e facilitando a fixação dos conteúdos por meio da ludicidade.

Assim, o uso do Kahoot! foi incorporado com o intuito de tornar as aulas mais atrativas e participativas. O aplicativo permite a criação de jogos educacionais e tarefas adaptáveis aos conteúdos escolares. A docente elaborou atividades envolvendo gramática, interpretação textual e



vocabulário, utilizando o potencial lúdico da plataforma para transformar conteúdos teóricos em experiências práticas. Nesse sentido, a gamificação pode converter a aprendizagem em um processo prazeroso e envolvente — percepção que se confirmou na experiência relatada.

A ideia de aprendizagem significativa, defendida por Ausubel (1982), sustenta que a assimilação de novos conteúdos ocorre de forma mais fácil quando estes se conectam a saberes prévios do aluno. As atividades realizadas no Kahoot! propiciaram essa conexão ao permitir que os estudantes aplicassem seus conhecimentos em situações contextualizadas, reforçando a internalização dos conteúdos ao que eles gostavam de fazer: aprender jogando. A dinâmica também incentivou o trabalho em grupo, promovendo um ambiente de troca e apoio mútuo entre os alunos.

Nesse sentido, Alves (2015) aponta que o uso de games nas aulas e treinamentos contribui para tornar o ambiente de aprendizagem mais atrativo e dinâmico, ao oferecer um espaço no qual o erro é compreendido como parte do processo, os feedbacks são contínuos, permitindo que o "jogador" acompanhe seu progresso e busque aprimorar seu desempenho. Além disso, essa prática incentiva a interação social, proporciona experiências próximas da realidade, ainda que em contextos simulados, e desperta emoções como o prazer diante de conquistas e superações.

Dessa forma, o aumento do interesse e da motivação dos estudantes foi um dos resultados mais evidentes da prática. A interatividade oferecida pelo aplicativo gerou um ambiente mais estimulante, em que os alunos demonstraram maior disposição para participar das aulas. Muitos afirmavam que o assunto das orações subordinadas era difícil. Para Morin (2000), a curiosidade é uma das forças propulsoras da aprendizagem, e esse fator foi visivelmente ampliado com a utilização da plataforma gamificada.

Outro aspecto relevante foi o estímulo à cooperação. Durante a realização das atividades, os estudantes colaboraram entre si, trocando ideias e construindo juntos as respostas para os desafios. Com o objetivo de ganhar o jogo, eles assimilaram e aprenderam o conteúdo de uma forma mais dinâmica. Além disso, essa prática fortaleceu tanto o conteúdo gramatical quanto as competências socioemocionais, como empatia, diálogo e trabalho em equipe.

Dessa forma, a prática permitiu uma aprendizagem mais ativa, colaborativa e significativa, promovendo a curiosidade, o engajamento e a inclusão. Assim, o uso estratégico das interfaces tecnológicas pode contribuir para a formação de estudantes críticos, participativos e preparados para os desafios da contemporaneidade.



4.1 Reflexões e Percepções: O Impacto da Gamificação na Aprendizagem

A aplicação do Kahoot! junto à turma do 9º ano demonstrou a importância da gamificação para dinamizar o processo de ensino, ampliando o engajamento e a compreensão dos conteúdos gramaticais. Ao inserir elementos próprios dos jogos, como tempo limitado, pontuação e rankings, foi possível promover um ambiente de aprendizagem mais leve, interativo e significativo.

O caráter lúdico do Kahoot! contribuiu para a concentração e o engajamento dos alunos, despertando neles o desejo de acertar as questões, ganhar o jogo e compreender o conteúdo. A familiaridade dos estudantes com o uso de tecnologias digitais também facilitou a adesão à proposta, permitindo que se sentissem mais à vontade para participar ativamente. Como defendem Moraes e Rocha (2021), a gamificação mobiliza competências cognitivas e socioemocionais, promovendo um aprendizado mais envolvente e contextualizado.

