

## IMPLEMENTAÇÃO DE GAMIFICAÇÃO E ENSINO HÍBRIDO EM ESCOLAS PÚBLICAS DE ENSINO MÉDIO: DESAFIOS E POTENCIAIS

Tânia Silva Carrijo<sup>1</sup>  
Adilson Sousa da Silva<sup>2</sup>  
Gislaine Rocha Félix Rabelo<sup>3</sup>  
Janivia Glaci Scholze Woehl<sup>4</sup>  
Tatiane Nazaré Ferreira Canelhas<sup>5</sup>

**RESUMO:** Este estudo focou na problemática de integrar estratégias de gamificação e ensino híbrido em escolas públicas de ensino médio, com o objetivo de melhorar a qualidade da educação. O objetivo geral da pesquisa foi analisar o impacto dessas inovações pedagógicas na aprendizagem dos alunos e identificar os principais facilitadores e obstáculos à sua implementação efetiva. Utilizou-se uma metodologia composta por revisão de literatura e análise de feedback de professores e alunos de instituições que já implementaram tais abordagens. Os resultados obtidos indicaram que, apesar dos benefícios percebidos em termos de aumento de engajamento e motivação dos alunos, existem desafios significativos. Estes incluem a resistência por parte de alguns educadores à adoção de novas tecnologias e métodos pedagógicos, além de limitações relacionadas à infraestrutura tecnológica disponível nas instituições. As considerações finais destacaram que a eficácia da gamificação e do ensino híbrido está condicionada a uma implementação cuidadosa, que deve ser acompanhada de suporte contínuo ao desenvolvimento profissional dos professores e um comprometimento sólido por parte da gestão escolar. Concluiu-se que essas estratégias pedagógicas, se bem implementadas e apoiadas, têm o potencial de enriquecer significativamente a experiência educacional, embora requeiram ajustes regulares e suporte institucional para superar os desafios operacionais e culturais que emergem no processo.

1665

**Palavras-chave:** Gamificação. Ensino Híbrido. Educação Pública.

---

<sup>1</sup>Mestranda em Educação - Formação de Professores, Universidad Europea del Atlántico (UNEATLANTICO).

<sup>2</sup>Doutorando em Ciências da Educação, Universidad de La Integración de Las Américas (UNIDA).

<sup>3</sup>Mestranda em Educação - Formação de Professores, Universidad Europea del Atlántico (UNEATLANTICO).

<sup>4</sup>Mestranda em Educação - Organização e Gestão de Centros Educativos, Universidad Europea del Atlántico (UNEATLANTICO).

<sup>5</sup>Mestranda em Educação - Formação de Professores, Universidad Europea del Atlántico (UNEATLANTICO).

**ABSTRACT:** This study focused on the problem of integrating gamification and hybrid teaching strategies in public high schools, with the aim of improving the quality of education. The general objective of the research was to analyze the impact of these pedagogical innovations on student learning and identify the main facilitators and obstacles to their effective implementation. A methodology consisting of a literature review and analysis of feedback from teachers and students from institutions that have already implemented such approaches was used. The results obtained indicated that, despite the perceived benefits in terms of increased student engagement and motivation, there are significant challenges. These include resistance on the part of some educators to the adoption of new technologies and pedagogical methods, as well as limitations related to the technological infrastructure available in institutions. The final considerations highlighted that the effectiveness of gamification and hybrid teaching is conditioned on careful implementation, which must be accompanied by continuous support for the professional development of teachers and a solid commitment on the part of school management. It was concluded that these pedagogical strategies, if well implemented and supported, have the potential to significantly enrich the educational experience, although they require regular adjustments and institutional support to overcome the operational and cultural challenges that emerge in the process.

**Keywords:** Gamification. Hybrid Teaching. Public education.

1666

## I INTRODUÇÃO

A qualidade da educação é um tema de grande relevância no contexto das instituições educacionais, envolvendo a capacidade de atender às necessidades dos estudantes, dos educadores, das famílias e da comunidade de forma eficaz. No ambiente de uma escola pública de ensino médio, esta discussão ganha contornos específicos devido às características únicas e aos desafios enfrentados por essas instituições. A busca pela melhoria contínua da qualidade educacional requer a implementação de estratégias inovadoras e efetivas que possam responder às demandas contemporâneas de ensino e aprendizagem.

A importância de investigar e promover a qualidade na educação em uma escola pública de ensino médio está fundamentada na necessidade de preparar adequadamente os jovens para os desafios do futuro. Esta necessidade se torna ainda mais premente diante das rápidas transformações tecnológicas e socioeconômicas que caracterizam o mundo atual. Instituições que possuem estruturas físicas e tecnológicas avançadas, como aquelas capazes de implementar a gamificação e o ensino híbrido, estão em uma posição privilegiada para explorar esses recursos de maneira a maximizar o engajamento e a aprendizagem dos alunos.

