ISSN: 2358-8829

A UTILIZAÇÃO DA PLATAFORMA EDUCACIONAL GIMKIT PARA O ENSINO DE MATEMÁTICA NO 8º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

João Adolfo Cavalcanti Coelho [1]
Kaiomarcos Luciano Santos Ferreira [2]

INTRODUÇÃO

As tecnologias digitais estão cada vez mais presentes na rotina dos estudantes. Ao mesmo tempo que cresce o debate referente ao uso excessivo das telas, destacam-se as potencialidades que essas ferramentas possuem para tornar a aprendizagem mais dinâmica e eficaz (Brasil, 2025), especialmente na Matemática, sendo possível explorar recursos interativos para aproximar os estudantes do entendimento de determinados conceitos.

Observa-se que aparelhos tecnológicos, como celulares, tablets e computadores, geralmente acabam sendo levados para a sala de aula e não recebem um direcionamento pedagógico. Nesse cenário, emerge a problematização norteadora deste trabalho: como aproveitar pedagogicamente tais ferramentas com a intenção de mobilizar nos estudantes o interesse na aprendizagem dos conteúdos que precisam ser trabalhados na escola?

Este estudo apresenta uma experiência vivenciada com estudantes do 8º ano do Ensino Fundamental da rede municipal de Petrolina, no Sertão de Pernambuco. A atividade utilizou a ferramenta *Gimkit*, em formato de *quiz*, com o objetivo de revisar conteúdos e retomar conceitos sugeridos no cronograma do munípio e apontados por avaliações como defasados, tais como porcentagem, medidas de capacidade e de volume, mediatriz e bissetriz. O objetivo deste relato é descrever e analisar o engajamento, a colaboração e a tomada de decisões dos estudantes nessa atividade gamificada.

[1] Graduado pelo Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade do Estado de Pernambuco - UPE, joaoadolfocoelho95@gmail.com;
[2] Professor Assistente da Universidade Estadual de Alagoas - UNEAL, kaiomarcos.ferreira@uneal.edu.br;

ISSN: 2358-8829

O *Gimkit* é uma plataforma educacional digital utilizada para explorar os princípios da *gamificação*. Criada em 2017 por Josh Feinsilber, na época estudante do Ensino Médio nos Estados Unidos, sua finalidade é auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, possibilitando vivenciar experiências interativas para a compreensão dos diferentes objetos de conhecimento propostos na escola (Gimkit, [2026?]; Team [...], [2026?]). No *Gimkit,* elaboram-se jogos e *quizzes*, para promover interatividade entre os participantes, potencializando o engajamento, a produtividade e a cooperatividade na compreensão dos conteúdos explorados.

Optou-se por utilizar o *Gimkit* por reconhecer que trata-se de uma ferramenta com o potencial de engajar os estudantes nas atividades. Em outras experiências, especialmente durante a pandemia da Covid-19, percebeu-se que ferramentas dessa natureza, usadas com intenção pedagógica, envolveram os estudantes nas discussões. Por isso, considerou-se o mesmo cenário para a sala de aula. Ao perceber que os estudantes estão cada vez mais envolvidos com o celular, aproveitou-se a oportunidade para dar um direcionamento pedagógico ao seu uso: revisar conceitos matemáticos.

Para isso, elaborou-se um quiz com 40 questões sobre porcentagem, medidas de capacidade e volume, mediatriz e bissetriz, em um ambiente interativo e gamificado.

A literatura orienta que o trabalho com as tecnologias digitais não se resume a levar aparelhos para a sala de aula. Kenski (2007) argumenta que introduzir novas tecnologias não é somente levar ferramentas tecnológicas para a escola. A implementação exige repensar a prática do professor, a metodologia de abordagem para o objeto de conhecimento e o próprio papel do estudante. Ou seja, o recurso só faz diferença quando há uma intenção pedagógica planejada.

