



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 Pós Graduação Lato Sensu em Informática na
Educação,

MARCIA PLASTER

A IMPORTÂNCIA DO USO DE FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS
NA ESCOLA MARECHAL CÂNDIDO RONDON

NOVO HORIZONTE DO OESTE - RO
2025

MARCIA PLASTER

**A IMPORTÂNCIA DO USO DE FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS
NA ESCOLA MARECHAL CÂNDIDO RONDON**

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 Danilo Pereira Escudero.

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

Plaster, Marcia.

A importância do uso de ferramentas tecnológicas na Escola Marechal Cândido Rondon / Marcia Plaster. - Ji-Paraná, 2025.
20 f.

Orientador(a): Me. 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. Kahoot. 2. Teachy. 3. Chat GPT. 4. Tecnologia. 5. Aprendizagem. 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



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 RELATÓRIO DE PROJETO

Na data 12/08/2025 realizou-se a sessão pública de defesa do Relatório de Projeto intitulada **A importância do uso de ferramentas tecnológicas na Escola Marechal Cândido Rondon** apresentada pela aluna **Marcia Plaster (2024102180047)** do Curso **Pós-Graduação Lato Sensu em Informática na Educação (Ji-Paraná)**. Os trabalhos foram iniciados às **10:00** pelo Professor **Danilo Pereira Escudero** presidente da banca examinadora, constituída pelos seguintes membros:

- **Danilo Pereira Escudero** (Orientador)
- **Gleison Guardia** (Examinador Interno)
- **Wanderson Roger Azevedo Dias** (Examinador Externo)

A banca examinadora, tendo terminado a apresentação do conteúdo do Relatório de Projeto, 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: 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, 12/08/2025

Documento assinado eletronicamente por **Marcia Plaster**, Discente, em 12/08/2025, às 21:28, 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 12/08/2025, às 19:31, 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 12/08/2025, às 11:13, 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**, Examinador Externo, em 13/08/2025, às 11:48, conforme horário oficial de Rondônia, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.

A IMPORTÂNCIA DO USO DE FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS NA ESCOLA MARECHAL CÂNDIDO RONDON

RESUMO: O trabalho apresentado se refere à inserção de ferramentas de informática na educação, como Kahoot, Chat GPT e Teachy. Enfatiza a importância e relevância destas ferramentas no contexto da sala de aula e da aprendizagem. O uso das tecnologias na educação contribui para uma melhor aprendizagem. As ferramentas citadas foram usadas em diversos momentos, no planejamento das aulas, na preparação de materiais, em pesquisas realizadas pelos próprios alunos, em aula de revisão de conteúdo. Ao ser usado esses recursos, observou-se que a participação dos alunos foi mais acentuada. Com o Kahoot, as aulas se tornaram mais dinâmicas, já o Chat GPT e a Teachy auxiliam no planejamento de aulas e atividades para serem desenvolvidas com os alunos. A tecnologia deve ser uma aliada do professor, não pode ser vista como uma substituta do docente, o papel de intermediar e conduzir as atividades pedagógicas precisa ser pautada e alicerçada no currículo escolar. Quando o educador se permite utilizar as ferramentas tecnológicas, observa-se uma melhor aprendizagem e interesse dos estudantes. A responsabilidade de conduzir as atividades que serão realizadas é do professor, ele é o mediador. O aluno ainda está em formação, ele deve ser conduzido, para ser o protagonista de sua aprendizagem, história e vida.

PALAVRAS-CHAVE: Kahoot; Teachy; Chat GPT; tecnologia, aprendizagem.

ABSTRACT: The present work concerns the integration of digital tools in education, such as Kahoot, ChatGPT, and Teachy. It emphasizes the importance and relevance of these tools in the classroom and learning context. The use of technology in education contributes to enhanced learning outcomes. The aforementioned tools were employed at various stages: in lesson planning, preparation of teaching materials, student-led research, and content review sessions. When these resources were utilized, an increased level of student participation was observed. With Kahoot, lessons became more dynamic, while ChatGPT and Teachy proved useful for planning lessons and designing activities to be carried out with students. Technology should be seen as an ally of the teacher, not as a substitute. The educator's role in mediating and guiding pedagogical activities must remain grounded in the school curriculum. When educators allow themselves to use technological tools, improvements in student learning and engagement are noticeable. The responsibility for conducting classroom activities lies with the teacher, who acts as a mediator. Students are still in the process of formation; they must be guided in order to become protagonists of their own learning, stories, and lives.