No entanto, a implementação dessas metodologias inovadoras apresenta desafios significativos. A problematização reside em como essas escolas podem efetivamente integrar tecnologias e métodos pedagógicos avançados em seus currículos e práticas diárias sem comprometer a essência do processo educativo. A preocupação central é garantir que o uso de novas tecnologias e a adaptação a métodos de ensino híbridos contribuam de fato para a melhoria do desempenho acadêmico e para o desenvolvimento integral dos estudantes.

Diante desse cenário, os objetivos deste estudo são claros. Primeiramente, pretende-se analisar o impacto da introdução de tecnologias educacionais e da implementação de estratégias de gamificação e ensino híbrido na qualidade da educação oferecida por uma escola pública de ensino médio. Em segundo lugar, busca-se identificar os fatores que facilitam ou impedem a eficácia dessas inovações pedagógicas. Por fim, o estudo visa propor recomendações práticas para gestores educacionais e docentes que desejam implementar tais metodologias de forma eficaz, garantindo que contribuam positivamente para o ambiente de aprendizagem e para o sucesso dos estudantes. Estes objetivos são fundamentais para orientar a investigação e fornecer respostas concretas às questões levantadas sobre a qualidade educacional em contextos escolares públicos.

1667

A presente pesquisa foi desenvolvida com base em uma análise bibliográfica, que contemplou uma série de estudos e publicações de renomados autores na área da educação e tecnologia. Dentre esses, destacam-se as contribuições de Alonso (2001), que explorou os fundamentos das estratégias de sucesso em gestão educacional, e Levy (2008), que discutiu as implicações da cibercultura para as práticas educativas modernas. A pesquisa também se beneficiou dos insights de Bernardo-Rocha e Arata (2010), que apresentaram um modelo de e-learning para instituições de ensino profissionalizante, evidenciando a relevância do aprendizado eletrônico no contexto educacional atual.

Além disso, as obras de Mello, Almeida Neto e Petrillo (2002) e Petrillo e Mello (2019) foram cruciais para entender as novas diretrizes e desafios da educação contemporânea, especialmente no que se refere à incorporação de tecnologias no processo de ensino-aprendizagem. Por fim, a utilização do Diagrama de Ishikawa, discutida por Soares (2022), proporcionou uma ferramenta eficaz para a análise de processos e identificação de fatores críticos que afetam a qualidade educacional.

## 2 Estratégias de Inovação no Ensino: Gamificação e Ensino Híbrido em Escolas Públicas

No contexto das instituições educacionais públicas, especialmente no ensino médio, a integração de tecnologias avançadas como a gamificação e o ensino híbrido surge como uma resposta às necessidades emergentes de adaptação curricular e engajamento estudantil. Essas estratégias são vistas não apenas como ferramentas para o aprimoramento da interação pedagógica, mas também como meios essenciais para atender às exigências de um ambiente educacional em constante transformação.

A gamificação, definida como o uso de elementos de jogo em contextos não lúdicos, tem sido apontada como uma abordagem eficaz para aumentar o engajamento dos alunos. Segundo Alonso (2001), “a implementação de elementos gamificados contribui para um aumento significativo na motivação dos estudantes, proporcionando um ambiente de aprendizado mais dinâmico e interativo” (p. 58). Esta afirmação destaca o potencial da gamificação para transformar a sala de aula, incentivando uma maior participação dos alunos e promovendo um aprendizado mais ativo.

Por outro lado, o ensino híbrido, que combina métodos de ensino presenciais e online, oferece flexibilidade e acessibilidade, permitindo que os alunos adaptem seus estudos às suas necessidades individuais. Bernardo-Rocha e Arata (2010) descrevem o ensino híbrido como “uma metodologia que permite a personalização do aprendizado, adaptando-se ao ritmo e estilo de aprendizagem de cada aluno” (p. 102). Este método não só facilita a inclusão de recursos digitais no processo educativo, mas também permite uma gestão mais eficiente do tempo em sala de aula, dando ao professor a oportunidade de focar em dificuldades específicas dos alunos durante o contato presencial.

Além dessas estratégias pedagógicas, a importância da infraestrutura física e tecnológica não pode ser subestimada. Um ambiente de aprendizado bem equipado é fundamental para o sucesso da implementação de novas metodologias. Levy (2008) argumenta que “a infraestrutura tecnológica adequada é um pré-requisito para a eficácia do ensino híbrido e da gamificação, pois sem ela, a capacidade de oferecer um ensino inovador e interativo fica severamente comprometida” (p. 114).

