

O uso da plataforma Genially nas aulas de linguagens

Cátia Valério Ferreira Barbosa*
Júlia Barbare Martins**

Considerações iniciais: por que e como estudar a gamificação nas aulas de linguagem?

Em muitos ambientes escolares, há o predomínio da forma tradicional de ensino, considerada por alguns como desatualizada, mecânica e artificial. Tal consideração deriva do fato de esse tipo de ensino não priorizar meios diversificados mais eficientes de aprendizagem, ou seja, capazes de instigar o estudante a questionar, estimulando o trabalho em grupo e a cooperação. Diante dessa problemática, a educação vem evoluindo em busca de outras formas de ensino que consigam estimular a *performance* escolar de qualidade (aquisição e compreensão de conteúdos, bom rendimento escolar, aprovação e boa classificação em concursos diversos e o protagonismo (senso crítico, criatividade, autoria). Seria a gamificação um dos caminhos para o enfrentamento desse desafio? Quais seriam os impactos da gamificação nas aulas de linguagens no ensino médio?

A gamificação pode ser entendida como

a aplicação das estratégias dos jogos nas atividades do dia a dia, com o objetivo de aumentar o engajamento dos participantes. Ela se baseia no *game thinking*, conceito que abrange a integração da gamificação com outros saberes do meio corporativo e do design. Todo jogo tem um objetivo que precisa ser cumprido e, para isso, os jogadores precisam superar obstáculos. A psicologia da gamificação revela que a conquista e a superação movem o ser humano. (REDAÇÃO PUCPRDIGITAL. **O que é gamificação?**, 5/04/2021. Disponível em <https://posdigital.pucpr.br/blog/gamificacao-engajamento>. Acessado em 22/07/2025)

Existem vários tipos de gamificação: a gamificação para treinamento, para *marketing*, a *on board*, a educacional, entre outras. O foco deste estudo está na gamificação educacional, ou seja, na aplicação da mecânica de jogos eletrônicos, que gera engajamento dos alunos, tornando os aprendizados dinâmicos e divertidos. Isso porque se deseja verificar o quanto a gamificação pode contribuir para o melhor aprendizado nas aulas com metodologia ativa nos termos de Diesel, Marchesan e Martins (2016). Segundo esses estudiosos, a metodologia ativa consiste em uma forma de ensino que coloca o aluno no centro do processo de aprendizagem, a qual estimula o trabalho em equipe e a reflexão dos problemas cotidianos. Dentro dessa perspectiva, o presente artigo abordará uma análise da conjugação

* Professora Titular e CGD de língua portuguesa do CMRJ, graduada, licenciada, mestre e doutora em letras vernáculas com área de concentração em literatura brasileira pela UFRJ, autora de artigos e palestras sobre ensino de literatura, autora e orientadora de projeto sobre gamificação responsável por 3 bolsistas do edital Jovens Talentos/Faperj 2024 com trabalhos concluídos e mais 3 bolsistas do edital Jovens Talentos/ Faperj 2025 com pesquisa em curso.

** Aluna do 2º ano ensino médio, bolsista Faperj pelo edital Jovens Talentos 2025.

da gamificação com a metodologia ativa com foco nos seus possíveis benefícios ao sistema ensino-aprendizagem.

Metodologias ativas e gamificação: um caminho possível para a dinamização das aulas de linguagem

Em um estudo feito por Silva, Sales e Castro (2020), a análise da aplicação do ensino gamificado de física em um grupo de alunos do ensino médio comparativamente com o emprego do ensino tradicional em outra parte do grupo permitiu àqueles autores concluir que o grupo de alunos em contato com a nova forma de aprendizagem (a gamificação) apresentou um aumento significativo de seus rendimentos escolares. Se é fato que os benefícios da gamificação em aulas de exatas e tecnológicas já foram sinalizados por esse e demais estudos, a pergunta restante e que nos impulsionou durante este trabalho foi: e na área da linguagem? Quanto a gamificação também pode ser útil no ensino-aprendizagem de áreas para além das exatas e tecnológicas? Dentro dessa perspectiva, este trabalho foi desenvolvido a partir da análise de pesquisas sobre o tema e um estudo de campo piloto (criação e aplicação de dois jogos em sala de aula e de modo indireto).

No tocante ao levantamento bibliográfico, dentre os estudos consultados, importa destacar que, de acordo com uma pesquisa realizada por Silveira e Remenche (2020) sobre a utilização da gamificação como forma de incentivo à prática da leitura em uma escola pública, o impacto dessa estratégia foi positivo, uma vez que os alunos passaram a demonstrar mais

interesse no clássico **A Divina Comédia**, de Dante Alighieri, quando estudaram a obra com o suporte do jogo eletrônico **Dante 's Inferno**, que até 2020 estava disponível para PlayStation 3 e Xbox 360. Tal como relatam Alves, Lima et alii (2020), esse jogo é inspirado no primeiro livro da obra **A Divina Comédia** e traz diversos aspectos similares ao livro.

