

Campus Instituto Federal de Porto Velho, Zona Norte
Coordenação do Curso Danilo Escudeiro , Gleison Guardia

Esvetlana Rodrigues da Silva

Uso das Ferramentas Kahoot e Teachy

Ji-Paraná
2025
Esvetlana Rodrigues da Silva

Uso das Ferramentas Kahoot e Teachy

Relatório técnico entregue como Trabalho de Conclusão de Curso ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia (IFRO), *Campus* Instituto Federal de Ji-Paraná, como requisito parcial para obtenção do grau de tecnólogo junto ao Curso Informática na Educação, sob a orientação do professor Danilo Escudeiro.

Ji-Paraná
2025

Esvetlana Rodrigues da Silva

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

Silva, Esvetlana Rodrigues da.
Uso das ferramentas Kahoot e Teachy / Esvetlana Rodrigues da Silva. -
Ji-Paraná, 2025.
11 f.

Orientador(a): Prof. Danilo Pereira Escudero.

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. Tecnologias educacionais. 2. Ensino fundamental. 3. Aprendizagem
ativa. 4. Interatividade. I. Escudero, Danilo Pereira (orient.). II. Instituto
Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia - IFRO. III. Título.

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



ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Na data 22/08/2025 realizou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso intitulada **Uso das Ferramentas Kahoot e Teachy** apresentada pela aluna **Esvetlana Rodrigues da Silva (2024102180062)** do Curso **Pós-Graduação Lato Sensu em Informática na Educação (Ji-Paraná)**. Os trabalhos foram iniciados às **17:52** pelo Professor **Danilo Pereira Escudero** presidente da banca examinadora, constituída pelos seguintes membros:

- **Danilo Pereira Escudero** (Orientador)
- **Edeli Diogo de Oliveira** (Examinadora Interna)
- **Ellen Vieira Pacifico** (Examinadora Interna)

A banca examinadora, tendo terminado a apresentação do conteúdo do Trabalho de Conclusão de Curso, passou à arguição da candidata. Em seguida, os examinadores reuniram-se para avaliação e deram o parecer final sobre o trabalho apresentado pelo aluno, tendo sido atribuído o seguinte resultado:

[X] APROVADO

Nota: 93

Proclamados os resultados pelo presidente da banca examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, eu **Danilo Pereira Escudero** lavrei a presente ata que assino juntamente com os demais membros da banca examinadora.

Ji-PARANÁ / RO, 22/08/2025

Documento assinado eletronicamente por **Esvetlana Rodrigues da Silva**, Discente, em 22/08/2025, às 18:23, conforme horário oficial de Rondônia, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.

Documento assinado eletronicamente por **Danilo Pereira Escudero**, Orientador, em 22/08/2025, às 17:58, conforme horário oficial de Rondônia, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.

Documento assinado eletronicamente por **Edeli Diogo de Oliveira**, Examinador Interno, em 25/08/2025, às 12:01, conforme horário oficial de Rondônia, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.

Documento assinado eletronicamente por **Ellen Vieira Pacifico**, Examinador Interno, em 23/08/2025, às 11:01, conforme horário oficial de Rondônia, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.

Uso das Ferramentas Kahoot e Teachy

RESUMO: A crescente inserção das tecnologias digitais no ambiente escolar tem modificado significativamente a prática docente, principalmente no Ensino Fundamental. Este trabalho tem como objetivo relatar a experiência pedagógica vivenciada com alunos do 5º ano do Ensino Fundamental, utilizando as ferramentas digitais Kahoot e Teachy como instrumentos de apoio ao processo de ensino e aprendizagem. As atividades desenvolvidas buscaram aliar conteúdo curricular e recursos tecnológicos para promover uma aprendizagem mais interativa, participativa e eficaz. Por meio da utilização dessas plataformas, foi possível observar maior engajamento dos alunos, melhoria no rendimento escolar e fortalecimento do vínculo entre professor e estudante. O uso pedagógico dessas ferramentas demonstra que, quando bem planejadas, as tecnologias educacionais ampliam as possibilidades de ensino e contribuem para uma educação mais significativa e alinhada à realidade dos alunos.

PALAVRAS - CHAVE: Tecnologias educacionais. Ensino fundamental. Aprendizagem ativa. Interatividade.

