

Campus Ji-Paraná
Coordenação do Curso Informática na Educação

SIRLEI CERQUEIRA DE ALMEIDA

**USO DO KAHOOT COMO ESTRATÉGIA LÚDICA DE APRENDIZAGEM NO 2º
ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

**NOVO HORIZONTE DO OESTE
2025**

SIRLEI CERQUEIRA DE ALMEIDA

**USO DO KAHOOT COMO ESTRATÉGIA LÚDICA DE APRENDIZAGEM NO 2º
ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Relatório 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 especialização, junto ao Curso Informática na Educação, sob a orientação do professor Gleison Guardia.

**NOVO HORIZONTE DO OESTE
2025**

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

Almeida, Sirlei Cerqueira de.

Uso do kahoot como estratégia lúdica de aprendizagem no 2º ano do Ensino Fundamental / Sirlei Cerqueira de Almeida. - Ji-Paraná, 2025. 10 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. Ensino fundamental. 3. Tecnologias educacionais. 4. Aprendizagem lúdica. 5. Educação digital. 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

SIRLEI CERQUEIRA DE ALMEIDA



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RONDÔNIA

Ji-Paraná - Código INEP: 11106808
Rua Rio Amazonas, nº 151, CEP 76900-310, Ji-Paraná (RO)
CNPJ: 10.817.343/0002-88 - Telefone: 69 2183-6906

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Na data 04/08/2025 realizou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso intitulada **USO DO KAHOOT COMO ESTRATÉGIA LÚDICA DE APRENDIZAGEM NO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL** apresentada pela aluna **Sirlei Cerqueira de Almeida (2024102180056)** do Curso **Pós-Graduação Lato Sensu em Informática na Educação (Ji-Paraná)**. Os trabalhos foram iniciados às **12:16** pelo Professor **Gleison Guardia** presidente da banca examinadora, constituída pelos seguintes membros:

- **Gleison Guardia** (Orientador)
- **Geovana da Costa Oliveira Martins** (Examinadora Interna)
- **Danilo Pereira Escudero** (Examinador Externo)

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: 89

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

Ji-PARANÁ / RO, 04/08/2025

Documento assinado eletronicamente por **Sirlei Cerqueira de Almeida**, Discente, em 06/08/2025, às 15:41, 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**, Orientador, em 06/08/2025, às 16:34, 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 **Geovana da Costa Oliveira Martins**, Examinador Interno, em 05/08/2025, às 12:23, 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**, Examinador Externo, em 05/08/2025, às 13:28, conforme horário oficial de Rondônia, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.

USO DO KAHOOT COMO ESTRATÉGIA LÚDICA DE APRENDIZAGEM NO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

RESUMO

Este relatório apresenta uma experiência pedagógica com o uso da plataforma Kahoot no 2º ano do Ensino Fundamental, com o objetivo de promover o engajamento e a aprendizagem ativa dos alunos. A proposta foi aplicada em uma aula de revisão de conteúdos de Matemática, alinhada às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que reconhece a importância do uso das tecnologias digitais na formação integral dos estudantes. Observou-se que o uso do Kahoot despertou o interesse dos estudantes, promoveu a interação e possibilitou uma avaliação formativa dinâmica e divertida. Além disso, a atividade funcionou como uma avaliação formativa, permitindo ao professor identificar as dificuldades da turma e refletir sobre os próximos passos do planejamento pedagógico. Essa abordagem dialoga com o pensamento de Luckesi (2011), que defende uma avaliação voltada para o acompanhamento e a promoção da aprendizagem. A utilização de tecnologias digitais, como o Kahoot, demonstra-se eficaz ao integrar elementos lúdicos ao processo educativo, respeitando o estágio de desenvolvimento cognitivo das crianças.

Palavras-chave: Kahoot; Ensino Fundamental; Tecnologias Educacionais; Aprendizagem Lúdica; Educação Digital.

