



**INSTITUTO FEDERAL**  
Rondônia



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia

**Campus Ji-Paraná**  
**Coordenação do Curso de Pós-graduação *Latu senso* em Informática na**  
**Educação**

**QUITÉRIA DOMINGOS DOS SANTOS**

**A Utilização do Software *Kahoot!* como Ferramenta para a Aprendizagem de**  
**Conteúdos Teóricos em Aulas de Educação Física**

NOVO HORIZONTE DO OESTE  
2025

**QUITÉRIA DOMINGOS DOS SANTOS**

**A Utilização do Software *Kahoot!* como Ferramenta para a Aprendizagem de  
Conteúdos Teóricos em Aulas de Educação Física**

Relatório técnico científico entregue como Trabalho de Conclusão de Curso ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia (IFRO), *Campus* Ji-Paraná como requisito parcial para obtenção do grau de Especialista junto ao Curso de Pós-graduação Lato Sensu em Informática na Educação sob a orientação do professor Me. Gleison Guardia.

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema Gerador de Ficha Catalográfica do IFRO.

Santos, Quitéria Domingos dos.

A Utilização do Software Kahoot! como Ferramenta para a Aprendizagem de Conteúdos Teóricos em Aulas de Educação Física / Quitéria Domingos dos Santos. - Ji-Paraná, 2025.

11 f.

Orientador(a): Me. Gleison Guardia.

Trabalho de Conclusão de Curso (Pós-Graduação Lato Sensu em Informática na Educação) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia - IFRO, Ji-Paraná, 2025.

1. Educação Física. 2. Gamificação. 3. Ensino Fundamental. 4. Tecnologia Educacional. 5. Kahoot. I. Guardia, Gleison (orient.). II. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia - IFRO. III. Título.

**Bibliotecário(a) Responsável:** Cleuza Diogo Antunes, CRB-11/864

**QUITÉRIA DOMINGOS DOS SANTOS**

**A Utilização do Software *Kahoot!* como Ferramenta para a Aprendizagem de  
Conteúdos Teóricos em Aulas de Educação Física**

Relatório técnico científico entregue como Trabalho de Conclusão de Curso ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia (IFRO), *Campus* Ji-Paraná como requisito parcial para obtenção do grau de Especialista junto ao Curso de Pós-graduação Lato Sensu em Informática na Educação sob a orientação do professor Me. Gleison Guardia.

Aprovado em: 30/072025 pela banca examinadora.

---

Dr. Wanderson Roger Azevedo Dias

---

Dra. Ilma Rodrigues de Souza Fausto

---

Gleison Guardia

## **A Utilização do Software *Kahoot!* como Ferramenta para a Aprendizagem de Conteúdos Teóricos em Aulas de Educação Física**

**RESUMO:** Este trabalho apresenta um relato de experiência sobre a utilização do software *Kahoot!* como ferramenta pedagógica para o ensino de conteúdos teóricos em aulas de Educação Física no Ensino Fundamental. A atividade foi realizada com alunos do 4º e 5º ano, totalizando 70 estudantes, incluindo alunos com necessidades educacionais especiais. O objetivo foi verificar se a gamificação, por meio do *Kahoot!*, contribui para o engajamento e a aprendizagem dos alunos. Os resultados indicaram uma melhora significativa no interesse, na participação e na assimilação dos conteúdos, demonstrando que a utilização de recursos tecnológicos e lúdicos pode ser uma estratégia eficaz no processo de ensino-aprendizagem.

**PALAVRAS-CHAVE:** Educação Física; Gamificação; Ensino Fundamental; Tecnologia Educacional; *Kahoot!*.

**ABSTRACT:** This work presents an experience report on the use of the *Kahoot!* as a pedagogical tool for the teaching of theoretical content in Physical Education classes in Elementary School. The activity was carried out with students from the 4th and 5th grades, totaling 70 students, including students with special educational needs. The objective was to verify whether gamification, through *Kahoot!*, contributes to student engagement and learning. The results indicated a significant improvement in interest, participation and assimilation of contents, demonstrating that the use of technological and playful resources can be an effective strategy in the teaching-learning process.

**KEYWORDS:** Physical education; Gamification; Elementary School; Educational Technology; *Kahoot!*.

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	5
2	RELATO E DISCUSSÃO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS.....	5
3	CONSIDERAÇÕES FINAIS OU CONCLUSÃO .....	8
4	AGRADECIMENTOS.....	8
5	REFERÊNCIAS .....	8

## 1 INTRODUÇÃO

A presença da tecnologia no cotidiano de crianças e adolescentes é inegável. Essa realidade impõe desafios e, simultaneamente, oportunidades para o ambiente escolar. Diante disso, a utilização de plataformas digitais como ferramenta de apoio à aprendizagem tem se tornado cada vez mais frequente e necessária. Uma dessas ferramentas é o *Kahoot!*, um software que possibilita a criação de *quizzes* interativos, promovendo a aprendizagem de forma lúdica e envolvente, ALMEIDA (2023) E HUYZEN (2023).

