

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 1ª 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.