Quando a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) sugere o uso de tecnologias digitais nas aulas de Matemática, isso não se restringe a softwares de exploração geométrica. Há um desafio que faz parte do cotidiano da sala de aula: engajar os alunos na prática, na resolução de problemas e na aprendizagem dos conteúdos (Brasil, 2018). É exatamente nesta lacuna que o *Gimkit* se insere. Por ser uma plataforma de quizzes gamificados, ele não tem foco na modelagem matemática, mas se destaca ao transformar listas de exercícios tradicionais em uma experiência dinâmica. O estudante resolve o cálculo, seleciona a resposta e recebe *feedback* imediato, validando seus resultados de forma rápida e eficaz, alinhada à cultura digital sugerida na BNCC.

ISSN: 2358-8829

Trata-se de um relato de experiência, de abordagem qualitativa, com dados produzidos a partir da observação da atividade. Os resultados indicam que a atividade favoreceu o engajamento, a cooperação e a tomada de decisões dos estudantes. O relato, porém, não avaliou a aprendizagem e, por isso, não permite afirmar efeitos sobre o desempenho em Matemática.

METODOLOGIA

Este trabalho enquadra-se na modalidade de relato de experiência, de abordagem qualitativa. Segundo Prodanov e Freitas (2013), a pesquisa qualitativa contempla a relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, ou seja, a subjetividade de quem participa do fenômeno investigado, tratando-se de uma análise que não pode ser traduzida em números. Busca-se, por meio deste relato,analisar como os estudantes se envolveram com as ações metodológicas propostas na revisão de porcentagem, medidas de capacidade e volume, mediatriz e bissetriz.

A experiência foi vivenciada em uma instituição pública da rede municipal de ensino de Petrolina-PE, com a participação de 130 estudantes distribuídos em quatro turmas do 8º ano do Ensino Fundamental. A ação ocorreu no dia 3 de setembro de 2025, com o objetivo de realizar uma revisão diagnóstica dos objetos de conhecimento estudados ao longo da unidade, sugeridos no cronograma do município.

Para buscar responder à problematização apresentada, o docente elaborou uma revisão diagnóstica na forma de *quiz* com 40 questões de múltipla escolha, na ferramenta *Gimkit*, que tem potencial para promover o engajamento dos estudantes na aprendizagem (Gimkit, [2026?]; Team [...], [2026?]). Ao utilizar a ferramenta, buscava-se familiarizar os estudantes com modelos de questões utilizados em avaliações externas, contemplando situações-problema que exigem interpretação e questões mais objetivas que exploravam os objetos de conhecimento já discutidos em sala de aula.

As habilidades contempladas no *Gimkit* foram: resolver e elaborar problemas que envolvam cálculo de porcentagens, inclusive com o uso de tecnologias digitais (EF08MA04); aplicar os conceitos de mediatriz e bissetriz como lugares geométricos na resolução de problemas (EF08MA17); reconhecer a relação entre litro e decímetro cúbico e entre litro e metro cúbico para resolver problemas de capacidade de recipientes (EF08MA20); e resolver e elaborar problemas que envolvam o volume de recipientes

em formato de bloco retangular (EF08MA21). Dessa forma, o quiz contemplou as unidades temáticas Números, Geometria e Grandezas e Medidas (Brasil, 2018).

Na plataforma *Gimkit*, o professor cria uma sala acessível pelo endereço eletrônico da ferramenta, e a plataforma gera um código único que permite o ingresso dos estudantes. Cada estudante pode atribuir um apelido e passa a integrar a partida, basta ter um dispositivo com conexão à internet, que pode ser um *smartphone*, um *tablet* ou um *computador*. Embora o *Gimkit* permita usar o banco de questões da própria plataforma ou gerar por meio da Inteligência Artificial (IA), nesta experiência optou-se por utilizar questões elaboradas pelo próprio professor.

A escola não dispõe de laboratório de informática. A participação dependeu dos celulares dos próprios estudantes e do compartilhamento da internet do celular pessoal do professor. Para transmitir a partida à turma, foram usados o notebook pessoal do docente e o projetor da escola.