USE OF KAHOOT AS A PLAYFUL LEARNING STRATEGY IN THE 2ND YEAR OF ELEMENTARY SCHOOL

ABSTRACT

This report presents a pedagogical experience using the Kahoot platform in the second grade of elementary school, aiming to promote student engagement and active learning. The proposal was implemented in a math content review class, aligned with the guidelines of the National Common Curricular Base (BNCC), which recognizes the importance of using digital technologies in the comprehensive development of students. It was observed that the use of Kahoot sparked student interest, promoted interaction, and enabled a dynamic and fun formative assessment. Furthermore, the activity served as a formative assessment, allowing the teacher to identify the class's difficulties and reflect on the next steps in pedagogical planning. This approach aligns with the thinking of Luckesi (2011), who advocates for assessment focused on monitoring and promoting learning. The use of

digital technologies, such as Kahoot, proves effective in integrating playful elements into the educational process, respecting children's cognitive developmental stages.

Keywords: Kahoot; Elementary School; Educational Technologies; Playful Learning; Digital Education.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	5
2 RELATO E DISCUSSÃO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS	6
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS OU CONCLUSÃO	7
4 AGRADECIMENTOS	8
REFERÊNCIAS	9

1 INTRODUÇÃO

A incorporação das tecnologias digitais na educação tem sido um caminho promissor para tornar as aulas mais interativas, envolventes e significativas, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Em um cenário de rápidas transformações sociais e culturais, torna-se necessário adaptar o ambiente escolar às linguagens e aos interesses das novas gerações. Especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, é fundamental utilizar estratégias que conciliam a ludicidade com o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças.

Nesse contexto, as ferramentas digitais interativas, como o Kahoot, têm se destacado por promoverem aprendizagens mais significativas por meio do engajamento e da motivação dos estudantes. Trata-se de uma plataforma online gratuita, que permite a criação de questionários interativos em formato de jogo, favorecendo o protagonismo dos alunos e estimulando o raciocínio rápido, a colaboração e a autonomia no processo de construção do conhecimento.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhece a importância da integração entre tecnologia e educação, ao afirmar que é responsabilidade da escola "promover a cultura digital e preparar os estudantes para o uso crítico e ético das tecnologias" (BRASIL, 2017, p. 59). Portanto, incorporar recursos digitais como o Kahoot atende às diretrizes curriculares nacionais e amplia as possibilidades de aprendizagem ativa, significativa e contextualizada.

Além disso, segundo Bacich e Moran (2018,p.21), "O uso de metodologias ativas, aliadas a tecnologias digitais, permite ao aluno deixar de ser um mero receptor de informações para tornar-se agente ativo em sua própria aprendizagem". Essa abordagem é especialmente eficaz com crianças do 2º ano do Ensino Fundamental, que estão em pleno processo de alfabetização e letramento, necessitando de estímulos visuais, sonoros e interativos que respeitem seu ritmo e estilo de aprendizagem.

Este relatório tem como objetivo descrever uma experiência pedagógica com a utilização do Kahoot em uma turma com 22 alunos do 2º ano do Ensino

Fundamental, apresentando as etapas da aplicação, os objetivos pedagógicos, os resultados observados e as reflexões sobre o impacto da gamificação no processo de ensino-aprendizagem.

2 RELATO E DISCUSSÃO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

O Kahoot é uma plataforma digital gratuita que permite a criação de quizzes interativos. Os professores podem elaborar questionários com múltiplas escolhas e aplicar em tempo real, utilizando dispositivos como computadores, tablets ou celulares. As respostas são registradas instantaneamente, promovendo um ambiente dinâmico e lúdico de avaliação. Segundo Moran (2018, p. 21), “Os jogos e as aulas roteirizadas com a linguagem de jogos (gamificação) estão cada vez mais presentes na escola e são estratégias importantes de encantamento e motivação para uma aprendizagem mais rápida e próxima da vida real.”

A proposta teve como objetivo principal revisar conteúdos de forma divertida, utilizando o Kahoot que foi planejado de forma intencional e alinhada aos objetivos da aula e às competências previstas na BNCC para avaliar o entendimento dos alunos em Matemática. Buscou-se também observar o comportamento e o envolvimento da turma diante de uma metodologia inovadora. A atividade foi aplicada em uma turma com 22 alunos do 2º ano do Ensino Fundamental, o quiz foi projetado com 10 perguntas de Matemática (adição e subtração). Cada aluno respondeu às perguntas em tempo real, utilizando laboratório de informática da escola. Durante a atividade, os alunos demonstraram entusiasmo, concentração e colaboração. A competitividade saudável incentivou a participação de todos. Além disso, pôde identificar, de maneira imediata, os conteúdos que apresentavam maior dificuldade, utilizando esses dados para reforçar o planejamento das próximas aulas.