KEYWORDS: Kahoot; Teachy; Chat GPT; technology; learning

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Apresentação do resultado da pesquisa.....	18
Figura 2 - Apresentação do resultado da pesquisa.....	18
Figura 3 - Apresentação do resultado da pesquisa.....	19
Figura 4 - Apresentação do resultado da pesquisa.....	19
Figura 5 - Alunos no momento de pesquisa no laboratório de informática	20
Figura 6 - Alunos no momento de pesquisa no laboratório de informática.	20
Figura 7 - Alunos da EJA no momento de pesquisa no laboratório de informática	20
Figura 8 - Slide gerado pela ferramenta Teachy	21
Figura 9 - Mapa Mental gerado pela ferramenta Teachy	22
Figura 10 - Cruzadinha gerado pela ferramenta Teachy.....	23
Figura 11 - Relatório do jogo do Kahoot.....	24

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
2 RELATO E DISCUSSÃO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS	16
2.1 Chat GPT e a Inteligência Artificial como suporte ao Ensino e Aprendizagem	17
2.2 Teachy: Aprendizagem Personalizada e Autonomia	21
2.3 Kahoot: Gamificação e Engajamento	24
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS OU CONCLUSÃO	25
4 AGRADECIMENTOS.....	25
5 REFERÊNCIAS.....	26

INTRODUÇÃO

A educação sempre foi um grande desafio para os docentes, gestores educacionais e outras pessoas que atuam diretamente com os discentes. Ensinar de maneira eficaz, transformadora e motivadora é uma tarefa árdua e que requer muita dedicação, esforço, estudo e determinação.

Para promover um ensino de qualidade e uma educação profícua, os educadores esforçam-se para transmitir bons conceitos, levando o educando a adquirir preceitos fundamentais para ser um cidadão eficiente, crítico, participativo e comprometido com a sociedade e o seu entorno.

Em cada época, eram usadas ferramentas que as pessoas tinham ao seu dispor, para transmitir o conhecimento. Os pais e/ou os mais idosos do grupo, clã ou família ensinam seus filhos, pupilos ou seguidores através do diálogo e exemplo, durante a vida deste discípulo. Mas com o passar do tempo, foram adicionadas à estas práticas, outras maneiras de ensinar. Nos hodiernos, há diversas ferramentas, maneiras e formas para transmitir e compartilhar o conhecimento.

A educação sempre foi um reflexo direto das transformações sociais, culturais e tecnológicas que atravessam a história da humanidade. Desde os tempos mais remotos, ensinar e aprender foram práticas moldadas pelas ferramentas disponíveis em cada época, como pode citar, o uso de pedras e argila para registrar ideias, a invenção da prensa de Gutenberg, até chegarmos à era da informação digital. Hoje, vivemos um momento ímpar em que a tecnologia digital deixou de ser apenas uma ferramenta de apoio e passou a ser parte integrante do processo educativo. Os educadores são aprendizes constantes, que estão diante de um cenário repleto de desafios e oportunidades, no qual o uso consciente e estratégico das tecnologias pode representar uma verdadeira virada de chave na prática pedagógica.

Foi a partir dessa inquietação que nasceu o interesse por este trabalho. Ao longo dos últimos anos, a prática pedagógica tem vivenciado mudanças significativas na atuação profissional dos professores, especialmente no que diz respeito à forma como as ferramentas digitais têm se inserido na dinâmica de sala de aula. Em um primeiro momento, o uso da tecnologia era limitado a mimeógrafos, a projetores de slides, fitas cassetes, vídeos explicativos em fita VHS, posteriormente surgiram os computadores, Datashow, plataformas de ensino remoto que, muitas vezes, funcionavam apenas como “versões digitalizadas” de práticas

tradicionais. No entanto, com o avanço acelerado das inovações tecnológicas – especialmente impulsionado pela pandemia de COVID-19 – os educadores foram levados a repensar e reinventar o modo como ensinar e aprender.

Nesse contexto, ferramentas como o Chat GPT, o Kahoot e a plataforma Teachy têm se destacado como recursos poderosos no cotidiano escolar. Diferentemente de tecnologias passivas, como um vídeo ou um simples PowerPoint, essas plataformas promovem uma experiência interativa, personalizada e, muitas vezes, lúdica. O Chat GPT, por exemplo, tem se mostrado um aliado tanto na elaboração de planos de aula quanto no apoio ao esclarecimento de dúvidas dos alunos, oferecendo sugestões, exemplos e até mesmo novas abordagens de conteúdo. Já o Kahoot tem conquistado os estudantes com sua proposta de gamificação, incentivando o aprendizado de forma divertida e envolvente. A Teachy, por sua vez, oferece um ambiente rico em materiais e práticas pedagógicas contemporâneas, favorecendo o desenvolvimento profissional dos docentes e o compartilhamento de experiências.