A configuração adotada para a realização do questionário na ferramenta foi o *Don't Look Down*[3], no qual os personagens precisam se manter em movimento em um ambiente suspenso. À medida que os jogadores movimentam seus personagens, a energia desse personagem é consumida e, para recuperá-la, é necessário responder corretamente às questões de Matemática propostas no questionário. O progresso no jogo depende, portanto, do desempenho na resolução das questões. As partidas foram projetadas para toda a turma, de modo que os estudantes pudessem acompanhar o desempenho coletivo da turma e vibrar com os resultados.

Os estudantes foram organizados em grupos de cinco integrantes. Em cada grupo, um estudante ficava responsável por controlar o personagem, enquanto os demais contribuíam com a resolução das questões, e essas atribuições eram revezadas entre as partidas, que duravam em média dez minutos, para que todos participassem das ações propostas pelo docente.

Os dados foram produzidos a partir das observações registradas em diário de campo durante a execução da atividade e do retorno dado pelas turmas sobre a experiência. Observou-se o envolvimento dos estudantes, como se organizavam nos grupos e as reações diante dos resultados das partidas. A experiência foi analisada com

[3] Em tradução livre, "Não olhe para baixo". A nomenclatura do modo de jogo faz alusão ao risco constante de queda, em que a falha de movimentação entre as plataformas suspensas penaliza o estudante com a perda imediata do progresso vertical já alcançado.

ISSN: 2358-8829

base no engajamento, na ludicidade, na competição e cooperação, na relação entre a mecânica do jogo e à resolução das questões, na autonomia e tomada de decisões e no retorno dos estudantes.

REFERENCIAL TEÓRICO

Neste trabalho, as discussões fundamentam-se na utilização das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) na prática docente em sala de aula como recurso para potencializar o processo de ensino e aprendizagem dos estudantes (Kenski, 2007). Atrelado a esse uso, torna-se relevante conceituar a ludicidade no âmbito das tecnologias digitais, considerando que os materiais lúdicos geralmente são associados à ideia de jogos e brincadeiras (Kishimoto, 1995).

O professor exerce o papel de mediador das discussões em sala de aula e pode utilizar estratégias para avaliar a aprendizagem de seus estudantes. Ao incorporar as tecnologias digitais, ele deixa de ocupar uma função tradicional e passa a investir em possibilidades que promovam o engajamento dos discentes na construção do conhecimento (Kenski, 2007).

Por meio da utilização dessas tecnologias digitais, é possível obter um *feedback* sobre o que tem sido aprendido pelos estudantes, conforme apresentado neste relato, no qual se propôs a utilização da ferramenta tecnológica *Gimkit*. A utilização dessa ferramenta, passa a ser vista na perspectiva de um jogo, ou seja, um *jogo educativo* que, conforme definido por Kishimoto (1995), é capaz de promover o ensino e aprendizagem de objetos de conhecimento, por meio do desenvolvimento de habilidades cognitivas, tornando a aprendizagem mais eficaz.

Neste referencial, buscou-se brevemente evidenciar a intencionalidade pedagógica envolvida na utilização da ferramenta tecnológica *Gimkit* no ensino de Matemática, ou seja, é uma utilização que possui respaldo científico e pedagógico. De modo geral, tem-se consciência de que as tecnologias digitais não promovem transformações educacionais somente pela sua presença em sala de aula (Kenski, 2003). Torna-se necessário realizar um planejamento com intencionalidade pedagógica que respeite as especificidades de cada turma, possibilitando que os estudantes vivenciem a aprendizagem de forma lúdica (Kishimoto, 1995). Espera-se que a ferramenta possa mobilizar o raciocínio matemático e favorecer habilidades socioemocionais, por integrar

ISSN: 2358-8829

dinâmicas de gamificação competitivas e cooperativas. Na seção abaixo, apresentam-se os resultados dessa experiência realizada com os estudantes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