O jogo **Dante's Inferno**, criado por Electronic Arts, foi lançado em 2011, apresenta uma alma raptada e leva o jogador a uma jornada épica de vingança e redenção no inferno. O sucesso de público registrado nas páginas de resenhas de jogos também aconteceu na sala de aula em que foi aplicado como ferramenta pedagógica. Seguindo esse mesmo padrão de usar ferramentas lúdicas com sucesso de público, as autoras do presente artigo selecionaram o Genially como objeto da pesquisa piloto em curso no programa Jovens Talentos 2025 em curso no CMRJ.

O Genially é uma plataforma digital de uso simples e interativo, projetada com funcionalidades específicas para a criação de jogos educativos e conteúdos interativos. Lançada em 2015, ela oferece uma interface com diversos modelos prontos, o que facilita a criação de materiais sem exigir que o usuário tenha conhecimentos em *design* gráfico ou programação. Desenvolvido na Espanha, o *Genially* está disponível em vários países e pode ser utilizado em diversos idiomas. (Revbea, São Paulo, V. 18, nº 1: 228-242, 2023. Revista Brasileira de Educação Ambiental).

Essa plataforma pode ser facilmente acessada pelo navegador “Chrome” ou pelo “Google”. Ela apresenta duas versões, a gratuita e a *premium*. Na modalidade gratuita, são oferecidos diversos modelos de jogos, mas com menos variedades de recursos e

funcionalidades, capacidade de armazenamento do que no plano pago. Ainda assim, como os jogos presentes na versão gratuita constituíram uma boa ferramenta para início da pesquisa, optou-se por esse modelo mais básico e gratuito. Conforme a resposta discente ao trabalho, pode ser que, em atividades futuras, seja adotado o modelo plano *premium*.

Durante o primeiro semestre de 2025, as pesquisadoras dedicaram-se ao levantamento bibliográfico sobre o tema, ao estudo dessa plataforma e da análise do currículo escolar da série em que os jogos seriam aplicados. Como os dois modelos de jogos assemelham-se a um *quiz*, optou-se pela elaboração de questões que auxiliassem um grupo de alunos do itinerário CaMil a fixar conteúdos sobre o Romantismo e sobre as Vanguardas Europeias. Sendo assim, no dia 10 de julho de 2025, durante um tempo de aula, os dois jogos foram aplicados em duas turmas do 3º ano do CMRJ pela professora Catia Valério. A respeito dessa pesquisa de campo, faz-se necessário grifar a mudança de humor dos alunos diante da proposta de aula com essa metodologia ativa. A apatia cedeu lugar a sorrisos, comentários e um interesse pelo jogo que se fez nítido desde a postura individual ao envolvimento do grupo na atividade. Todos queriam sair vitoriosos, e os que perdiam pontos na rodada logo questionaram o gabarito e demonstraram interesse em compreender a resposta correta. Dessa forma, a professora conseguiu revisar um conteúdo que costuma ser denso e gerar tédio nos alunos de modo lúdico e eficaz.

Além disso, a bolsista Júlia Berbare, autora do jogo sobre Romantismo, convidou alunos do 2º ano a experimentarem o jogo fora da aula, ou seja, ela divulgou os *links* dos jogos e solicitou que os alunos

os experimentassem como ferramenta pedagógica em suas casas. Assim foi feito, porque, em função da lei nº 15.100/2025, que restringe o uso de celulares nas escolas em vigor no Brasil, o professor interessado em gamificação precisa aprender a utilizar canais variados de aplicação dessa metodologia ativa. Nesse sentido, as autoras da pesquisa assim o fizeram em busca de uma solução para quando não for possível aplicar o jogo em laboratórios de informática ou não houver as condições adequadas para o uso do celular em sala de aula com fins pedagógicos em tempo hábil. Nessa atividade, verificou-se que, como já era esperado, a adesão do grupo convidado a jogar em casa foi menor, mas o interesse pelo jogo e prazer durante a atividade foi bem parecido com o que foi demonstrado pelos alunos em sala de aula.

Com o fim de melhor controle e consolidação das reações discentes aos jogos, foi realizada uma pesquisa de opinião com os alunos do ensino médio do Colégio Militar do Rio de Janeiro que participaram dessa aplicação dos jogos da plataforma Genially sobre o Romantismo Brasileiro e sobre as Vanguardas Europeias. Tal pesquisa encontra-se no seguinte google forms: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSenwEotn0WvPT6hzH8yP9aiHjrBv59tKNOeZ4G0gjD0oZQCQQ/viewform?usp=header> e contém as seguintes perguntas objetivas:

- 1) Você gostou do jogo? sim/não
- 2) Você acredita que o jogo te ajudou a estudar a devida matéria? sim/não
- 3) Qual dos dois métodos seguir você prefere? Aulas tradicionais com exercícios de fixação ou a integração de tecnologia com o ensino-aprendizagem com jogos como esse?