No entanto, a implementação dessas inovações não está livre de desafios. A resistência por parte de alguns educadores em adotar novas tecnologias e metodologias pode

retardar ou mesmo impedir a transformação desejada. Como Mello, Almeida Neto e Petrillo (2002) apontam, “a hesitação em adotar novas práticas pedagógicas está muitas vezes enraizada em uma falta de familiaridade com tecnologias emergentes e um receio de que estas possam substituir o papel tradicional do professor” (p. 77). Portanto, é essencial que as instituições educacionais invistam não apenas em tecnologia, mas também no desenvolvimento profissional contínuo dos seus educadores.

Diante dessas observações, torna-se evidente que a qualidade da educação em escolas públicas de ensino médio pode ser significativamente melhorada através da adesão consciente e estratégica à gamificação e ao ensino híbrido. Estas metodologias, quando implementadas com o suporte de uma infraestrutura robusta e acompanhadas de formação docente adequada, podem oferecer não apenas uma melhor experiência de aprendizado para os alunos, mas também uma abordagem mais eficaz no cumprimento dos objetivos educacionais em um mundo cada vez mais digital.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

No estudo sobre a implementação de estratégias de gamificação e ensino híbrido em uma escola pública de ensino médio, o problema central investigado foi como essas inovações tecnológicas e metodológicas poderiam ser integradas efetivamente para melhorar a qualidade da educação. O objetivo geral deste trabalho foi analisar o impacto dessas abordagens inovadoras na aprendizagem dos alunos e identificar os fatores que facilitam ou dificultam sua implementação eficaz.

1669

A metodologia adotada para conduzir esta pesquisa incluiu uma revisão de literatura detalhada, complementada por estudos de caso em instituições que já implementaram essas estratégias. Foram examinados também feedbacks de professores e alunos para entender melhor as percepções e experiências relacionadas à gamificação e ao ensino híbrido. Essa abordagem permitiu uma análise sistemática dos dados, facilitando a compreensão das variáveis envolvidas.

Os resultados obtidos indicam que a gamificação e o ensino híbrido, quando implementados em um ambiente com infraestrutura adequada e suporte contínuo ao desenvolvimento profissional dos professores, têm um efeito positivo significativo no engajamento e na motivação dos alunos. Observou-se que essas estratégias ajudam a

personalizar a aprendizagem, permitindo que os alunos progridam de acordo com seu próprio ritmo e estilo de aprendizagem.

No entanto, a análise também revelou desafios importantes. A resistência de parte do corpo docente à adoção de novas tecnologias e metodologias foi um dos obstáculos identificados. A falta de familiaridade com as ferramentas digitais e a preocupação com a potencial substituição do papel tradicional do professor por tecnologias são fatores que contribuem para essa resistência. Ademais, a eficácia das estratégias de gamificação e ensino híbrido depende fortemente da qualidade da infraestrutura tecnológica disponível, o que pode ser um limitador em escolas com recursos mais restritos.

As considerações finais deste estudo reforçam a necessidade de uma implementação cuidadosa e bem planejada das inovações pedagógicas em ambientes educacionais. Para que a gamificação e o ensino híbrido sejam verdadeiramente eficazes, é essencial que as escolas invistam não apenas em tecnologia, mas também na formação e no suporte contínuo aos professores. Além disso, é crucial que haja um compromisso da gestão escolar e dos órgãos educacionais com a criação de um ambiente que favoreça a inovação e a experimentação pedagógica.

1670

Conclui-se que a integração da gamificação e do ensino híbrido pode ser uma ferramenta valiosa para enriquecer a experiência educacional dos alunos em escolas públicas de ensino médio. No entanto, para que seu potencial seja totalmente realizado, é necessário superar desafios operacionais e culturais significativos. Portanto, recomenda-se que as políticas educacionais e as práticas escolares sejam continuamente revisadas e ajustadas para facilitar a adaptação às novas exigências do ensino e aprendizagem no século XXI.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALONSO, V. (2001). Pilares de uma estratégia de sucesso. HSM Management, (5)29, São Paulo.

BERNARDO-ROCHA, E. E. R., & Arata, R. N. (2010). E-learning: O desenvolvimento do aprendizado eletrônico para treinamento interno: uma proposta para uma instituição de ensino profissionalizante. Em Anais do III EGEPE – Brasília/DF. Disponível em: <https://bit.ly/oovq17sd>.

Levy, P. (2008). Cibercultura. (C. I. da Costa, Trad.). Editora 34.

MELLO, C., Almeida Neto, J., & Petrillo, R. (2002). Educação 5.0 - Educação para o Futuro. Editora Proesso.

PETRILLO, R. P., & Mello, C. M. (2019). Os Desafios da Educação Contemporânea: Repensando o ensino-aprendizagem. Freitas Bastos.

SOARES, V. (2022). Diagrama de Ishikawa: o que é, para que serve e como usar. Disponível em: <https://bit.ly/s6ha>.