



GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO FÍSICA: O USO DO *KAHOOT!* COMO ESTRATÉGIA DE ENGAJAMENTO NO ENSINO MÉDIO – RELATO DE EXPERIÊNCIA PIBID/IFAL

SANTOS, Eduardo Henrik Evangelista Pires dos ¹

SANTOS, Jailson Soares dos ²

LIMA, Alysson Matias Lopes de ³

Grupo de Trabalho (GT): Educação e Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC).

RESUMO

A experiência de gamificação desenvolvida no Instituto Federal de Alagoas (IFAL), por meio do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), teve como objetivo compreender como o uso do *Kahoot!* em aulas de Educação Física no Ensino Médio pode contribuir para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais ativo, significativo e centrado no estudante. A proposta trabalhou os conteúdos de Atletismo, Introdução aos Esportes e Basquete em três momentos progressivos: familiarização com o *Kahoot!*, uso de recursos multimídia e protagonismo discente frente a plataforma. O planejamento pedagógico intencional, aliado à flexibilidade para ajustes, possibilitou a inclusão de todos os estudantes e favoreceu a construção coletiva do conhecimento. Os resultados apontaram maior engajamento, participação ativa, colaboração entre colegas e interesse pelos conteúdos, confirmando o potencial da gamificação como estratégia para revitalizar práticas pedagógicas e transformar as aulas teóricas de Educação Física em experiências dinâmicas e significativas.

Palavras-chave: Educação Física. Ensino Médio. Gamificação. *Kahoot!*.

INTRODUÇÃO

O cenário educacional contemporâneo apresenta o desafio de superar a apatia e o desinteresse de muitos estudantes durante as aulas (Darolt; Santos; Campbell, 2023). Esse problema torna-se ainda mais evidente na componente curricular de Educação Física, onde as aulas práticas costumam despertar maior engajamento dos alunos, as aulas teóricas enfrentam resistência e baixa participação. Nesse contexto, a gamificação tem se destacado como uma metodologia capaz de transformar práticas pedagógicas, promovendo ambientes mais ativos, inclusivos e motivadores (Rodrigues; Soares, 2023).

No Instituto Federal de Alagoas (IFAL), por meio do subprojeto de Educação Física, núcleo Maceió, do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) implementamos a experiência da gamificação nas turmas do Ensino Médio, utilizando a plataforma *Kahoot!* durante os conteúdos de Atletismo, Esportes e Basquete. A proposta partiu da compreensão de que a aplicação de elementos de jogos em

¹ Universidade Federal de Alagoas. eduardohenrik03@gmail.com.

² Universidade Federal de Alagoas. jailsonsoares15@hotmail.com.

³ Instituto Federal de Alagoas. alysson.lima@ifal.edu.br.





contextos educativos pode aumentar o engajamento e favorecer a aprendizagem significativa (Zichermann; Cunningham, 2011; Kapp, 2012).

O *Kahoot!* é uma plataforma digital baseada em jogos, no qual podemos criar *quizzes* interativos compostos por perguntas de múltipla escolha. Os participantes acessam o jogo por meio de um código disponibilizado pelo organizador, e utilizam seus dispositivos móveis (celulares, tablets ou computadores) para responder às questões. Cada questão possui um tempo limitado para receber a resposta, e a pontuação é atribuída de acordo com a rapidez e a precisão das respostas. Além disso, o *Kahoot!* permite a inserção de imagens e vídeos para complementar as perguntas. Ao final do jogo, é gerado um *ranking* contendo o pódio dos três melhores participantes.

A escolha do *Kahoot!* dialoga com Busarello (2016), que defende a presença de elementos de jogos em contextos educacionais como forma de ampliar o engajamento e a motivação dos alunos. A gamificação não depende necessariamente de tecnologias complexas, mas sim da aplicação de dinâmicas de jogos em situações de não jogo.

A experiência foi desenvolvida com o entendimento de que a gamificação pode aumentar o engajamento dos estudantes durante as aulas teóricas de Educação Física. Para isso, contamos com um planejamento prévio e preparação, garantindo que o uso do *Kahoot!* não se limitasse a um recurso sem intencionalidade, mas sim que houvesse uma estratégia fundamentada pedagogicamente alinhada aos objetivos da aprendizagem.

OBJETIVOS DA AÇÃO EDUCATIVA

Esse relato de experiência teve como objetivo compreender como o uso do *Kahoot!* em aulas de Educação Física no Ensino Médio, no âmbito do PIBID/IFAL, pode contribuir para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais ativo, significativo e centrado no estudante.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A gamificação, entendida como a aplicação de elementos de jogos em contextos que não são jogos (Zichermann; Cunningham, 2011; Kapp, 2012), tem se consolidado como uma metodologia inovadora, capaz de transformar o processo de





ensino-aprendizagem em diferentes áreas, incluindo a Educação Física. Mais do que uma estratégia lúdica, configura-se como uma abordagem pedagógica consistente, voltada ao engajamento e à aprendizagem significativa (Burke, 2015; Alves, 2015).