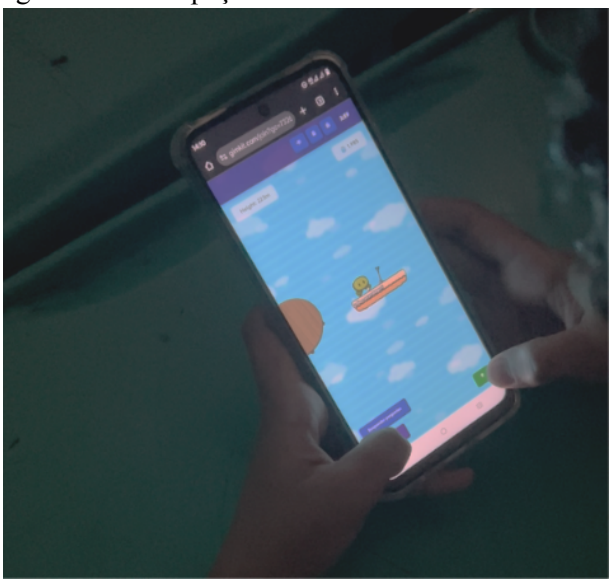
Os resultados deste relato de experiência emergem das observações registradas pelo professor em diário de campo durante a atividade e do retorno fornecido pelas turmas sobre a experiência. Por isso, a análise é de natureza qualitativa e não trabalha com números de acertos ou medidas de desempenho (Prodanov; Freitas, 2013). A discussão dos resultados está categorizada nas perspectivas de engajamento, ludicidade, competição e cooperação, relação entre a mecânica do jogo e a resolução das questões, autonomia e tomada de decisões.

Para a categoria de engajamento, identificou-se que a turma demonstrou entusiasmo desde o início da atividade. Os estudantes iniciaram a partida se envolvendo de forma espontânea com as questões. O celular, que costuma chegar à sala de aula sem direcionamento pedagógico, passou a ser utilizado para revisar conteúdos de Matemática, conforme é orientado no guia de conscientização para o uso de celulares na escola do Ministério da Educação (MEC), o qual prevê o uso das tecnologias como ferramenta de apoio à aprendizagem a partir de um planejamento estruturado e direcionado (Brasil, 2025).

A ideia de ludicidade defendida por Kishimoto (1995) foi observada no próprio ambiente do jogo, que apresenta aparência semelhante à de plataformas ou jogos frequentemente utilizados pelos estudantes. O formato gamificado e a dinâmica interativa possibilitaram um clima descontraído e contribuíram para a motivação dos estudantes, conforme observado na Figura 1.

ISSN: 2358-8829

Figura 1 - Participação dos alunos na atividade lúdica



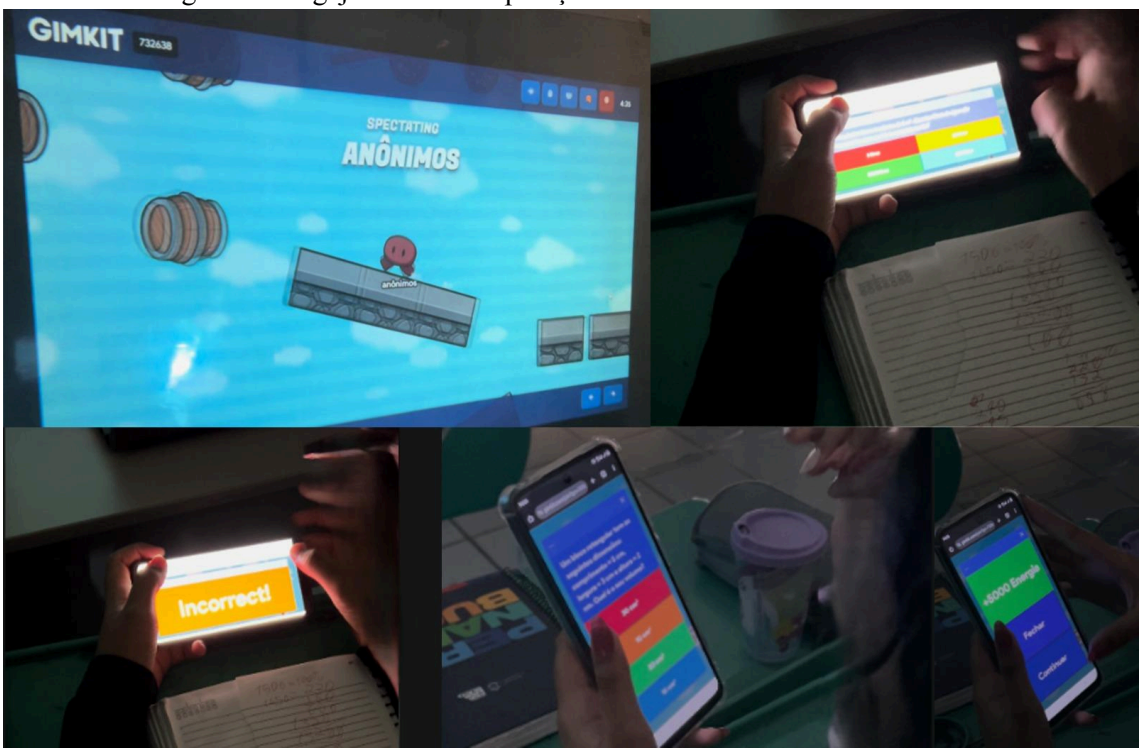
Fonte: acervo do autor (2025).