Mais do que simplesmente conhecer essas ferramentas, o desafio está em usá-las com intencionalidade pedagógica. Não basta incorporar tecnologia pela tecnologia. É preciso compreender o papel que cada recurso desempenha no processo de ensino-aprendizagem, suas limitações, seus potenciais e, principalmente, como podem contribuir para o desenvolvimento de competências e habilidades que estejam alinhadas à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e às demandas do século XXI.

O uso das tecnologias na educação exige, portanto, planejamento, sensibilidade e, acima de tudo, formação contínua. Por isso, este trabalho tem como objetivo principal refletir sobre a inserção das tecnologias digitais no ambiente educacional, com foco no uso de ferramentas como Chat GPT, Kahoot e Teachy. Busca-se compreender de que maneira essas plataformas estão sendo utilizadas por professores e alunos, quais os impactos percebidos na aprendizagem e como elas podem contribuir para uma educação mais significativa, participativa e democrática. Além disso, pretende-se discutir os limites éticos e pedagógicos dessa nova relação entre tecnologia e educação, apontando caminhos possíveis para uma prática docente mais crítica e criativa.

É importante destacar que este tema não é tratado aqui apenas como objeto de estudo acadêmico, mas também como vivência prática. O professor precisa

experimentar formas diferentes de integrar a tecnologia ao trabalho pedagógico, sempre avaliando e redirecionando suas estratégias. Com esta dinâmica, o ensino passa a gerar um fascínio que pode transformar a prática docente e a realidade de muitos estudantes. A mudança real acontece quando o professor assume o protagonismo nesse processo, fazendo uso dos recursos digitais como ferramentas de mediação e construção de saberes, e não como substitutos da prática docente.

Um dos aspectos mais relevantes a serem discutidos neste trabalho é justamente a postura do professor diante da tecnologia. Muitos educadores ainda demonstram resistência ou insegurança ao utilizar ferramentas digitais, seja por falta de formação adequada, seja por medo de perder o controle da aula ou mesmo de serem substituídos por “máquinas”. Esse sentimento é compreensível, mas precisa ser enfrentado com diálogo, apoio institucional e políticas de formação continuada que valorizem o papel do professor na era digital. Afinal, a tecnologia não veio para substituir o docente, mas para ampliar suas possibilidades de ação.

Também não se pode ignorar as desigualdades que marcam o acesso e o uso das tecnologias no Brasil. Enquanto em algumas escolas os alunos contam com tablets, internet de alta velocidade e laboratórios de informática bem equipados, em outras mal há acesso à energia elétrica de forma estável. Isso nos obriga a pensar em políticas públicas que garantam a equidade no acesso às ferramentas digitais e que considerem as realidades locais na elaboração de estratégias pedagógicas.

Mais do que apresentar soluções prontas, este trabalho pretende provocar reflexões, levantar questionamentos e inspirar práticas mais conectadas com a realidade dos alunos. Acredito que, ao entender melhor as possibilidades oferecidas pelas tecnologias digitais e ao assumir uma postura investigativa diante de sua aplicação, podemos construir uma educação mais humana, inclusiva e transformadora. Afinal, a tecnologia, quando bem utilizada, pode não apenas apoiar a prática docente, mas também ser ponte entre o mundo que os alunos vivem fora da escola e o conhecimento que se quer construir dentro dela.

2 RELATO E DISCUSSÃO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

O uso de tecnologia em sala de aula tem um valor imensurável, com o avanço e criação de novas ferramentas tecnológicas para a educação, promoveu novas formas e maneiras de ensinar e aprender. Ferramentas como o Chat GPT, o Teachy

e o Kahoot têm sido incorporadas por educadores de diferentes níveis de ensino como recursos didático-pedagógicos capazes de estimular o engajamento, a personalização do ensino e a interatividade em sala de aula. Neste contexto, torna-se necessário discutir, com base em experiências práticas e estudos acadêmicos, os impactos e desafios dessas ferramentas no ambiente escolar.

Mas é importante salientar que há muitas regiões que não é possível o uso da tecnologia. Em muitos lugares, os professores e alunos não têm acesso à internet e nem sala de informática nas escolas. Há uma desigualdade socioeconômica com grande disparidade na educação de todo o Brasil. Nelson Pretto (2021) enfatiza que a inclusão digital deve ser uma prioridade nas políticas públicas educacionais, a fim de evitar que as desigualdades sejam ampliadas. Para ele, como inserir o uso da tecnologia em sala de aula, sendo que não há acesso a ela.

