

CAMPUS JI-PARANÁ
COORDENAÇÃO DO CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO LATO SENSU EM
INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO

MILENE SANTOS DE FREITAS

TECNOLOGIA E APRENDIZAGEM: O IMPACTO DO KAHOOT NO 3º ANO DO
ENSINO FUNDAMENTAL
UM RELATO DE EXPERIÊNCIA LÚDICA COM GAMIFICAÇÃO

ITAPUÃ DO OESTE - RO
2025

MILENE SANTOS DE FREITAS

**TECNOLOGIA E APRENDIZAGEM: O IMPACTO DO KAHOOT NO 3º ANO DO
ENSINO FUNDAMENTAL
UM RELATO DE EXPERIÊNCIA LÚDICA COM GAMIFICAÇÃO**

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 em Informática na Educação, junto ao Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Informática na Educação sob a orientação do professor Dr. Wanderson Roger Azevedo Dias.

**ITAPUÃ DO OESTE - RO
2025**

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

Freitas, Milene Santos de.

Tecnologia e aprendizagem: o impacto do Kahoot no 3º ano do Ensino Fundamental - um relato de experiência lúdica com gamificação / Milene Santos de Freitas. - Ji-Paraná, 2025.

13 f.

Orientador(a): Dr. Wanderson Roger Azevedo Dias.

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. Gamificação. 2. Ensino fundamental. 3. Engajamento. 4. Tecnologia. 5. Aprendizagem. I. Dias, Wanderson Roger Azevedo (orient.). II. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia - IFRO. III. Título.

Bibliotecário(a) Responsável: Cleuza Diogo Antunes, CRB-1



ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Na data 13/08/2025 realizou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso intitulada **Tecnologia e Aprendizagem: O Impacto do Kahoot no 3º Ano do Ensino Fundamental - Um Relato de Experiência Lúdica com Gamificação** apresentada pela aluna **Milene Santos de Freitas (2024102180073)** do Curso **Pós-Graduação Lato Sensu em Informática na Educação (Ji-Paraná)**. Os trabalhos foram iniciados às **19:00** pelo Professor **Wanderson Roger Azevedo Dias** presidente da banca examinadora, constituída pelos seguintes membros:

- **Wanderson Roger Azevedo Dias** (Orientador)
- **Gleison Guardia** (Examinador Interno)
- **Clayton Ferraz Andrade** (Examinador Interno)

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:

APROVADO

Nota: 88

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

Ji-PARANÁ / RO, 13/08/2025

Documento assinado eletronicamente por **Milene Santos de Freitas**, Discente, em 15/08/2025, às 20:06, 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 **Wanderson Roger Azevedo Dias**, Orientador, em 15/08/2025, às 17:00, 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 **Gleison Guardia**, Examinador Interno, em 15/08/2025, às 19:04, 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 **Clayton Ferraz Andrade**, Examinador Interno, em 15/08/2025, às 17:44, conforme horário oficial de Rondônia, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.

O DO KAHOOT NO 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL UM RELATO DE EXPERIÊNCIA LÚDICA COM GAMIFICAÇÃO

RESUMO: A integração de tecnologias digitais em ambientes escolares tem se mostrado uma aliada no processo de ensino-aprendizagem, especialmente quando utilizadas de maneira lúdica e interativa. Este trabalho tem como objetivo relatar a experiência do uso da ferramenta Kahoot com uma turma do terceiro ano do Ensino Fundamental, buscando estimular o interesse e a participação ativa dos alunos. A atividade foi realizada em sala de aula e consistiu na aplicação de quizzes educativos por meio da plataforma Kahoot, abordando conteúdos previamente trabalhados em sala. Os alunos acessaram a ferramenta com auxílio de smartphones e responderam às questões de forma individual e em tempo real. A experiência demonstrou um alto nível de engajamento por parte dos estudantes, que se mostraram motivados, participativos e mais atentos ao conteúdo. Além disso, a gamificação contribuiu para a fixação do conhecimento e favoreceu a socialização entre os colegas. Observou-se também que os alunos com maiores dificuldades de aprendizagem sentiram-se mais confiantes ao participar da atividade em um formato mais dinâmico e menos tradicional. Conclui-se que o uso de ferramentas tecnológicas como o Kahoot potencializa o processo de ensino-aprendizagem, promovendo um ambiente educativo mais atrativo, inclusivo e significativo para os estudantes.

PALAVRAS-CHAVE: gamificação; ensino fundamental; engajamento; tecnologia; aprendizagem.

