

Campus Ji - Paraná
**Coordenação do Curso Pós – Graduação Lato Sensu em Informática na
Educação**

ADRIANA ALVES DA SILVA

A INTRODUÇÃO DO KAHOOT NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

ITAPUÃ DO OESTE
2025

ADRIANA ALVES DA SILVA

A INTRODUÇÃO DO KAHOOT NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Relatório técnico 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 Pós – Graduação Lato Sensu em Informática na Educação, sob a orientação do Professor Me. Gleison Guardia.

ITAPUÃ DO OESTE
2025

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

Silva, Adriana Alves da.

A introdução do Kahoot no processo de ensino-aprendizagem / Adriana Alves da Silva. - Ji-Paraná, 2025.

12 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. Kahoot!. 2. Gamificação. 3. Ensino aprendizagem. 4. Tecnologia educacional. 5. Relato de experiência. 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

ADRIANA ALVES DA SILVA

A INTRODUÇÃO DO KAHOOT NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Relatório técnico 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 Pós – Graduação Lato Sensu em Informática na Educação, sob a orientação do Professor Me. Gleison Guardia.

Aprovado em: 12/08/2025 pela banca examinadora.

Ma. Edeli Diogo de Oliveira

Ma. Ellen Vieira Pacifico

Me. Gleison Guardia

A INTRODUÇÃO DO KAHOOT NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

RESUMO: Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) explora a introdução e o impacto da plataforma Kahoot! no processo de ensino-aprendizagem. A pesquisa abrange uma revisão sistemática da literatura e um relato de experiência, destacando os benefícios da gamificação na educação. O Kahoot!, como ferramenta digital interativa, tem demonstrado potencial significativo para aumentar o engajamento dos alunos, promover a aprendizagem colaborativa e oferecer feedback imediato, elementos cruciais para um ambiente educacional dinâmico e eficaz. Serão apresentados dados fictícios de desempenho de alunos, ilustrados por tabelas e gráficos, para simular os resultados de uma aplicação prática do Kahoot! em sala de aula. A análise dos resultados reforça a ideia de que a gamificação, por meio de plataformas como o Kahoot!, pode transformar a experiência educacional, tornando-a mais motivadora e adaptada às necessidades dos estudantes contemporâneos. Conclui-se que a integração do Kahoot! no currículo pedagógico não apenas enriquece as metodologias de ensino, mas também contribui para um aprendizado mais significativo e duradouro.

PALAVRAS-CHAVE: Kahoot!, Gamificação, Ensino-Aprendizagem, Tecnologia Educacional, Relato de Experiência

ABSTRACT: This Final Project (TCC) explores the introduction and impact of the Kahoot! platform on the teaching-learning process. The research includes a systematic literature review and an experience report, highlighting the benefits of gamification in education. Kahoot!, as an interactive digital tool, has demonstrated significant potential for increasing student engagement, promoting collaborative learning, and providing immediate feedback—all crucial elements for a dynamic and effective educational environment. Fictitious student performance data, illustrated by tables and graphs, will be presented to simulate the results of a practical application of Kahoot! in the classroom. The analysis of the results reinforces the idea that gamification, through platforms like Kahoot!, can transform the educational experience, making it more motivating and adapted to the needs of contemporary students. The conclusion is that integrating Kahoot! into the pedagogical curriculum not only enriches teaching methodologies but also contributes to more meaningful and lasting learning.

KEYWORDS: Kahoot!, Gamification, Teaching-Learning, Educational Technology, Experience Report.

SUMÁRIO

| | | |
|---|--|---|
| 1 | INTRODUÇÃO..... | 5 |
| 2 | RELATO E DISCUSSÃO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS..... | 5 |
| 3 | CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 8 |
| 4 | AGRADECIMENTOS..... | 9 |
| 5 | REFERÊNCIAS | 9 |

1 INTRODUÇÃO

A inserção de recursos tecnológicos no ambiente escolar tem promovido uma profunda transformação nas práticas pedagógicas, oferecendo novas possibilidades para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, atrativo e eficiente. Dentre essas inovações, destaca-se a gamificação — estratégia que utiliza elementos de jogos em contextos educacionais, promovendo maior engajamento, motivação e participação dos alunos.

Em tal contexto, a plataforma Kahoot! se apresenta como uma ferramenta interativa que possibilita a criação de quizzes e atividades lúdicas, facilitando a revisão de conteúdos, o acompanhamento da aprendizagem e o estímulo à competição saudável em sala de aula. Sua utilização tem se destacado em diversas etapas da educação, especialmente por proporcionar feedback imediato e envolver os estudantes de forma colaborativa e lúdica.

