

GAMIFICAÇÃO COM KAHOOT NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA: POSSIBILIDADES E DESAFIOS

 Felipe Soares da Silva ¹

RESUMO

O presente artigo propõe uma análise da experiência vivenciada em uma escola pública de Santana do Ipanema, Alagoas, com duas turmas da 1^a série do ensino médio, no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). O objetivo é investigar como a gamificação, por meio da plataforma Kahoot, tem sido incorporada às abordagens pedagógicas no ensino de Língua Portuguesa, considerando suas possibilidades e desafios. A educação tem passado por transformações significativas impulsionadas pelos avanços tecnológicos, e a gamificação surge como uma estratégia inovadora para potencializar o ensino e a aprendizagem. Neste contexto, este estudo, de caráter exploratório qualitativo, analisa como o uso do Kahoot contribui para o engajamento e a participação dos alunos, além de examinar os desafios enfrentados pelos professores na integração dessa tecnologia ao contexto escolar. A fundamentação teórica baseia-se em autores como Vani Moreira Kenski, Carla Coscarelli e José Manuel Moran, que discutem o impacto das tecnologias digitais na educação. Os resultados evidenciam que o uso do Kahoot pode enriquecer o ensino de Língua Portuguesa, tornando as aulas mais interativas e dinâmicas. No entanto, também impõe desafios que demandam reflexão e adaptação por parte dos educadores para a integração eficaz dessas plataformas digitais no contexto escolar.

Palavras-chave: Ensino de Língua Portuguesa, Gamificação, Kahoot.

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Letras/português - EAD, do Instituto Federal de Alagoas – Ifal;
 e-mail: fss35@aluno.ifal.edu.br.