ABSTRACT: The integration of digital technologies in school environments has proven to be an ally in the teaching-learning process, especially when used in a playful and interactive way. This work aims to report the experience of using the Kahoot! tool with a third-grade class in elementary school, seeking to stimulate students' interest and active participation. The activity was carried out in the classroom and consisted of applying educational quizzes through the Kahoot! platform, covering content previously worked on in class. Students accessed the tool using tablets and smartphones and answered the questions individually and in real time. The experience showed a high level of student engagement, who appeared motivated, participative, and more attentive to the content. In addition, playful learning contributed to the retention of knowledge and encouraged socialization among peers. It was also observed that students with greater learning difficulties felt more confident when participating in the activity in a more dynamic and less traditional format. It is concluded that the use of technological tools such as Kahoot enhances the teaching-learning process, promoting a more attractive, inclusive, and meaningful educational environment for students.

KEYWORDS: playful learning; elementary school; engagement; technology; learning.

SUMÁRIO

| | |
|--|----|
| 1. INTRODUÇÃO | 5 |
| 2. RELATO E DISCUSSÃO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS | 6 |
| 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS | 9 |
| 4. AGRADECIMENTOS | 10 |
| 5. REFERÊNCIAS | 11 |

1. INTRODUÇÃO

A inserção das tecnologias digitais no ambiente escolar tem se tornado uma importante estratégia pedagógica para promover uma aprendizagem mais significativa e atrativa. Ferramentas tecnológicas interativas, como o Kahoot oferecem possibilidades de ensino que dialogam com o interesse dos estudantes, estimulando sua participação ativa e colaborativa. Nesse contexto, práticas pedagógicas que valorizam metodologias lúdicas e o uso de recursos digitais contribuem para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e envolvente.

Este relato apresenta uma experiência desenvolvida com alunos do 3º ano do ensino fundamental, utilizando o Kahoot como recurso de revisão de conteúdos escolares. O uso dessa ferramenta foi pensado como alternativa para promover maior engajamento e participação dos estudantes, especialmente aqueles com maiores dificuldades de concentração ou de aprendizagem em abordagens mais tradicionais.

O objetivo deste relatório é descrever e analisar os efeitos da utilização da ferramenta Kahoot em sala de aula, refletindo sobre os benefícios e desafios observados na prática pedagógica, com base na experiência vivenciada. A proposta parte da premissa de que o uso adequado de recursos tecnológicos pode fortalecer o processo educativo, tornando-o mais inclusivo, participativo e conectado à realidade dos alunos.

Além disso, a proposta permitiu observar o potencial das ferramentas digitais como aliadas no processo de ensino-aprendizagem, promovendo um ambiente mais dinâmico e interativo. A integração entre tecnologia e pedagogia mostrou-se eficaz para estimular diferentes formas de expressão e raciocínio, respeitando os ritmos individuais dos alunos e promovendo a inclusão de maneira mais significativa.

2. RELATO E DISCUSSÃO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

A atividade com o Kahoot foi aplicada em uma turma do 3º ano do ensino fundamental de uma escola pública, composta por 25 alunos com idades entre 8 e 9 anos. A turma é bem heterogênea, com estudantes em diferentes níveis de aprendizagem, o que sempre exigiu estratégias diversificadas para atender a todos de maneira significativa.

O uso da ferramenta Kahoot surgiu como uma tentativa de inovar nas estratégias de revisão de conteúdo. A proposta foi apresentada aos alunos como um “Jogo Educativo” e, desde o início, despertou curiosidade e animação. A primeira etapa foi a explicação de como funcionava a ferramenta. Fizemos uma simulação coletiva, projetando a plataforma no quadro, e mostrei como acessar a atividade pelo celular ou *tablet*. Para os alunos que não tinham dispositivo, organizei duplas para que todos pudessem participar.

Ao longo de três encontros de cerca de 50 minutos, desenvolvemos atividades voltadas à revisão de conteúdos de Língua Portuguesa (acentuação, ortografia e interpretação de textos curtos) e matemática (operações básicas e problemas simples). As questões foram construídas com base em erros frequentes observados em sala, o que tornou a proposta ainda mais direcionada às necessidades da turma.

Durante a primeira aplicação, percebi que alguns alunos estavam tímidos ou com receio de errar, mas com o tempo foi se soltando. Um exemplo marcante foi o do aluno R., que costuma se distrair com facilidade e tem dificuldade de se concentrar em tarefas escritas. No entanto, durante a atividade com o Kahoot, ele ficou atento o tempo todo, inclusive pedindo para refazer as perguntas nas quais tinha errado. Esse tipo de comportamento foi recorrente entre os alunos: ao invés de frustração, os erros geravam curiosidade e vontade de aprender mais.