A adesão ao questionário foi baixa. Na aula,

oralmente, os alunos expressaram mais a sua opinião sobre o jogo. A resposta assíncrona à aula teve a mesma baixa participação que ocorreu diante do convite da bolsista para que os alunos experimentassem os jogos de casa, o que não causa nenhum espanto, pois, via de regra, esse tipo de atividade gera mais engajamento quando praticada em sala de aula com a participação do professor regente e utilização da tecnologia escolar. De qualquer modo, as respostas ao questionário confirmam as impressões docentes em sala de aula, pois, analisando-se os resultados de tal pesquisa, constatou-se que 95,5% dos alunos responderam que gostaram do jogo, enquanto 0,5% deixaram a pergunta em branco. Além disso, verificou-se que 95,5% acreditam que o jogo os ajudou a estudar a devida matéria, já 0,5% não acreditam que esse jogo os ajudou a estudar. No tocante à avaliação da metodologia ativa aplicada na aula, a pesquisa demonstrou que 86,4% preferem a integração de tecnologia com o ensino-aprendizagem com jogos como esse, 9,1% preferem aulas tradicionais com exercícios de fixação, e 4,5% acreditam em um meio termo com aulas tradicionais e jogos de aprendizagem.

Considerações finais: as vantagens da gamificação nas aulas de linguagens

Conclui-se, portanto, que o impacto da utilização da gamificação no ensino médio é positivo, devido à boa aceitação por parte das turmas, além da promoção do aumento da compreensão da matéria demonstrada pelos estudantes. Tais vantagens, contudo, dependem da forma como o professor regente seleciona, aplica e administra o momento

pós-jogo. É extremamente importante que o jogo faça parte de um projeto pedagógico orgânico e que não seja apenas figurativo ou aplicado apenas como entretenimento.

Dessa forma, a gamificação, se usada de modo responsável e consciente, pode apresentar diversos benefícios no sistema ensino-aprendizagem da língua portuguesa e da literatura. Os jogos podem não só auxiliar o professor a dinamizar aulas tradicionais como também ser uma forma de estudo que promova um maior protagonismo discente. Os alunos podem, inclusive, serem estimulados a criarem novos jogos sobre os conteúdos ministrados no trimestre.

A plataforma Genially se mostrou extremamente eficiente nas salas de aula, possibilitando a integração da tecnologia com a educação e facilitando o processo de aprendizagem por parte dos estudantes. Por mais desafiador que pareça ser, o investimento em metodologias ativas por meio da gamificação deve ser estimulado, para que os alunos gradualmente entendam que a tecnologia pode e deve ser empregada de forma positiva.

Referências

- ALVES, Celeny F.; LIMA, Davi R. de; ALCÂNTARA, Isabella C.; OSSHIRO, Márcio. **O uso da gamificação no processo de ensino-aprendizagem do ensino médio**: uma revisão sistemática da literatura. In: Simpósio brasileiro de jogos e entretenimento digital (SBGAMES), 21., 2022, Natal. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022. p. 703–712. Disponível em: https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/23708. Acesso em: 22 jul. 2025.
- COSTA, Darkson Fernandes da; SALES, Gilvandenys Leite; CAMPOS FILHO, Mucio Costa; CASTRO, Juscileide Braga de. Gamificação de um percurso metodológico: o contributo de objetos de aprendizagem no ensino de eletrostática. **Experiências em Ensino de Ciências**, Fortaleza, v. 15, n. 2, p. 424–435, 2020.
- DIESEL, Aline; MARCHESAN, Michele Roos; MARTINS, Silvana Neumann. Metodologias ativas de ensino na sala de aula: um olhar de docentes da educação profissional técnica de nível médio. **Revista Signos**, v. 37, n. 1, 2016.
- REDAÇÃO PUCPRDIGITAL. **O que é gamificação?** 5 abr. 2021. Disponível em: <https://posdigital.pucpr.br/blog/gamificacao-engajamento>. Acesso em: 22 jul. 2025.
- RODRIGUES, Katiane Leal; PINTO, Suéli Barbosa Costa; GOMES, Antônio Carlos. **A gamificação no processo de ensino e aprendizagem de língua portuguesa**. 2022. 31 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Curso Superior de Licenciatura em Letras-Português, Instituto Federal do Espírito Santo, Vitória, 2022. Disponível em: https://repositorio.ifes.edu.br/bitstream/handle/123456789/1648/TCC_Gamifica%c3%a7%c3%a3o_Ensino_Aprendizagem_L%c3%adngua_Portuguesa.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 20 maio 2025.
- SANTOS, Rogério. Gamificação como componente na Educação Ambiental: desenvolvimento e aplicação a partir da plataforma Genially. **Revista Brasileira de Educação Ambiental – Revbea**, São Paulo, v. 18, n. 1, p. 228–242, 2023.
- SILVA, João Batista da; SALES, Gilvandenys Leite; CASTRO, Juscileide Braga de. Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, São Paulo, v. 41, 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbef/a/QZfTLhSFBwMdVq8tBmmTRKh/>. Acesso em: 5 ago. 2025.
- SILVEIRA, Ana Paula Pinheiro da; REMENCHE, Maria de Lourdes Rossi. Ler e navegar na rota do Inferno de Dante. **Diacrítica**, Braga, v. 34, n. 1, p. 154–172, 2020. Disponível em: https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/23708. Acesso em: 5 ago. 2025.