ABSTRACT:

The increasing integration of digital technologies in the school environment has significantly transformed teaching practices, especially in Elementary Education. This study aims to report the pedagogical experience with 5th-grade students using the digital platforms Kahoot and Teachy as support tools in the teaching-learning process. The activities developed sought to integrate curricular content with technological resources, aiming to promote more interactive, participatory, and effective learning. The experience showed that the use of these tools contributed to increasing student engagement, improving academic performance, and strengthening the relationship between teachers and students. The results indicate that the well-planned pedagogical application of educational technologies expands teaching possibilities and fosters more meaningful education aligned with students' realities.

Keywords: Educational technologies. Elementary Education. Active learning. Interactivity.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	5
2 RELATO E DISCUSSÃO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS	5
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS OU CONCLUSÃO	7
4 AGRADECIMENTOS	8
REFERÊNCIAS.....	8
APÊNDICE A –	8
ANEXO A –	9

1 INTRODUÇÃO

A integração de tecnologias digitais no cotidiano escolar tem se mostrado um caminho cada vez mais promissor para a melhoria da qualidade da educação. O uso de ferramentas interativas proporciona ao aluno um papel mais ativo no processo de aprendizagem, despertando seu interesse, autonomia e senso crítico. Entre as diversas plataformas disponíveis, destacam-se o **Kahoot**, que permite a criação de jogos e questionários em tempo real, e o **Teachy**, uma ferramenta com planos de aula, atividades e simulados prontos para aplicação pedagógica.

Neste contexto, como professora do 5º ano do Ensino Fundamental, busquei aplicar tais ferramentas com o intuito de inovar as práticas pedagógicas, adequando-as ao perfil das novas gerações, que crescem em contato direto com recursos tecnológicos. Esta experiência se fundamenta na necessidade de tornar o ambiente escolar mais atrativo e significativo, utilizando a tecnologia como aliada no processo educacional.

2 RELATO E DISCUSSÃO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

As atividades foram desenvolvidas durante o ano letivo com uma turma com mais de 28 alunos. O planejamento semanal incluiu o uso do **Kahoot**, com quizzes relacionados aos conteúdos gerais. O **Teachy** foi utilizado como apoio para elaboração de aulas, acesso a planos de ensino e atividades prontas, facilitando a adaptação de conteúdos ao perfil da turma.

Durante as aulas com o **Kahoot**, observou-se uma elevação significativa no nível de interesse e participação dos alunos. O formato de quiz interativo, com ranking ao vivo e recompensas simbólicas, estimulou até os estudantes mais tímidos a se envolverem. Ao final de cada atividade, realizamos um momento de reflexão coletiva sobre os erros e acertos, promovendo o aprendizado colaborativo.

Com o **Teachy**, a organização das aulas tornou-se mais ágil e eficiente. A plataforma disponibilizou materiais alinhados à BNCC, permitindo ao professor adaptar conteúdos de forma rápida e com qualidade. Também foram utilizados simulados da plataforma como forma de aferição do conteúdo aprendido.

A participação ativa dos alunos e o entusiasmo nas atividades demonstraram o potencial dessas ferramentas para melhorar a compreensão dos conteúdos. Além disso, os pais relataram que os filhos se mostraram mais motivados e interessados em estudar, o que reforça o impacto positivo da experiência.