2.1 Chat GPT e a Inteligência Artificial como suporte ao Ensino e Aprendizagem

O Chat GPT é uma ferramenta de Inteligência Artificial (IA). Ela é capaz de gerar textos, elaborar atividades, fazer resumos, adaptar conteúdos e temas conforme a necessidade do professor e aluno, entre outras funções. O uso desta ferramenta possibilitou os professores a buscar novas fontes de pesquisas; os alunos também têm utilizado essas ferramentas para estudar, pesquisar e desenvolver suas atividades pedagógicas.

Segundo Selwyn (2016), a integração da inteligência artificial à educação exige uma abordagem crítica, que vá além do encantamento com a tecnologia e considere aspectos éticos, pedagógicos e sociais. É necessário em uma visão mais ampla e que às vezes, o professor enfrenta dificuldades de conduzir, pois qualquer ferramenta tecnológica precisa ser usada de maneira correta, com responsabilidade e ética.

Infelizmente, muitos alunos ainda veem uma aula com o uso de ferramentas, como um momento para se distrair e brincar. Ao inserir a ferramenta Chat GPT, alguns alunos tentam desviar o foco da aula para outras finalidades.

Mas para outros alunos, estas ferramentas possibilitaram a oportunidade de ampliar seus conhecimentos, procurando desenvolver um cronograma de estudos para resolver suas atividades de sala de aula, estudar para o Enem e futuros

concursos. Segundo Carvalho e Silva (2023), a IA pode funcionar como "tutor digital", oferecendo respostas instantâneas e adaptadas ao nível de compreensão de cada aluno, promovendo, assim, uma educação mais inclusiva.

Ao usar essas ferramentas em sala de aula, foi perceptível o interesse da grande maioria dos alunos. Isto reforça o valor de promover àqueles alunos que anseiam por uma aprendizagem eficaz, dando-lhes a oportunidade de ampliar seu leque de informações e conhecimento.

O Chat GPT foi usado em diversos momentos, para preparar os materiais e aulas, mas também foi oportunizado aos alunos o uso em para suas pesquisas.

As fotos, são do ano de 2024, e representam a conclusão de um projeto na disciplina de Trilha (Química da Guerra), onde alunos do 3º Ano, do ensino médio, pesquisaram, usando as ferramentas disponíveis, escreveram sua pesquisa e seus relatos e apresentaram os resultados em uma exposição para os demais alunos da escola.

Figura 1 - Apresentação do resultado da pesquisa.



Fonte: Foto tirada pela autora.

Figura 2 - Apresentação do resultado da pesquisa.



Fonte: Foto tirada pela autora.

Estas fotos a seguir representam a conclusão do projeto na Trilha de Alimentação Saudável, com a turma do 2º Ano do ensino médio, onde os alunos pesquisaram sobre alimentos saudáveis. Cada grupo tinha um alimento como tema de sua pesquisa, como exemplo: café, abóbora, mel, etc.

Eles escreveram um artigo sobre o tema proposto, usando as ferramentas como suporte, apresentaram suas pesquisas, primeiro em sala de aula com a própria turma, posteriormente fizeram uma apresentação para os demais alunos da escola.

Figura 3 - Apresentação do resultado da pesquisa.



Fonte: Foto tirada pela autora.

Figura 4 - Apresentação do resultado da pesquisa.



Fonte: Foto tirada pela autora.

Em outras turmas, também foram usadas ferramentas, como o Chat GPT, em pesquisas. Abaixo, alunos do 2º Ano do ensino médio, em 2025, em momentos de pesquisas e escritas de seus trabalhos.

Figura 5 - Alunos no momento de pesquisa no laboratório de informática.



Fonte: Foto tirada pela autora.

O privilégio e direito de usar as ferramentas digitais também foram estendidas aos alunos da modalidade EJA. Alguns alunos, nunca haviam recebido informações sobre estas ferramentas digitais. Eles ficaram deslumbrados com a possibilidade de usar essas ferramentas. Enfatizando que há alunos já idosos, que sentem dificuldade de usar aplicativos simples de celulares. Percebeu-se um grande contentamento por parte dos alunos ao realizar suas pesquisas.