Outro momento interessante ocorreu quando uma das perguntas de Matemática apresentou um erro de digitação proposital (uma distração intencional). Ao invés de desanimar, os alunos começaram a discutir entre si para identificar onde estava o erro. Essa interação espontânea mostrou como a ferramenta estimulou não apenas o raciocínio individual, mas também a construção coletiva do conhecimento.

Em termos de metodologia, optei por misturar perguntas objetivas (com alternativas) com algumas imagens ilustrativas, principalmente nas questões de Língua Portuguesa. Isso tornou a atividade mais visual, o que ajudou alunos com dificuldades de leitura. Também utilizei o recurso de cronômetro do Kahoot para trabalhar a agilidade e a tomada de decisão em tempo real, mas sempre destacando que o mais importante era o raciocínio e não a velocidade.

Ao final de cada rodada, fizemos um momento de socialização, em que os alunos comentavam suas respostas, riam juntos dos erros mais inusitados e pediam para repetir a brincadeira. Essas pausas foram fundamentais para manter o clima leve e ao

mesmo tempo formativo. Inclusive, vários estudantes verbalizaram frases como “professora, quando vai ter de novo?”, o que revela o quanto a atividade os envolveu.

Do ponto de vista pedagógico, o uso da ferramenta Kahoot trouxe uma nova dinâmica para a sala. A participação aumentou visivelmente: no primeiro dia, 18 alunos participaram ativamente; no segundo, 22; e no terceiro, todos os 25 estavam completamente envolvidos. Esses dados mostram como a familiarização com a ferramenta gerou maior adesão e engajamento.

O Kahoot funcionou como uma excelente ferramenta de avaliação diagnóstica. Ao observar quais perguntas causavam mais erros ou dúvidas, consegui identificar pontos que precisavam ser retomados em sala de aula. Por exemplo, diversas crianças erraram questões sobre o uso do “por que” e “porque”, o que me levou a planejar uma aula reforçando esse conteúdo, mas com abordagens igualmente lúdicas.

Outro benefício notado foi o fortalecimento da autoestima dos alunos. Aqueles que geralmente se mostram mais inseguros em avaliações tradicionais conseguiram participar ativamente da atividade, acertando perguntas e sendo reconhecidos pelos colegas. A cada resposta certa, o sistema do Kahoot mostrava um placar com pontuação, e os próprios alunos aplaudiam uns aos outros. Isso contribuiu para o senso de pertencimento e de valorização individual.

Além disso, a gamificação proporcionada pela ferramenta incentivou o espírito de cooperação. Apesar de o jogo ser individual, muitos alunos se ajudavam discretamente, explicando dúvidas ou torcendo pelo colega. Uma aluna chamada M., que tem dificuldade de leitura, foi auxiliada por uma amiga durante toda a atividade e, no final, disse: “Hoje eu consegui fazer tudo. Nem vi o tempo passar!”. Esse tipo de relato mostra que o ambiente criado foi acolhedor e inclusivo.

Essa experiência também fez com que como professora, refletisse sobre a importância de diversificar as estratégias de ensino. Muitas vezes, nos prendemos às formas tradicionais por comodidade ou falta de recursos, mas mesmo com ferramentas simples e gratuitas, como o Kahoot, é possível transformar a forma como os alunos se relacionam com o conteúdo.

Por fim, a experiência revelou-se não apenas eficaz do ponto de vista pedagógico, mas também motivadora para todos os envolvidos. O ambiente leve, interativo e participativo contribuiu para um aprendizado mais significativo, e os alunos passaram a esperar pelas aulas com mais entusiasmo. O uso da tecnologia, neste caso, deixou de ser um elemento externo para se tornar parte integrante da prática docente, conectando saberes, pessoas e novas possibilidades de ensino. A seguir, a Figura 1 apresenta o gráfico que ilustra a evolução da participação dos alunos ao longo dos três dias de aplicação da atividade com a ferramenta Kahoot.

