

## PLATAFORMAS DIGITAIS CONCEITUADAS PELA GAMIFICAÇÃO COMO MECANISMO DE ENSINO

William dos Santos Rocha<sup>1</sup>  
Maria Clara Lima Montenegro<sup>2</sup>  
Larissa Mariano Araújo<sup>3</sup>  
Bruna Iohanna Santos Oliveira<sup>4</sup>

### INTRODUÇÃO

A Educação representa tudo que é feito para desenvolver o ser humano e, em um sentido menos amplo, retrata a instrução e progressão de competências e habilidades (VIANNA, 2006). Entretanto, vários mecanismos educacionais consolidados não atendem totalmente às necessidades da atualidade, especialmente na era da progressão tecnológica. Dessa forma, tais metodologias podem ter como consequência menos interesse discente, além de não promover um conhecimento interdisciplinar.

No cenário atual, que mostra a necessidade de inovação nos ambientes educacionais, as tecnologias ganham cada vez mais espaços, já que fazem parte das diversas esferas sociais. Destacam-se os jogos digitais, que assimilam temas e tarefas práticas com fins didáticos baseados no lazer e diversão (FALKEMBACH, 2006). Nesses jogos, a abordagem pedagógica adotada utiliza a exploração livre, o lúdico e, como consequência, estimula o aprendiz.

Sabe-se que as ferramentas digitais, sem desqualificar suas potencialidades, apresentam moderações no que diz respeito a acesso, aparelhos tecnológicos necessários, número de pessoas utilizando, condições de internet, dentre outras (GOÉS; CASSIANO, 2020). Dessa forma, para aproximar o processo tecnológico do âmbito educacional, promovendo a gamificação no ensino, é necessária uma seleção de ferramentas que possam ser utilizadas nos variados contextos, acerca de sua funcionalidade, usabilidade e

---

<sup>1</sup> Discente do Curso Técnico em Eletromecânica do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia - IFBA, [williamsantosrocha154@gmail.com](mailto:williamsantosrocha154@gmail.com);

<sup>2</sup> Discente do Curso Técnico em Eletromecânica do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia - IFBA, [mariaclaramontenegro20@gmail.com](mailto:mariaclaramontenegro20@gmail.com);

<sup>3</sup> Discente do Curso Técnico em Eletromecânica do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia - IFBA, [larissamarianoaraujo@gmail.com](mailto:larissamarianoaraujo@gmail.com);

<sup>4</sup> Professora orientadora: Mestre em Ciências Ambientais, Universidade Federal da Bahia - UFBA, [bruna.oliveira@ifba.edu.br](mailto:bruna.oliveira@ifba.edu.br).



interatividade entre o aplicativo e usuários. Assim, a fim de contribuir para o avanço tecnológico da educação, especialmente no campo científico, o presente estudo teve como objetivo analisar plataformas digitais que visem à utilização prática da gamificação para as novas formas de ensino.

## **METODOLOGIA**

Realizou-se uma pesquisa bibliográfica exploratória sobre o conceito de gamificação e o uso de jogos de aprendizagem em sala de aula para um melhor aprofundamento do conteúdo a ser abordado, destacando os recursos mais utilizados pelos professores, além de entender o processo de inovação no meio educacional.

Após a seleção das plataformas, analisou-se cada uma, levando em consideração os métodos de aprendizagem utilizados, como questionário, *flashcards* (cartões flash) e quizzes, disponibilidade, gratuidade, didática e utilização, além de considerar as avaliações e comentários disponíveis na internet sobre a experiência dos usuários ao usar as ferramentas. Houve também a testagem dos aplicativos pelos autores, os quais usaram todas as funções disponíveis, comparando-as e atentando a sua relevância para o ensino escolar.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Foram analisadas três plataformas digitais: o Kahoot, o Quizlet e o Mentimeter, considerando-se como critérios de avaliação voltados para a aprendizagem do conhecimento: diversidade de recursos, aplicações, gratuidade, didática, facilidade, layout e desempenho. Tais plataformas foram selecionadas devido à sua ludicidade e simplicidade, além de integrarem uma diversidade de funções que agregam para um planejamento metodológico discente, explorando as características de cada um, através de testes feitos pelos autores.

O Kahoot é uma plataforma de aprendizagem baseada em questionários de múltipla escolha, com acesso online dos participantes através de dispositivos Android, IOS e Desktop. Sua utilização é feita a partir da reunião dos participantes que lêem as perguntas e alternativas, competindo juntos. Os jogadores necessitam estar conectados à internet e suas respostas são pontuadas levando como critério o acerto e o tempo da resposta, gerando um ranking, em seu modo mais comum. Há também o modo desafio, que não há tempo para responder, fazendo com que cada usuário dê seu ritmo ao jogo. Além disso, tem como

adicionar imagens, vídeos e áudios às perguntas. Existe também a possibilidade de responder quizzes públicos, sendo essa uma ótima maneira de estudar um assunto específico. Ademais, tem o modo *Flashcards* (fichas didáticas), que é utilizado para revisão. O recurso oferece planos pagos, entre R\$ 25,60 e R\$ 407,64 mensais, tendo pessoal, empresarial e para instituições de ensino e, no acesso gratuito, há o limite de 20 usuários.