Figura 6 - Alunos da EJA no momento de pesquisa no laboratório de informática



Fonte: Foto tirada pela autora

A experiência de usar as ferramentas para o uso próprio na preparação de materiais pedagógicos, como o ensinar a usá-las de maneira eficiente e consciente aos alunos, foi muito valiosa e gratificante no contexto escolar.

2.2 Teachy: Aprendizagem Personalizada e Autonomia

A ferramenta Teachy é uma aliada do professor no preparo de materiais e atividades pedagógicas. Ela auxilia o professor na elaboração e execução de diversas atividades e recursos didáticos, como mapa mental, cruzadinhas, slides, etc.

Mas ela não é para apenas o professor elaborar suas atividades, também pode ser usada de maneira eficiente pelos alunos. Diferente de outras plataformas tradicionais, o Teachy aposta na autonomia do aluno, oferecendo trilhas de aprendizagem flexíveis e integradas às competências da BNCC. Segundo Moran (2015), "as tecnologias digitais potencializam os processos formativos quando articuladas com práticas pedagógicas que valorizem a autonomia e a colaboração."

Esta plataforma, permite que os seus usuários possam contribuir com os temas abordados. Como por exemplo, nas cruzadinhas, é o professor que elabora as perguntas e as respostas conforme o nível dos seus alunos e desejo de reparar o conhecimento daquele tema.

Ela possibilita ao professor elaborar slides para repassar o conteúdo ou reforçar, com imagens ilustrativas bem coloridas e interessantes.

Figura 7 - Slide gerado pela ferramenta Teachy

ECOLOGIA

A ecologia é o estudo das interações entre os seres vivos e o ambiente em que vivem. Esta ciência é fundamental para entender os ecossistemas e como os diferentes organismos se relacionam entre si e com seu habitat. Compreender a ecologia nos ajuda a preservar a biodiversidade e a manter a saúde do planeta.