No ambiente escolar, essa metodologia contribui para que as aulas deixem de ser centradas exclusivamente no professor, valorizando a participação ativa do estudante, que assume o papel de protagonista. A inserção de elementos como desafios, feedbacks imediatos, rankings e recompensas favorece a criação de um ambiente estimulante e direcionado à aprendizagem contínua.

Estudos indicam que, quando integrada às metodologias ativas, a gamificação potencializa a construção do conhecimento, promove a troca de experiências, estimula o trabalho colaborativo e fortalece competências cognitivas, motoras e socioemocionais (Souza Júnior; Costa, 2019; Costa, 2017). Nesse sentido, a Educação Física demonstra-se um ambiente propício, pois possibilita atividades dinâmicas e interativas que renovam conteúdos teóricos muitas vezes vistos como desinteressantes pelos alunos.

A pesquisa de Darolt, Santos e Campbell (2023) reforça essa perspectiva ao demonstrar que um projeto gamificado no Ensino Fundamental resultou em maior engajamento, participação ativa e facilidade na assimilação dos conteúdos. Os estudantes relataram prazer em participar das atividades, enquanto a professora destacou que a metodologia enriqueceu sua prática pedagógica e tornou as aulas mais significativas.

Outro aspecto essencial é a formação continuada dos docentes para a utilização adequada dessa abordagem. Como destacam Schantz Jr., Santos e Souza de Sá (2023), a implementação exige planejamento e intencionalidade pedagógica, evitando o uso superficial dos elementos de jogo, sem impacto real na aprendizagem.

Assim, a gamificação deve ser compreendida como uma metodologia que vai além da diversão. Ao personalizar o ensino, estimular a interação e valorizar a autonomia do aluno, ela contribui para transformar a escola em um espaço mais ativo, inclusivo e centrado no estudante. Nesse cenário, o professor assume o papel de mediador, promovendo ambientes em que o conhecimento é construído coletivamente e de maneira significativa.





DESCRIÇÃO DETALHADA DA EXPERIÊNCIA

A experiência de gamificação com o uso do Kahoot! nas aulas de Educação Física foi realizada no IFAL, em turmas do 1º e 2º anos do Ensino Médio, cada uma composta por uma média de 25 estudantes. As atividades ocorreram nas salas de aula, sob a responsabilidade dos bolsistas do PIBID em conjunto com o professor supervisor do subprojeto Educação Física, que acompanharam todo o planejamento e a execução das ações.

A proposta foi organizada em três momentos, cada um vinculado a um conteúdo específico: Atletismo, Introdução aos Esportes e Basquete. A aplicação seguiu uma progressão didática, evoluindo desde uma fase inicial de adaptação até um estágio de maior complexidade e protagonismo discente, com ajustes contínuos a partir do engajamento e do feedback dos alunos.

No primeiro momento, dedicado ao Atletismo, o *Kahoot!* foi utilizado como recurso inovador para revisar e fixar conceitos já trabalhados. O objetivo central foi familiarizar os estudantes com a dinâmica da plataforma e avaliar sua receptividade à proposta. Foram elaboradas questões objetivas sobre modalidades, regras básicas e aspectos históricos do atletismo. Apesar da hesitação inicial, os alunos rapidamente se envolveram na competitividade saudável promovida pelo jogo. Entretanto, percebeu-se que a rapidez das respostas poderia dificultar a participação de alguns. Como estratégia de ajuste, passaram a ser inseridas pausas para discussão após cada pergunta, incentivando a troca de conhecimentos. Esse momento funcionou como diagnóstico, permitindo avaliar a viabilidade da ferramenta e a necessidade de adequações ao ritmo da turma.

No segundo momento, voltado à Introdução aos Esportes, a metodologia foi aprimorada com base nas lições do momento anterior. As questões exigiam maior reflexão e incluíam recursos multimídia, como imagens e vídeos curtos, para identificação de modalidades e suas características. A aplicação ocorreu de forma híbrida: os alunos discutiam em pequenos grupos antes de responder individualmente. Essa dinâmica promoveu a colaboração, reduziu a pressão individual e ampliou o envolvimento, já que os recursos visuais facilitaram a assimilação do conteúdo.