Além disso, a atividade possibilitou a identificação de avanços na aprendizagem. Alunos que antes apresentavam dificuldades para classificar e diferenciar os tipos de orações subordinadas conseguiram demonstrar maior segurança ao longo da prática. O feedback imediato fornecido pelo aplicativo contribuiu para que os estudantes refletissem sobre seus erros e corrigissem suas interpretações, favorecendo o processo de aprendizagem contínua e significativa — como propõe Almeida (2019), ao destacar o valor formativo dos jogos digitais quando utilizados de forma planejada.

É importante destacar que o uso da gamificação, principalmente em turmas do Ensino Fundamental – Anos Finais, requer planejamento, adaptação às realidades da escola e sensibilidade às necessidades dos alunos. Nem todos tinham acesso ao celular e o número dos tablets era reduzidos, pois muitos estavam em manutenção ou sendo utilizados nas turmas menores. Isso exigiu estratégias de inclusão, como o trabalho em duplas e o uso do projetor como mediador da atividade. Conforme alerta Silva (2020), o uso de tecnologias digitais na escola precisa ser crítico, garantindo equidade no acesso e considerando as condições materiais dos estudantes.

A experiência mostrou que a gamificação, especialmente por meio de aplicativos como o Kahoot!, pode contribuir não apenas para o ensino de conteúdos específicos, mas também para o desenvolvimento de habilidades como raciocínio lógico, trabalho em equipe, autonomia e



autorregulação da aprendizagem. A sala de aula se torna, assim, um espaço de experimentação pedagógica, em consonância com o que propõem autores como Freire (1996), ao defender que a aprendizagem precisa ser dialógica, crítica e conectada com a realidade dos sujeitos. Portanto, entende-se que a gamificação é um meio estratégico que, quando bem articulado ao planejamento pedagógico, amplia as possibilidades de aprendizagem, fortalece os vínculos com os estudantes e contribui para a ressignificação da escola na era digital.

Desse modo, a experiência com o Kahoot! reafirma a importância de metodologias ativas na educação, principalmente quando aliadas a uma prática docente crítica e sensível ao contexto escolar, favorecendo uma aprendizagem mais colaborativa e significativa.

Considerações Finais

É inegável que as tecnologias digitais vêm desempenhando um papel transformador na educação, oferecendo meios para personalizar o processo de ensino e aprendizagem. Plataformas digitais adaptativas possibilitam a criação de trilhas de aprendizagem alinhadas às características individuais dos estudantes, promovendo maior engajamento e favorecendo a construção de conhecimentos significativos. Estudos recentes apontam que essa personalização tende a aumentar a motivação e a autonomia discente, contribuindo positivamente para a retenção de conteúdos e o desenvolvimento de competências.

Outro aspecto de destaque na incorporação das tecnologias no ambiente escolar é sua capacidade de preparar os estudantes para os desafios do mercado de trabalho, cada vez mais pautado em habilidades digitais. A integração de recursos tecnológicos no currículo escolar proporciona aos estudantes experiências que dialogam com o mundo profissional, ampliando sua capacidade de adaptação em uma realidade marcada pela inovação constante.

Além disso, os recursos multimodais oferecidos pela tecnologia, como jogos digitais, realidade aumentada e virtual, enriquecem as práticas pedagógicas ao tornar o ensino mais interativo e contextualizado. No decorrer deste artigo, evidenciamos que a gamificação tem se mostrado uma estratégia importante nesse sentido, ao introduzir elementos lúdicos que tornam a aprendizagem mais dinâmica e centrado no estudante.

Nesse sentido, essa experiência demonstrou como a gamificação, por meio do uso do



Kahoot!, pode contribuir para a aprendizagem de conteúdos gramaticais, tradicionalmente considerados difíceis pelos alunos, como é o caso das orações subordinadas. Ao incorporar elementos lúdicos, competitivos e interativos, a atividade rompeu com a lógica expositiva tradicional e promoveu um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, participativo e significativo.