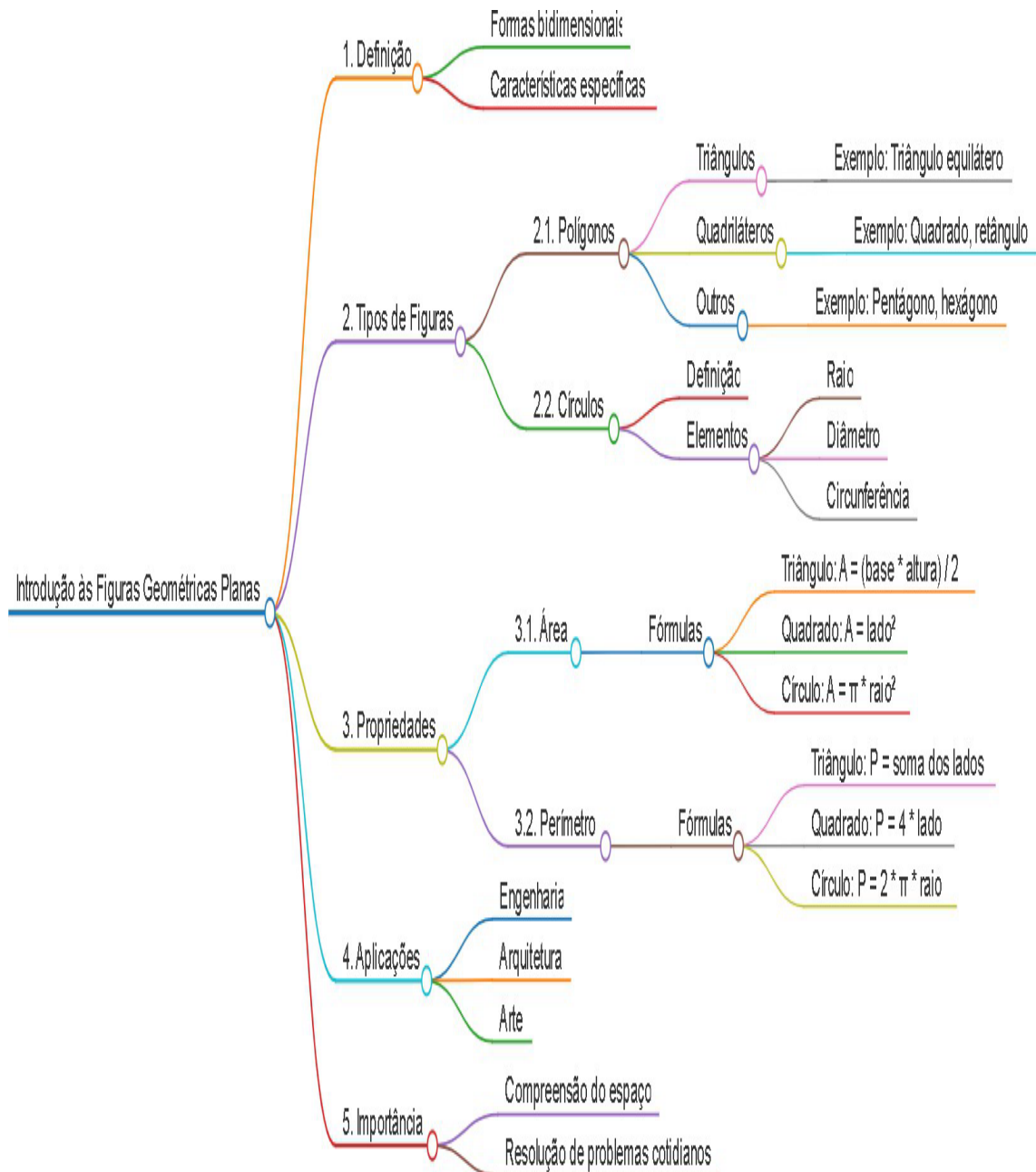


Fonte: Slide gerado pela ferramenta Teachy, com direcionamento da autora

Também permite elaborar mapas mentais, para compilar o conteúdo para ser ensinado. O mapa mental é um instrumento que viabiliza demonstrar o conteúdo de

maneira ampla, geral e concisa. Ao utilizá-lo, facilita a visão mais generalizada do tema, para depois pormenoriza-lo em subtemas. O mapa mental abaixo foi elaborado para trabalhar figuras geométricas planas.

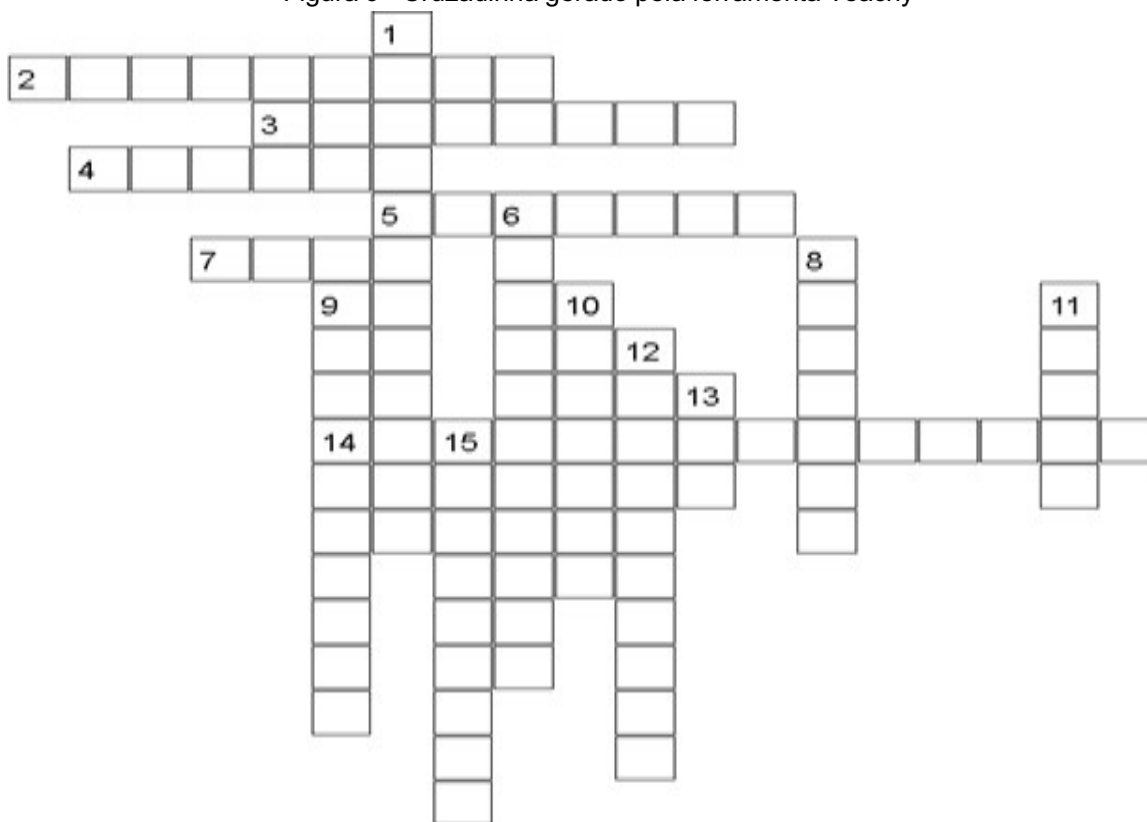
Figura 8 - Mapa Mental gerado pela ferramenta Teachy



Fonte: Mapa Mental gerado pela ferramenta Teachy, com direcionamento da autora

Outro recurso que também foi utilizado é a cruzadinha, elaborado a partir de perguntas e respostas, dentro do conteúdo programático.