No que se refere à competição e à cooperação, observou-se que os grupos buscaram superar uns aos outros de maneira respeitosa. Identificou-se que, por ter sido projetada para toda a turma, a partida permitiu que os estudantes acompanhassem o desempenho coletivo e vibrassem com os resultados alcançados.

Internamente entre os grupos, percebeu-se que a cooperação foi essencial para o funcionamento do jogo. Constatou-se que, enquanto um integrante controlava o personagem, os demais auxiliavam na resolução das questões. Observou-se ainda que, como as partidas duravam em média dez minutos, houve revezamento de funções, o que garantiu a participação de todos os membros. A Figura 2 ilustra o engajamento e a cooperação dos estudantes durante as partidas.

ISSN: 2358-8829

Figura 2 - Engajamento e cooperação dos estudantes no Gimkit



Fonte: acervo do autor (2025).

Em relação à mecânica do jogo e a resolução das questões, observou-se que a configuração *Don't Look Down* possibilitou que os estudantes realizassem um planejamento coletivo para as ações que deveriam ser realizadas, proporcionando a formulação de diferentes estratégias.

Nessa configuração, os estudantes podiam optar por responder uma pergunta de cada vez, movimentando o personagem no intervalo entre as questões, ou responder a várias perguntas consecutivas para acumular mais energia antes de se deslocar.

Em relação à autonomia e à tomada de decisões, observou-se que o jogo exigiu escolhas constantes por parte dos estudantes. Cada grupo necessitava definir quem assumiria cada função, quando responder às questões e como conduzir o personagem no ambiente digital. Essas situações indicaram que a atividade favoreceu o exercício da autonomia e a dinâmica colaborativa entre os integrantes dos grupos. Práticas gamificadas podem criar um cenário em que a tentativa e o erro fazem parte da construção do conhecimento e favorecem a participação ativa dos alunos. Como afirma Miranda, "usar a tecnologia dentro da sala de aula também ajuda o estudante a vê-la não

só como uma ferramenta de entretenimento e distração, mas como um instrumento de estudo, trabalho e pesquisa" (Miranda, 2020, p. 47).

Por fim, destaca-se o *feedback* positivo obtido nas turmas. Observou-se que os estudantes aprovaram a experiência de inserção dos jogos para a revisão dos objetos de conhecimento matemático, solicitando que ações desse tipo voltassem a ser adotadas pelo professor. Esse retorno dialoga com as discussões de Kenski (2003), segundo as quais o uso das tecnologias digitais com intencionalidade pedagógica contribui para engajar os estudantes na construção do conhecimento. Trata-se de um feedback que reforça o potencial da gamificação para tornar as aulas mais dinâmicas e atrativas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência indicou que o *Gimkit* pode representar um caminho para atribuir direcionamento pedagógico ao uso do celular em sala de aula. Conforme as observações do professor, a atividade articulou elementos de jogo e resolução de questões matemáticas de modo a favorecer a participação individual e coletiva, o trabalho em equipe e a criação de um clima descontraído. Os estudantes envolveram-se de forma espontânea e solicitaram a repetição da atividade, o que indica a possibilidade de continuar explorando propostas desse tipo.