A partir da observação da turma do 9º ano, foi possível perceber que o uso da gamificação potencializou o engajamento dos estudantes, incentivando não apenas a participação, mas também a colaboração e a autonomia. O interesse dos alunos aumentou consideravelmente durante a aula em que o jogo foi utilizado, e muitos demonstraram maior compreensão dos conceitos abordados.

Contudo, é importante destacar que a gamificação não deve ser entendida como uma solução para todos os desafios educacionais. Seu uso exige intencionalidade pedagógica, conhecimento do contexto escolar e constante reflexão por parte dos docentes. Além disso, como se observou, é necessário lidar com questões técnicas, como o acesso à internet e o domínio das plataformas digitais por parte dos alunos e professores.

A partir dessa prática, reafirma-se a importância da formação docente para o uso crítico e criativo das tecnologias digitais na sala de aula, pois a efetividade da gamificação exige enfrentamento de desafios importantes. A resistência à inovação por parte de alguns profissionais e instituições ainda representa um entrave, exigindo investimento em formação continuada e incentivo a práticas pedagógicas mais criativas e flexíveis. Soma-se a isso a desigualdade no acesso à infraestrutura tecnológica, que compromete a democratização dessas abordagens. Iniciativas como essa podem contribuir para a construção de uma educação mais conectada à realidade dos estudantes, mais significativa em termos de aprendizagem e mais aberta à inovação.

Também é necessário cautela para que os jogos digitais não sejam utilizados de forma superficial ou meramente recreativa. A gamificação precisa ser planejada com intencionalidade pedagógica, buscando desenvolver habilidades cognitivas, socioemocionais e comunicacionais. Da mesma forma, a avaliação de seu impacto deve considerar não apenas resultados mensuráveis, mas também aspectos qualitativos da aprendizagem, como o engajamento, o interesse e a participação dos estudantes.

Dessa forma, espera-se que esta experiência inspire outros professores a explorar a gamificação como estratégia pedagógica, respeitando as especificidades de suas turmas e de seus contextos. A escola, enquanto espaço de transformação, precisa acolher metodologias que



dialoguem com os modos contemporâneos de aprender, favorecendo o protagonismo estudantil e a construção coletiva do conhecimento.

Além de ampliar as possibilidades de mediação pedagógica, as tecnologias digitais favorecem práticas educativas que valorizam a escuta ativa, a criatividade e o pensamento crítico. A gamificação, nesse sentido, atua como um dispositivo pedagógico que rompe com a linearidade dos métodos tradicionais, promovendo um espaço mais aberto à experimentação, à colaboração e ao erro como parte do processo de aprendizagem. Quando bem planejada, essa abordagem tem o potencial de ressignificar o papel do professor e do estudante, aproximando os conteúdos escolares dos repertórios culturais e midiáticos vivenciados fora da escola.

Por isso, é necessário que a escola se comprometa com um projeto educativo que articule o desenvolvimento tecnológico ao compromisso com a equidade e a qualidade do ensino. A incorporação crítica da gamificação e de outras estratégias digitais deve estar alinhada aos princípios de uma educação democrática, que reconheça as múltiplas formas de aprender e de se expressar. Nesse caminho, torna-se imprescindível investir em políticas públicas que garantam infraestrutura adequada, acesso universal e formação docente continuada, de modo que a inovação educacional seja um direito de todos e não um privilégio de poucos.

Por fim, as tecnologias digitais contribuem para a gestão pedagógica, possibilitando o desempenho discente e a adaptação das estratégias de ensino em tempo real. Diante desse cenário, torna-se evidente que investir na ampliação do uso consciente e pedagógico das tecnologias na educação é fundamental. Tal investimento representa um passo decisivo para tornar a escola mais alinhada às exigências da contemporaneidade, promovendo uma formação inclusiva, participativa e preparada para os desafios de uma sociedade digital.