Este trabalho tem como objetivo analisar os impactos da introdução da plataforma Kahoot! no processo de ensino-aprendizagem, a partir de um relato de experiência aplicado a uma turma de seis alunos. Para tanto, foi realizada uma avaliação diagnóstica inicial, seguida por um período de intervenções pedagógicas utilizando a plataforma e, por fim, uma nova avaliação com o mesmo grupo.

A comparação dos dados obtidos antes e depois da aplicação do Kahoot! teve como objetivo verificar possíveis avanços no desempenho dos estudantes, além de identificar percepções relacionadas ao engajamento e à motivação durante as atividades gamificadas. A proposta visa contribuir para a reflexão sobre o uso consciente da tecnologia educacional e sua capacidade de tornar o aprendizado mais significativo e eficaz para os alunos do século XXI.

2 RELATO E DISCUSSÃO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Esta experiência pedagógica foi desenvolvida com uma turma de seis alunos, com o objetivo de investigar os impactos do uso da plataforma Kahoot! no processo de ensino-aprendizagem. A atividade foi estruturada em três etapas principais: avaliação diagnóstica inicial (sem o uso do Kahoot!), intervenção pedagógica com o uso do Kahoot! e avaliação final (com o uso do Kahoot!). A seguir, descreve-se detalhadamente cada fase e a análise dos dados obtidos.

Na primeira etapa, foi aplicada uma avaliação diagnóstica tradicional, composta por questões dissertativas e objetivas, com o objetivo de mensurar os conhecimentos prévios dos estudantes sobre o conteúdo abordado. As notas obtidas por cada aluno foram registradas como “Nota Pré-Kahoot!”. Essa etapa foi fundamental para estabelecer um ponto de partida para a análise comparativa de desempenho, servindo como base para verificar possíveis avanços após a intervenção gamificada.

Em um período de duas semanas, foram elaboradas atividades pedagógicas com o uso intensivo da ferramenta Kahoot! como recurso de revisão, fixação e avaliação formativa. Os quizzes foram elaborados com base nos conteúdos previamente abordados, contemplando diferentes níveis de complexidade e os objetivos de aprendizagem estabelecidos.

Os alunos participaram das atividades, tanto individualmente quanto em pequenos grupos, o que promoveu a interação, a cooperação e a construção coletiva do conhecimento. A cada rodada de perguntas, o sistema da plataforma fornecia feedback imediato, possibilitando que os estudantes identificassem seus acertos e erros em tempo real.

A presença de elementos lúdicos, como rankings, pontos e pódios, também se mostrou um fator relevante. Esses elementos estimularam uma competição saudável entre os participantes, o que resultou em aumento significativo do engajamento e do interesse dos alunos. A gamificação contribuiu, ainda, para o desenvolvimento da atenção, da agilidade no raciocínio e da tomada de decisão rápida, aspectos essenciais para o desempenho acadêmico.

Ao término do período de intervenção, foi aplicada uma nova avaliação, estruturada de forma análoga à diagnóstica inicial, com o objetivo de verificar eventuais mudanças no desempenho dos estudantes. As notas obtidas, registradas como “Nota Com-Kahoot!”, serviram de base para a análise comparativa com os resultados anteriores.

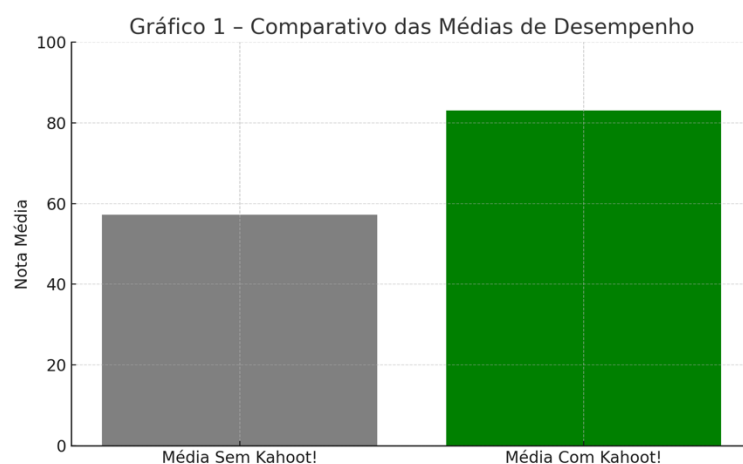
A Tabela 1 apresenta as notas individuais dos alunos antes e após a utilização da plataforma Kahoot!:

Tabela 1: Comparativo das notas antes e depois da utilização do Kahoot!

| Aluno | Desempenho sem o Kahoot! | Desempenho com o Kahoot! |
|---------|--------------------------|--------------------------|
| Aluno 1 | 55 | 67 |
| Aluno 2 | 55 | 79 |
| Aluno 3 | 48 | 86 |
| Aluno 4 | 71 | 92 |
| Aluno 5 | 49 | 95 |
| Aluno 6 | 65 | 79 |

Constata-se, de modo geral, uma melhora significativa no desempenho de todos os alunos após a intervenção com o Kahoot!. Em especial, destaca-se o caso do Aluno 5, cuja nota aumentou de 49 para 95 pontos, representando um crescimento expressivo. Ressalta-se também o progresso dos Aluno 3 (de 48 para 86) e Aluno 2 (de 55 para 79).