No terceiro momento, com foco no Basquete, a gamificação alcançou maior complexidade e protagonismo discente. Além das perguntas sobre regras, fundamentos e





aspectos históricos, os estudantes foram desafiados a elaborar suas próprias questões em grupos, que posteriormente foram incorporadas ao *Kahoot!*. Durante a competição, rodadas específicas foram destinadas às perguntas criadas pelos próprios alunos, o que intensificou o engajamento e tornou o conteúdo mais significativo, colocando-os no centro do processo de aprendizagem.

A experiência evidenciou uma progressão do simples ao complexo, consolidando um ambiente interativo e centrado no aluno. Cada momento possibilitou aperfeiçoar a proposta gamificada, transformando as aulas teóricas de Educação Física em espaços de aprendizagem ativa e significativa.

INDICATIVOS DE MUDANÇA

A experiência de gamificação com o uso do *Kahoot!* revelou impactos positivos no engajamento e na participação dos estudantes. Ao longo dos momentos, percebeu-se uma evolução no comportamento das turmas, que passaram da hesitação inicial para uma postura cada vez mais ativa. O recurso digital mostrou-se eficiente tanto na revisão de conteúdos quanto no estímulo à reflexão crítica, especialmente quando associado a imagens e vídeos.

O *Kahoot!* contribuiu para reduzir a passividade durante as aulas teóricas, tornando o ambiente mais dinâmico e interativo. As pausas para discussão entre as perguntas favoreceram a troca de conhecimentos e a construção coletiva da aprendizagem. Já a inclusão de questões elaboradas pelos próprios alunos, no conteúdo de Basquete, fortaleceu o protagonismo discente e conferiu maior significado ao processo educativo.

Os resultados apontam que a gamificação despertou maior interesse pelos conteúdos da Educação Física, estimulou a cooperação entre colegas e promoveu a autonomia dos estudantes. Confirmando o potencial dessa estratégia para transformar as aulas em espaços de aprendizagem ativa e participativa.





CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência de gamificação com o uso do *Kahoot!* nas aulas de Educação Física mostrou-se eficaz para promover a participação ativa dos estudantes e tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e significativo. A progressão didática, que evoluiu da familiarização com a ferramenta até o protagonismo discente na criação de questões, favoreceu o engajamento, a autonomia e o interesse dos alunos.

O planejamento pedagógico intencional e a flexibilidade para ajustes foram fundamentais para garantir a inclusão e a construção coletiva da aprendizagem, evidenciando o valor do recurso digital na transformação de práticas tradicionais em experiências motivadoras.

Portanto, as mudanças percebidas indicam que a gamificação pode aumentar o interesse dos alunos durante as aulas teóricas, criando ambientes de aprendizagem mais significativos, participativos e centrados no estudante.

REFERÊNCIAS

ALVES, F. **Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática**. 2. ed. São Paulo: DVS Editora, 2015.

BURKE, B. **Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias**. São Paulo: DVS Editora, 2015.

BUSARELLO, R. I. **Gamification: princípios e estratégias**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

COSTA, A. Q. **Comunicação e jogos digitais em ambientes educacionais: literacias de mídia e informação dos professores de Educação Física da cidade de São Paulo**. 2017. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

DAROLT, V.; SANTOS, R. C. da; CAMPBELL, C. S. G. A gamificação como estratégia de engajamento nas aulas de Educação Física. **Revista Acadêmica Online**, [S. l.], v. 9, n. 45, 2023. Disponível em: <https://revistaacademicaonline.com/index.php/rao/article/view/287>. Acesso em: 30 ago. 2025.

KAPP, K. M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. Washington, DC: Pfeiffer & Company, 2012.





RODRIGUES, A. M.; SOARES, S. L. A gamificação na educação física escolar: uma revisão sistemática. **EaD & Tecnologias Digitais na Educação**, [S. l.], v. 11, n. 14, p. 182–192, 2023. Disponível em: <https://ojs.ufgd.edu.br/ead/article/view/17707>. Acesso em: 30 ago. 2025.

SCHANTZ JR., J.; SANTOS, S. R. M. de L.; SOUZA de SÁ, T. F. CAIC game: uma experiência gamificada na escola. In: DAROLT, V.; MENEGUETI, A.; FRAGA, W. (org.). **Gamificar em sala de aula: Ensino Fundamental**. Curitiba: CRV, 2023.

SOUZA JUNIOR, A.; COSTA, A. Gamificação e Educação Física Escolar: debatendo conceitos e compartilhando possibilidades. In: ARAÚJO, A. C.; OLIVEIRA, M. R. R. de; SOUZA JUNIOR, A. F. de (org.). **Formação continuada em Educação Física no diálogo com a cultura digital**. João Pessoa: IFPB, 2019. p. 91-113.

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. **Gamification by design: implementing game mechanics in web and mobile apps**. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, 2011.