Figura 1 - gráficos de Desempenho

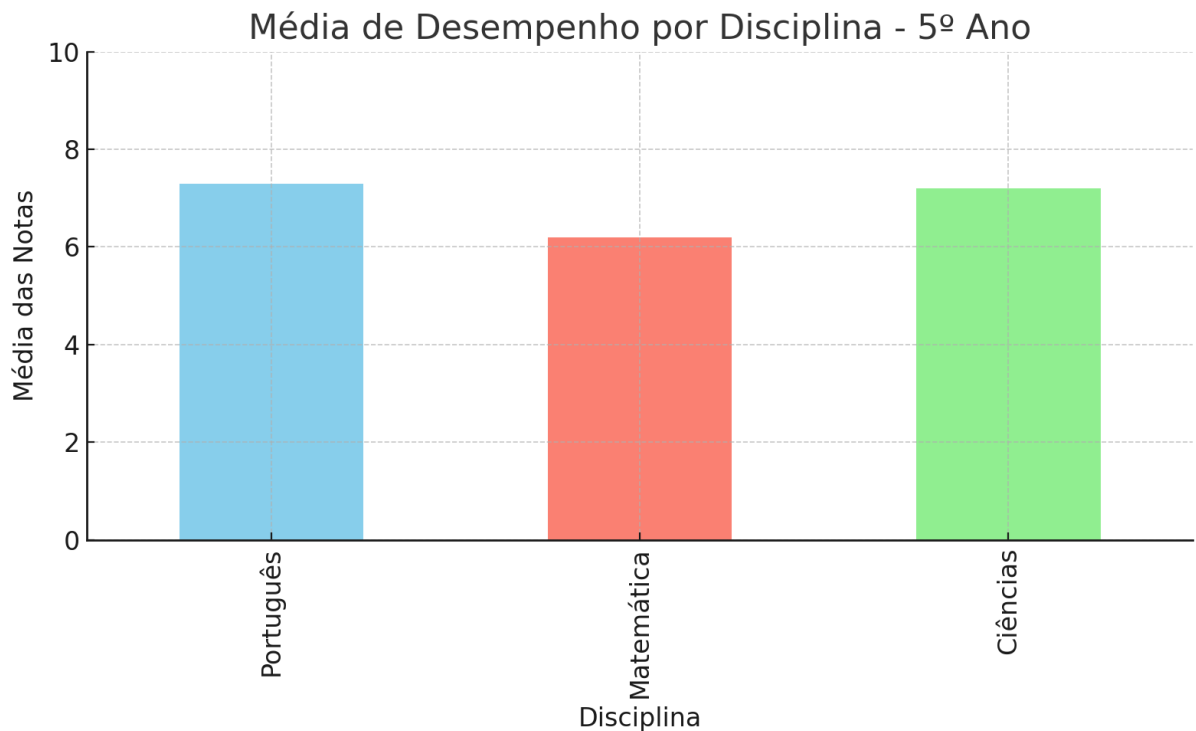
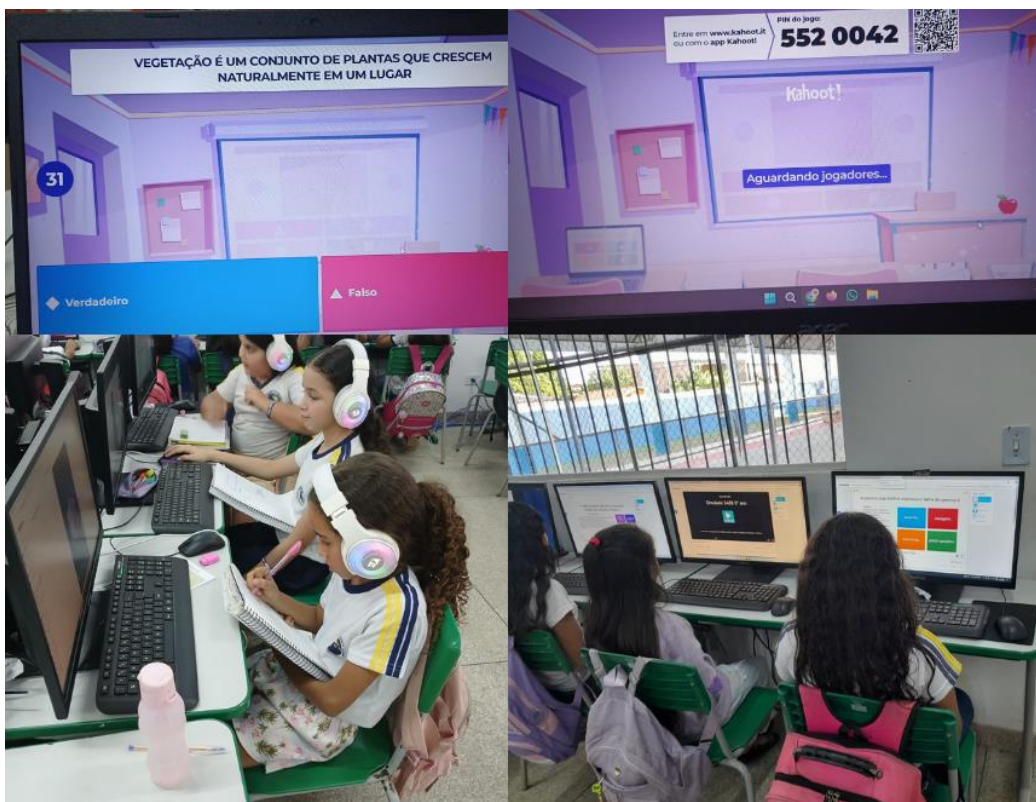


Gráfico com base no relatos de pais e alunos, melhoria de desempenho observados em alunos.