Durante a aplicação, foi notável o aumento do interesse e da participação dos alunos. O formato de jogo gerou entusiasmo e foco. Alunos que, em situações tradicionais, apresentavam dificuldades de concentração, mostraram-se atentos e motivados. Houve também fortalecimento do trabalho em equipe, com alguns alunos colaborando entre si na compreensão das perguntas.

A atividade também serviu como um instrumento de avaliação formativa, pois permitiu identificar os conteúdos menos dominados pelos alunos e planejar intervenções pedagógicas específicas. Segundo Luckesi (2011,p.13), “ A avaliação deve estar a serviço da aprendizagem e não apenas da classificação, sendo parte integrante do processo educativo.” Na qual pode estar ajudando o professor a identificar as dificuldades dos alunos e a planejar suas ações pedagógicas.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS OU CONCLUSÃO

A experiência com o uso do Kahoot em sala de aula demonstrou que é possível integrar tecnologia, ludicidade e avaliação de forma eficiente no processo de ensino-aprendizagem, especialmente com turmas dos anos iniciais. A atividade proposta promoveu maior engajamento, motivação e participação dos alunos, favorecendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, como atenção, raciocínio lógico, cooperação e resolução de problemas.

Ao aplicar o quiz, o professor não apenas revisou conteúdos de forma dinâmica, como também pôde realizar uma avaliação diagnóstica e formativa, alinhada aos princípios defendidos por Luckesi (2011), ao identificar as dificuldades da turma e planejar intervenções pedagógicas mais eficazes. A análise das respostas em tempo real permitiu compreender o desempenho individual e coletivo, ampliando as possibilidades de aprendizagem ativa.

Além disso, a proposta está em conformidade com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que enfatiza o uso consciente das tecnologias digitais na escola e a necessidade de desenvolver a cultura digital como competência geral da educação básica. Ao utilizar o Kahoot, a prática pedagógica aproxima-se da realidade tecnológica vivida pelos estudantes, tornando o ambiente escolar mais atrativo e conectado às linguagens contemporâneas.

Pode-se concluir, portanto, que o uso de ferramentas como o Kahoot não apenas moderniza as estratégias pedagógicas, mas contribui para uma educação

mais participativa, significativa e centrada no aluno. Para que essa abordagem seja realmente eficaz, é fundamental que o professor atue como mediador, planejando atividades coerentes com os objetivos de aprendizagem, respeitando o desenvolvimento infantil e garantindo a inclusão de todos os estudantes no processo.

Dessa forma, a aplicação do Kahoot revelou-se não apenas uma alternativa lúdica para revisar conteúdos, mas também um instrumento pedagógico valioso que pode e deve ser incorporado ao cotidiano escolar como parte de uma prática educativa inovadora, reflexiva e intencional.

4 AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, pela vida, sabedoria e força para chegar até aqui.

À minha família, pelo amor, paciência, apoio constante e por acreditarem em mim mesmo nos momentos mais difíceis.

Aos professores, por cada ensinamento e dedicação ao longo da caminhada acadêmica, especialmente ao meu orientador Gleison Guardia por toda orientação e incentivo.

À IFRO e à Prefeitura Municipal de Novo Horizonte do Oeste, pelo suporte, estrutura e oportunidade de crescimento profissional e pessoal.

Aos alunos, que fizeram parte da minha trajetória e me ensinaram diariamente com suas vivências e aprendizados.

E aos colegas, pela parceria, trocas de experiências e apoio mútuo durante toda essa jornada.

A todos, minha profunda gratidão.

5 REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian; MORAN, José Manuel (Org.). *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <https://www.gov.br/mec>. Acesso em: 25 jul. 2025.

LUCKESI, Cipriano Carlos. *Avaliação da aprendizagem: componente do ato pedagógico*. São Paulo: Cortez, 2011.