Figura 9 - Cruzadinha gerado pela ferramenta Teachy



Horizontal

- 2.** Nome dado aos animais que se alimentam de plantas.
- 3.** Quando uma espécie deixa de existir, ela entra em _____.
- 4.** Etapa da borboleta entre a lagarta e a fase adulta.
- 5.** Parte da planta que pode gerar uma nova.
- 7.** As aves nascem através dos _____.
- 14.** Seres que transformam restos em nutrientes para o solo.

Vertical

- 1.** Processo usado pelas plantas para produzir seu alimento.
- 6.** Processo onde o animal passa por grandes mudanças no corpo até virar adulto.
- 8.** Onde o filhote cresce em animais como cachorros e humanos.
- 9.** Nome dado aos seres vivos que produzem seu próprio alimento.
- 10.** Os _____ não conseguem produzir seu produto alimento.
- 11.** Estão presentes nas flores e são dispersadas por insetos, água e vento.
- 12.** Ato de formar novos seres vivos da mesma espécie.
- 13.** O principal produtor de energia do planeta.
- 15.** Animal que se alimenta de outros animais.

1. FOTOSÍNTESE / 2. HIBRIVORO / 3. EXTINÇÃO / 4. CASALÃO / 5. SEMENTE / 6. METAMORFOSE / 7. OVOS / 8. BARRIGA / 9. PRODUTORES / 10. ANIMAIS / 11. PÓLEN / 12. REPRODUÇÃO / 13. SOL / 14. DECOMPOSITORES / 15. CARNÍVORO

Fonte: Cruzadinha gerado pela ferramenta Teachy, com direcionamento da autora

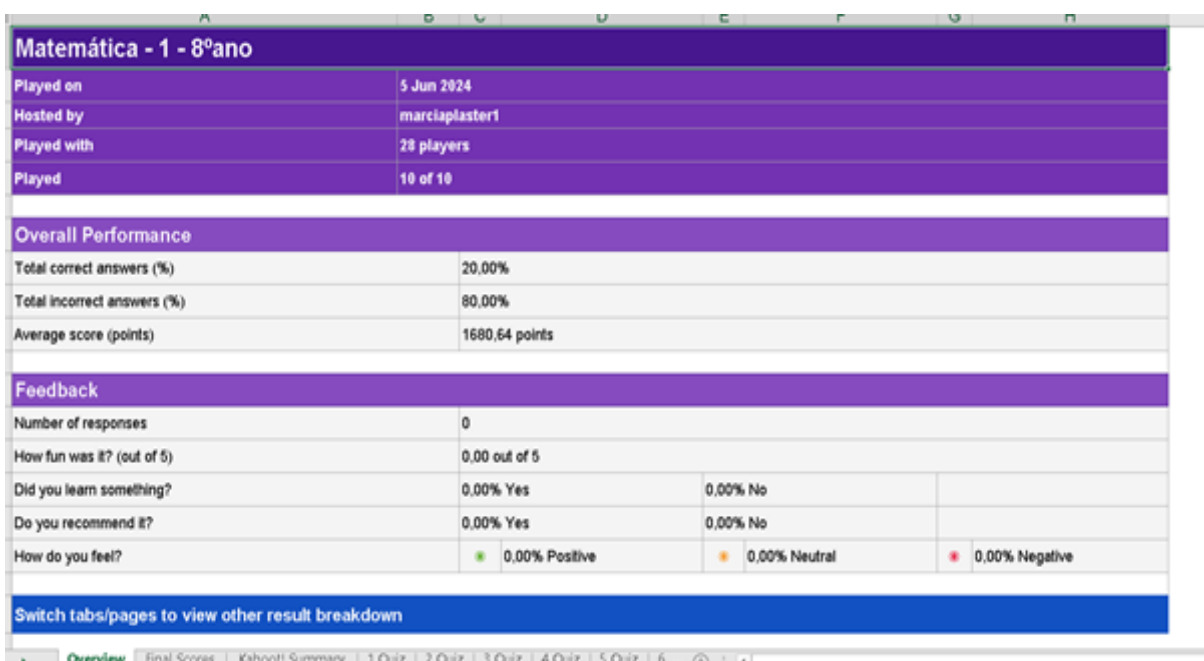
Com a ferramenta Teachy, foi possível organizar outras atividades para ser desenvolvida com o aluno.