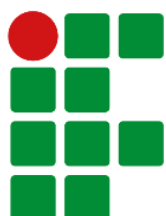
Tabela 1 - tabela de média

alunos	Português	Matemática	Ciências
Média	8,5	7,0	9,0
Média	7,5	8,0	8,0
Média	9,0	6,5	8,0

tabela de média que resultou no gráfico acima.



Registro fotográfico de alunos em atividade de estudo, publicado com autorização prévia dos responsáveis legais.



**INSTITUTO
FEDERAL**
Rondônia

Logotipo do IFRO

Fonte: IFRO, 2025.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS OU CONCLUSÃO

A integração de ferramentas digitais como o **Kahoot** e o **Teachy** nas aulas do 5º ano revelou-se extremamente positiva. A experiência mostrou que o uso planejado da tecnologia pode transformar a sala de aula em um ambiente mais dinâmico, interativo e colaborativo. As plataformas permitiram aos alunos uma maior participação nas aulas, favoreceram a aprendizagem significativa e proporcionam ao professor mais recursos para diversificar suas práticas.

Conclui-se que o investimento em formação docente para uso das tecnologias, bem como o acesso equitativo às ferramentas digitais, é essencial para a efetiva modernização da educação. A escola que valoriza a inovação pedagógica contribui para o desenvolvimento integral do aluno, preparando-o para os desafios de um mundo cada vez mais digital.

4 AGRADECIMENTOS

Manifestamos nossa sincera gratidão a todos que, direta ou indiretamente, contribuíram para a concretização deste trabalho. Primeiramente, agradecemos à Escola Municipal de Ensino Fundamental Dr. Custódio, localizada em Itapuã do Oeste, por abrir suas portas, permitindo a realização desta pesquisa em suas dependências e oferecendo um ambiente favorável à experimentação e ao aprendizado.

Dirigimos um agradecimento especial à turma do 5º ano, cujos alunos, com entusiasmo, curiosidade e participação ativa, tornaram essa experiência não apenas viável, mas verdadeiramente inspiradora. A dedicação e o interesse demonstrados por cada estudante foram essenciais para o aprofundamento do estudo e nos motivaram a continuar com ainda mais empenho.

Estendemos nossos agradecimentos aos pais e responsáveis, que confiaram em nosso trabalho e apoiaram a introdução de novas tecnologias no processo

educacional de seus filhos. A parceria com a família é fundamental em qualquer projeto pedagógico, e o apoio recebido foi de grande relevância.

Por fim, agradecemos aos colegas educadores: **Rodrigo Gutierrez** e da ex secretária **Rute Alves**, que foi ponte pro curso acontecer no município, cujas sugestões e incentivo contribuíram significativamente para a reflexão e aprimoramento das ideias apresentadas. A troca de experiências e saberes é um dos pilares do desenvolvimento educacional, e somos profundamente gratos por integrar essa comunidade.

5 REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC, 2017.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. Campinas, SP: Papirus, 2007.

KAHOOT. Plataforma de aprendizagem baseada em jogos. Disponível em: <https://kahoot.com/>. Acesso em: 30 jul. 2025.

TEACHY. Plataforma de recursos didáticos. Disponível em: <https://www.teachy.com.br/>. Acesso em: 30 jul. 2025.

6 APÊNDICE A –

APÊNDICE A – ROTEIRO DE ATIVIDADE COM KAHOOT NO 5º ANO

Objetivo:

Revisar o conteúdo de Matemática do 2º bimestre, utilizando o Kahoot como ferramenta interativa de avaliação.

Público-alvo:

Turma do 5º ano do Ensino Fundamental, composta por 28 alunos.

Duração:

50 minutos.

Materiais necessários:

- Computador ou dispositivos com acesso à internet.
- Projetor e lousa digital, notebook.

Etapas da atividade:

1. **Apresentação:** Explicar aos alunos o objetivo do jogo e como funciona a plataforma Kahoot (5 minutos).
2. **Acesso:** Fornecer o código PIN da sala para que todos acessem o quiz (5 minutos).
3. **Execução:** Aplicar 10 questões relacionadas às quatro operações, problemas e raciocínio lógico (25 minutos).
4. **Discussão:** Revisar cada questão, destacando as respostas corretas e explicando os erros mais comuns (10 minutos).
5. **Encerramento:** Parabenizar os alunos pelo desempenho e anunciar a próxima atividade com a ferramenta (5 minutos).
- 6.

Observações:

Durante a aplicação, todos os alunos demonstraram engajamento, com muita participação de turma