Há, porém, limitações que precisam ser registradas. Como a escola não dispõe de laboratório de informática, a atividade dependeu de equipamentos pessoais, além dos recursos institucionais. Essa condição não diminui os resultados observados, mas indica que a prática pode ser difícil de reproduzir em contextos sem esses equipamentos. A experiência reforça que a inserção das tecnologias digitais ao trabalho pedagógico também depende das condições de infraestrutura.

Apesar das limitações, a atividade foi realizada e os estudantes se envolveram de forma espontânea, o que reforça a importância de renovar as práticas e adaptá-las ao perfil atual dos estudantes.

O foco da experiência esteve em utilizar uma metodologia alternativa e em acompanhar a participação, o envolvimento e o engajamento dos estudantes. Ela não teve como objetivo principal avaliar ou monitorar a evolução da aprendizagem. Por isso, os resultados positivos relacionados ao engajamento não podem ser interpretados como evidência de melhoria no desempenho em Matemática.

Embora a investigação sobre o engajamento seja relevante para a prática pedagógica, principalmente diante do contexto atual de sala de aula, em que os estudantes frequentemente se mostram dispersos devido ao uso do celular, essa dimensão, considerando o recorte deste relato, não permite afirmar se a metodologia contribuiu efetivamente para a aprendizagem dos objetos de conhecimento matemático.

Essa lacuna apresenta-se como possibilidade para trabalhos futuros, nos quais novas experiências poderiam investigar se o uso da plataforma produz efeitos sobre a aprendizagem matemática, quais seriam esses efeitos e em que condições eles se manifestariam. Isso poderia envolver o acompanhamento do desempenho dos estudantes, a comparação de resultados em momentos distintos, a comparação com metodologias mais tradicionais ou outras estratégias de avaliação adequadas ao objetivo da pesquisa.

Palavras-chave: Ensino de Matemática, Ensino Fundamental, Plataforma Educacional Gimkit.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à Sumaia Almeida Ramos, responsável pelas formações de Matemática do município, que incentivou a escrita deste trabalho. Agradecemos também à Secretaria de Educação e à Prefeitura de Petrolina, pelo apoio e incentivo à escrita, à publicação e à apresentação de trabalhos como este no evento. Agradecemos ainda à escola, em especial à equipe gestora e aos colegas professores, pelo suporte, e aos estudantes que participaram da atividade.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: https://cdn.mec.gov.br/basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 9 out. 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Conscientização para o uso de celulares na escola**: por que precisamos falar sobre isso? Brasília, DF: MEC/SEB, 2025. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/escolas-conectadas/arquivos/guia-escolas.pdf/view.

Acesso em: 9 out. 2026.

GIMKIT. São Paulo: Software.com.br, [2026?]. Disponível em: https://software.com.br/produto/gimkit/. Acesso em: 6 out. 2026.

KENSKI, Vani Moreira. Aprendizagem mediada pela tecnologia. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 4, n. 10, p. 47-56, set./dez. 2003.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias**: o novo ritmo da informação. Campinas: Papirus, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. **Pro-Posições**, Campinas, v. 6, n. 2, p. 46-63, jun. 1995.

MIRANDA, Janete Fonseca. **Jogos digitais educacionais**: uma possibilidade para ensinar e aprender probabilidade nos anos iniciais do Ensino Fundamental. 2020. 89 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação: Formação Docente para a Educação Básica) – Universidade de Uberaba, Uberaba, 2020.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico**: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

TEAM Gimkit. [S. l.]: Gimkit Wiki, [2026?]. Disponível em: https://gimkit.fandom.com/wiki/Team_Gimkit. Acesso em: 6 out. 2026.