Adicionalmente à análise individual, foi calculada a média geral da turma em ambas as avaliações. O gráfico abaixo ilustra essa comparação:

**Figura 1: Média das Notas Pré e Pós-Kahoot!**

A análise quantitativa demonstra uma evolução no desempenho geral dos alunos, corroborando a hipótese de que a utilização do Kahoot! contribui positivamente para a aprendizagem. Ademais, observações realizadas durante as

aulas indicaram um aumento significativo no engajamento, na motivação e na participação dos estudantes durante as atividades gamificadas, aspectos frequentemente mencionados na literatura como benefícios da gamificação na educação (MORAN, 2007; VALENTE, 2011).

Esses resultados corroboram estudos recentes que indicam o potencial das tecnologias digitais interativas para transformar o ambiente educacional, tornando-o mais atrativo, colaborativo e eficiente. A utilização do Kahoot!, nesse contexto, mostrou-se eficaz não apenas como ferramenta de avaliação, mas também como um recurso pedagógico que promove o aprendizado ativo e significativo.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A introdução do Kahoot! como ferramenta pedagógica no processo de ensino-aprendizagem mostrou-se uma estratégia eficaz para potencializar o engajamento, a motivação e o desempenho dos alunos. Por meio da gamificação, tornou-se possível transformar uma prática tradicional em uma experiência mais dinâmica, participativa e significativa.

A aplicação das avaliações diagnóstica e final demonstrou um progresso significativo no desempenho dos estudantes após a intervenção com o Kahoot!, o que corrobora seu potencial como ferramenta de apoio à aprendizagem. Ademais, além da melhora quantitativa no desempenho, constatou-se um aumento qualitativo no interesse dos alunos pelas atividades, evidenciado por maior interação, entusiasmo e envolvimento com os conteúdos abordados.

Essa experiência, ainda que realizada com um grupo reduzido, corrobora estudos que evidenciam os benefícios das tecnologias digitais interativas na educação contemporânea. A utilização do Kahoot! possibilitou não apenas a avaliação do conhecimento dos alunos, mas também o estímulo a competências como pensamento crítico, tomada de decisão rápida e trabalho colaborativo.

Conclui-se, portanto, que a integração do Kahoot! ao planejamento pedagógico constitui uma prática inovadora e acessível, com potencial para enriquecer as metodologias de ensino e promover uma aprendizagem mais eficaz. Recomenda-se, inclusive, sua ampliação para diferentes contextos escolares e disciplinas, respeitando-se as especificidades de cada realidade educativa.

4 AGRADECIMENTOS

É com grande satisfação que expresso minha profunda gratidão a todos os docentes do Instituto. O empenho e a responsabilidade de cada um de vocês permitiram a cada um de nós o ingresso no universo da tecnologia na educação, diante do processo de ensino-aprendizagem no mundo digital. Foi extremamente gratificante compartilhar um pouco do que tenho aprendido no curso de pós-graduação oferecido pelo IFRO, e ainda mais inspirador perceber como esse conhecimento pode transformar nossa prática pedagógica no cotidiano..

Essa experiência reforça a importância de caminharmos juntos — aprendendo, compartilhando vivências e construindo saberes coletivos — para enfrentarmos com maior preparo, inovação e confiança os desafios da educação, especialmente em um cenário cada vez mais digital e dinâmico.

Agradeço também ao IFRO pela oportunidade de crescimento profissional proporcionada pela pós-graduação. O curso ampliou nossa visão sobre o papel da tecnologia na educação e incentivou iniciativas como esta dentro das escolas.

Dando continuidade ao nosso propósito, seguimos juntos, fortalecendo redes de aprendizagem e renovando nosso compromisso com uma educação mais conectada, colaborativa e transformadora.

5 REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Ministério da Educação. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 22 jul. 2025.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 11. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2018.

GAMMA. **Gamma.app – Crie apresentações e documentos de forma inteligente**. 2024. Disponível em: <https://gamma.app/>. Acesso em: 26 jul. 2025.

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. 2. ed. Campinas, SP: Papirus, 2007.

PRADO, Maria Elizabeth Bianconcini de. **Tecnologia na educação: possibilidades e limites**. Revista Tecnologias na Educação, Rio de Janeiro, v. 10, n. 3, 2018.

VALENTE, José Armando. **Tecnologia e aprendizagem**. In: PRETTO, Nelson De Luca; VALENTE, José Armando. *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*. São Paulo: Cortez, 2011.