O Quizlet é uma ferramenta que possui funções como: i. quiz: onde é possível criar ou utilizar algum existente feito por usuários do aplicativo. As respostas podem ou não aparecer de forma automática, usando alternativas como “verdadeiro” ou “falso”, múltipla escolha ou ainda questões de resposta simples; ii. cartões: é utilizado para revisar termos e definições, podendo ser empregado facilmente para a memorização de conteúdo, por exemplo; iii. combinar: onde é necessário ler uma das perguntas e combinar a sua resposta correspondente, cronometrando o tempo; iv. aprender: disponibiliza que o usuário crie um plano de estudo próprio, de acordo com sua afinidade ao conteúdo. Quanto mais perguntas respondidas corretamente, o nível de dificuldade das questões vai aumentando, entre perguntas objetivas e subjetivas. A plataforma é gratuita, porém oferece uma versão *plus* no valor de R\$ 36,99 mensais, com novas funções e aplicações.

O Mentimeter é uma plataforma digital voltada para apresentação de *slides*, sendo utilizada por profissionais das mais diversas áreas. Ela possui variadas funcionalidades e tem a possibilidade de personalização da produção, como a integração de questionários, quizzes, nuvem de palavras, Q&A (*Questions and Answers* - Questões e Respostas) e respostas abertas. Ademais, a ferramenta contém listas e slides prontos, sendo essas possibilidades que facilitam a construção do trabalho. Para a sua utilização, basta o compartilhamento do código ou link entre os participantes, além da inserção de um apelido que o represente e diferencie dos demais. Por fim, por mais que seja um recurso com várias opções gratuitas, ele possui planos mensais que abrem o leque de funcionalidades, com valores entre R\$ 61,92 e R\$ 129,05.

A gamificação, que usa elementos de design de games em contextos de não games (DETERDING, 2012), vem tendo um grande destaque, não apenas para a área da educação, como também das indústrias e empresas, em virtude de sua aparência lúdica. Neste formato, há um sistema colaborativo entre professor e aluno desempenhando novos papéis. Os alunos são os responsáveis pela sua própria aprendizagem e o professor torna-se um interventor de conhecimento e propostas para que a progressão, em termos de conhecimento, aconteça (FIORI; GOI, 2021).



Ao sair do modo tradicional, o professor abre novas portas e opções para um estudo mais qualificado, dinâmico e que pode resultar em melhores desempenhos. Aulas que seriam menos atrativas podem ser acrescidas de ferramentas digitais disponibilizadas gratuitamente, aplicadas para avaliação e compartilhamento de conteúdo. Assim, o rendimento dos discentes pode ser mais expressivo, além de contribuir para a otimização do tempo empregado pelo professor nas correções, pois as plataformas apresentam resultados celeremente. Após os testes, constatou-se que os aplicativos podem auxiliar de maneira significativa na organização, interesse e desempenho dos estudantes nas aulas, além de colaborar para o modo de ensinar dos docentes.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Levando em conta os resultados obtidos, concluiu-se que os aplicativos são eficazes no auxílio à mudança de perspectiva e metodologias, que podem ser utilizadas por docentes em sala de aula. Assim, utilizando a gamificação como estratégia de aprendizagem ativa, nota-se a aproximação e envolvimento dos discentes e docentes de forma diversificada, contribuindo para uma formação mais heterogênea e completa, abarcando os propósitos esperados pela Educação.

Além disso, esses recursos transformam o campo de visão na educação, facilitando o entendimento de conteúdos considerados complexos pelos estudantes, trazendo ferramentas mais lúdicas que facilitam uma melhor compreensão, quebrando assim, paradigmas e aproximando discentes da formação educacional tecnológica.

**Palavras-chave:** Tecnologias e Educação, Kahoot, Quizlet, Mentimeter.

## REFERÊNCIAS

DETERDING, S. Gamification: designing for motivation. **Interactions**, v.19, n. 4, p. 14-17, 2012.

FALKEMBACH, G. A. M. **O lúdico e os jogos educacionais**. CINTED-Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, UFRGS, 2006.

FIORI, R.; GOI, M. E. J. Revisão de literatura em ambiente virtual de aprendizagem no Ensino Básico com uso de plataformas digitais. **Revista de Ensino de Ciências e Matemática**, v. 12, n. 3, p. 1-24, 2021.



GÓES, C. B.; CASSIANO, G. O uso das Plataformas Digitais pelas IES no contexto de afastamento social pela Covid-19. **Folha de Rosto**, v. 6, n. 2, p. 107-118, 2020.

VIANNA, C. E. S. Evolução histórica do conceito de educação e os objetivos constitucionais da educação brasileira. **Revista Janus**, v. 3, n. 4, 2006.