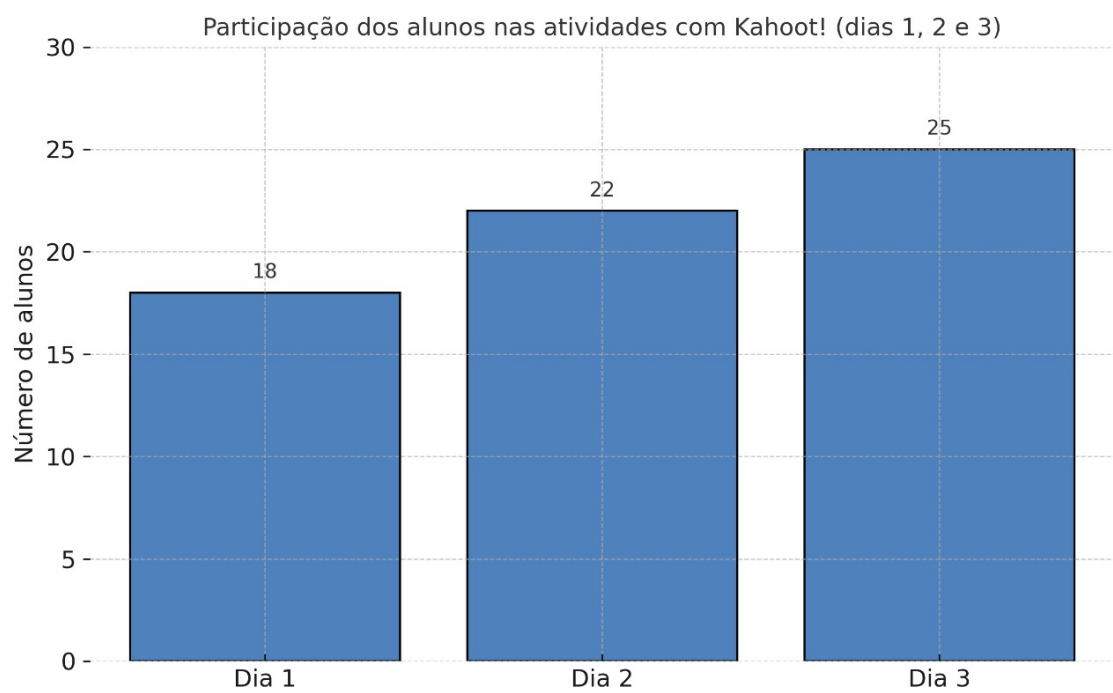


Figura 1 – Participação dos alunos nas atividades

Fonte: elaborado pela autora (2025)

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização da ferramenta Kahoot com os alunos do 3º ano do ensino fundamental revelou-se uma experiência positiva, alinhada ao objetivo de promover uma aprendizagem mais participativa e dinâmica. Os resultados vivenciados evidenciaram que a ferramenta digital contribuiu significativamente para o engajamento dos estudantes, favorecendo o interesse pelos conteúdos trabalhados em sala de aula. O aumento progressivo da participação ao longo das atividades indicou a aceitação da proposta e a eficácia da abordagem lúdica mediada por tecnologia. Assim, conclui-se que o uso planejado de recursos digitais pode ampliar as possibilidades pedagógicas no ensino fundamental, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais interativo, atrativo e eficiente.

Além disso, observou-se que os alunos desenvolveram maior autonomia e autoconfiança ao participarem das atividades gamificadas, demonstrando entusiasmo e espírito de cooperação. A aplicação da ferramenta favoreceu também a avaliação diagnóstica em tempo real, permitindo ao professor identificar dificuldades e agir de forma mais direcionada. A mediação pedagógica com o suporte de tecnologia oportunizou a personalização do ensino, respeitando o ritmo de cada estudante. O Kahoot mostrou-se não apenas uma inovação didática, mas um recurso acessível e eficaz no contexto da educação básica. Recomenda-se, portanto, a continuidade e o aperfeiçoamento do uso de tecnologias digitais no ambiente escolar, de modo a enriquecer o processo de ensino e ampliar o protagonismo estudantil.

4. AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação da Pós-Graduação *Lato Sensu* em Informática na Educação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia (IFRO), *Campus Ji-Paraná*, e do professor orientador Wanderson Roger Azevedo Dias.

5. REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <<https://basenacionalcomum.mec.gov.br>>. Acesso em: 20 jul. 2025.

FARIA, Renata de Oliveira; SILVA, Paulo Rogério. Gamificação na educação: engajamento e aprendizagem na era digital. São Paulo: Cortez, 2022.

KAHOOT!. O que é Kahoot!. Disponível em: <<https://kahoot.com/what-is-kahoot/>>. Acesso em: 20 jul. 2025.

MORAN, José Manuel. A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá. 2. ed. Campinas, SP: Papirus, 2015.

VALENTE, José Armando. Tecnologia educacional: possibilidades e desafios. Revista Brasileira de Educação, São Paulo, v. 25, 2020.