Referências

- ALMEIDA, Cláudia. **Jogos digitais na avaliação formativa:** possibilidades e limitações. *Revista Ensino em Perspectiva*, v. 7, n. 2, p. 98–115, 2019.
- ALVES, Flora. **Gamification:** como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática. 2.ed. São Paulo: DVS Editora, 2015.
- AUSUBEL, David Paul. **A aprendizagem significativa:** a teoria de David Ausubel. São Paulo: Moraes, 1982.
- AUSUBEL, David Paul. **Aquisição e retenção de conhecimentos:** uma perspectiva cognitiva. Plátano Edições Técnicas, Lisboa, 2003.
- BORGES, Simone de S., et al. **Gamificação aplicada à educação:** um mapeamento sistemático. *Anais... Simpósio Brasileiro de Informática na Educação - SBIE*, v. 24, n. 1, p. 234-243, 2013.
- BRITO, Cláudio da Silva; SANT'ANA, Claudinei de Camargo. Formação docente e jogos digitais no ensino de matemática. **Educa - Revista Multidisciplinar em Educação**, v. 7, n. 17, p. 415–434, 2020. Disponível em: <http://www.periodicos.unir.br/index.php/EDUCA/article/view/4100>. Acesso em: 27 jul. 2025
- FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **RENOTE**, Porto Alegre, v. 11, n. 1, 2013. DOI: 10.22456/1679-1916.41629. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/41629>. Acesso em: 29 set. 2025.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia:** saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- GARCIA, R. A.; RIOS-NETO, E.; DE MIRANDA-RIBEIRO, A. Efeitos rendimento escolar, infraestrutura e prática docente na qualidade do ensino médio no Brasil. **Revista Brasileira de Estudos de População**, v. 38, p. 1–32, 26 jul. 2021.
- JUNIOR, João Batista Bottentuit. **O Aplicativo Kahoot na Educação: verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real.** *Anais... X Conferência Internacional de Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação – Challenges*, Braga, 2017.
- KAHOOT. Disponível em: <https://kahoot.com/what-is-kahoot/>. Acesso em: 2025.



MANESIS, Dionysios. Barriers to the Use of Games-Based Learning in Pre-School Settings. **IGI Global**, v. 10, n. 3, p. 47–61, 2020. Disponível em: <https://www.igi-global.com/article/barriers-to-the-use-of-games-based-learning-in-pre-school-settings/257019>. Acesso em: 29 jul. 2025.

MARTINELLI, Gisele; OLIVEIRA, Marcos. **A gamificação na educação básica: possibilidades e desafios**. *Revista Educação em Foco*, v. 23, n. 2, p. 45–62, 2018.

MORAES, Juliana; ROCHA, André. **Competências socioemocionais e gamificação no ensino fundamental**. *Revista Educação e Tecnologia*, v. 28, p. 112–130, 2021.

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. Campinas: Papirus, 2015.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. São Paulo: Cortez, 2000.

OCDE. **The future of education and skills: education 2030**. 2020. Disponível em: [https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20\(05.04.2018\).pdf](https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20(05.04.2018).pdf). Acesso em: 01 ago. 2025.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos: desenvolvimento de jogos para a educação**. Porto Alegre: Artmed, 2012.

SCHNEIDER, Letícia. **Inovação pedagógica: o papel do professor no século XXI**. *Revista Docência e Cibercultura*, v. 5, n. 1, p. 73–89, 2013.

SILVA, Ricardo. **Educação digital e inclusão: desafios e possibilidades**. *Revista Brasileira de Educação*, v. 25, 2020.

TAVARES, Bruno; SANTOS, Clarice. **Gamificação na cibercultura: entre o lúdico e a aprendizagem**. *Revista Educação & Tecnologia*, v. 21, n. 1, p. 29–47, 2016.