Em minha formação em pós-graduação, no ano de 2024, tive contato com a plataforma *Kahoot!* e, por meio de um trabalho prático, identifiquei seu potencial de aplicação em minhas aulas de Educação Física, especialmente para a abordagem de conteúdos teóricos que, frequentemente, são negligenciados ou considerados pouco interessantes pelos alunos. Este ponto foi decisivo na minha motivação de aplicação LARROSA (2025) e SERCANOGLU (2021).

O *Kahoot!* é uma plataforma de aprendizagem baseada em jogos, que possibilita a criação de questionários com perguntas de múltipla escolha ou verdadeiro ou falso. A ferramenta pode ser utilizada em tempo real ou de forma assíncrona, sendo acessível por meio de computadores, tablets ou celulares. Destina-se principalmente a alunos do Ensino Fundamental e Médio, promovendo o engajamento por meio da gamificação de conteúdos escolares, conforme MESQUITA (2023), KAHOOT (2025) e SÍNNIVASAGAM (2023).

## 2 RELATO E DISCUSSÃO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

A experiência descrita neste trabalho foi aplicada no ano de 2025 com turmas do quarto e quintos anos do Ensino Fundamental de uma escola pública, totalizando 70 alunos, incluindo estudantes com necessidades educacionais especiais. A ferramenta *Kahoot!* foi utilizada como instrumento de avaliação no primeiro bimestre, com a elaboração de uma prova bimestral composta por 25 questões sobre os conteúdos teóricos abordados em sala de aula, com opções de múltipla escolha e verdadeiro ou falso, veja figura 01.

**Figura 1: Início do Jogo com a inserção dos alunos**



Fonte: Própria Autora

Previamente ao início da atividade, foram apresentadas as regras aos alunos, informando-se, ainda, que o participante com maior pontuação seria premiado. Na entrada do jogo, cada aluno escolheu um apelido e um avatar, o que despertou grande entusiasmo e expectativa, veja figura 02.

**Figura 2: Alunos jogando kahoot!**



Fonte: Própria Autora

A aplicação do *Kahoot!* como instrumento avaliativo mostrou-se extremamente positiva. Os alunos demonstraram alto nível de engajamento, participação e interesse durante toda a atividade. Observou-se entusiasmo na

escolha dos apelidos e avatares, bem como uma competitividade saudável entre os participantes, conforme figura 03.

**Figura 3: Alunos criando seus avatares**



Fonte: Própria Autora

Estudantes com necessidades educacionais especiais demonstraram maior engajamento com a atividade, em comparação a avaliações escritas tradicionais. A proposta lúdica e interativa facilitou a compreensão dos conteúdos, além de motivá-los a participar ativamente do processo de aprendizagem, figura 04.

**Figura 4: Alunos concentrados em responder o questionário**



Fonte: Própria Autora

Após a aplicação da atividade, observei diversos retornos positivos dos alunos, que solicitaram a repetição da experiência e sugeriram a inclusão de mais perguntas nas próximas edições, por considerarem a quantidade de 25 questões insuficiente diante do grau de diversão e aprendizado proporcionado.

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS OU CONCLUSÃO

A experiência com o *Kahoot!* evidenciou que o uso de jogos digitais pode ser uma estratégia pedagógica eficaz para a aprendizagem de conteúdos teóricos em Educação Física. O engajamento dos alunos, a motivação durante a atividade e o aumento da participação, especialmente entre os alunos com necessidades especiais, apontam para a importância da gamificação como recurso didático.

Pretendo continuar utilizando o *Kahoot!* em minhas aulas, ampliando suas possibilidades e incorporando-o como parte permanente da minha prática pedagógica.

### 4 AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus filhos, Yasmin Gabrielly dos Santos Welmer e João Guilherme dos Santos Welmer, à Escola Paulo Scherrer, ao IFRO e ao Professor Gleison Guardia.

### 5 REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Alessandra B. B. et al. **Gamificação com o uso do Kahoot!** – utilização de quizzes em sala de aula no Ensino Fundamental I. Revista FOCO, Curitiba, v. 16, n. 11, e3782, 2023.

HUYZEN, P. et al. **Gamificação no ensino:** práticas com o uso do Kahoot! Revista Educação e Tecnologia, v. 24, n. 2, 2023.

KAHOOT!. **Site oficial.** Disponível em: <https://kahoot.com>. Acesso em: 28 jul. 2025.

LARROSA, Manuel; KRUG WIVES, Leandro; RODÉS, Virginia. **Kahoot as a data collection tool to work with school age children.** Journal of Iberian Studies, 2025.

MESQUITA, Fabriny A. S.; BUENO, Alexandre M. F. **A gamificação no ensino de matemática:** revisão acerca do uso da plataforma Kahoot! no Ensino Fundamental. Revista de Iniciação Científica e Expensão (RIEPEX), Instituto Federal de Goiás, 2023.

SERCANOĞLU, M.; BOLAT, Y. İ.; GÖKSU, İ. **Kahoot! as a Gamification Tool in Vocational Education**: More Positive Attitude, Motivation and Less Anxiety in EFL. *Journal of Computer and Education Research*, v. 9, n. 18, p. 682-693, 2021.

SÍNNIVASAGAM, P.; HUA, T. K. **Gamification Functionality and Features of Kahoot!** in Learning — ESL Teachers and Students' Perceptions. *Open Journal of Social Sciences*, v. 11, p. 404-421, 2023.