2.3 Kahoot: Gamificação e Engajamento

O Kahoot é uma ferramenta muito conhecida, difundida e utilizada pelos professores. É uma ferramenta de gamificação, com quizzes de perguntas e respostas. Ocorre uma interatividade em tempo real com professor x aluno. Ele permite transformar conteúdos escolares em desafios lúdicos que aumentam a motivação e a participação dos alunos, levando os mesmos a se dedicarem e se desafiarem, para terem bons resultados no final do quiz. Com isto eles aprendem, sem perceber e se sentirem forçados. É um jogo de disputa, onde o aluno é o protagonista do seu conhecimento. Em geral, ele apenas enxerga como uma brincadeira, mas para o professor é um momento que o oportuniza de fazer uma revisão de conteúdo, de maneira leve, descontraída e eficaz. Segundo Huizinga (2014), o jogo está na base da cultura humana, e seu uso na educação pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais.

No momento do jogo, o aluno se torna o protagonista do seu processo de aprendizagem. Além disso, estudos como o de Santos e Lima (2022) mostram que o uso do Kahoot em avaliações diagnósticas ou revisões de conteúdo tem elevado o desempenho escolar e a retenção do conteúdo entre estudantes do Ensino Fundamental II.

Figura 10 - Relatório do jogo do Kahoot



The image shows a screenshot of a Kahoot! quiz report. The title is 'Matemática - 1 - 8ºano'. The report is dated '5 Jun 2024' and was hosted by 'marciaplaster1'. It was played with 28 players, and 10 of them have completed the quiz. The 'Overall Performance' section shows that 20.00% of answers were correct, 80.00% were incorrect, and the average score was 1680,64 points. The 'Feedback' section shows 0 responses for 'How fun was it?' and 'Did you learn something?'. For 'Do you recommend it?', 0.00% of players responded 'Yes' and 0.00% responded 'No'. For 'How do you feel?', 0.00% of players responded 'Positive', 0.00% responded 'Neutral', and 0.00% responded 'Negative'. At the bottom, there is a navigation bar with tabs for 'Overview', 'Final Scores', 'Kahoot! Summary', and '1 Quiz' through '6 ...'.

Matemática - 1 - 8ºano	
Played on	5 Jun 2024
Hosted by	marciaplaster1
Played with	28 players
Played	10 of 10
Overall Performance	
Total correct answers (%)	20.00%
Total incorrect answers (%)	80.00%
Average score (points)	1680,64 points
Feedback	
Number of responses	0
How fun was it? (out of 5)	0,00 out of 5
Did you learn something?	0,00% Yes 0,00% No
Do you recommend it?	0,00% Yes 0,00% No
How do you feel?	0,00% Positive 0,00% Neutral 0,00% Negative
Switch tabs/pages to view other result breakdown	
Overview	Final Scores Kahoot! Summary 1 Quiz 2 Quiz 3 Quiz 4 Quiz 5 Quiz 6 ...

Fonte: Relatório gerado pela ferramenta Kahoot, com direcionamento da autora

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS OU CONCLUSÃO

Observa-se que mesmo sendo algo benéfico à atividade pedagógica e aprendizagem do aluno, o uso da tecnologia não está isento de desafios e cuidado por parte do professor. Precisa usar essas ferramentas como aliada à educação e não como substituta da ação docente. O professor deve estar atento para que todos os alunos possam desfrutar igualmente dos recursos tecnológicos disponíveis.

Em uma sala de aula, sempre existirá desigualdade social e de conhecimento tecnológico, por isso o professor deve sempre estar observando quando um aluno não se sentir confortável com as ferramentas, ele precisa ser sensível àquele aluno que não consegue, por motivos diversos, de acompanhar a dinâmica e tentar auxiliá-lo.

Como afirma Kenski (2012), "não basta introduzir tecnologias no processo educacional; é preciso ressignificar práticas pedagógicas e formar professores para um novo papel." O professor é de fundamental importância no contexto da educação voltada às práticas pedagógicas com o uso de tecnologia.

Chat GPT, Teachy e Kahoot representam novas possibilidades pedagógicas, capazes de enriquecer a prática docente e tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, personalizado e inclusivo. No entanto, seu uso efetivo requer planejamento, intencionalidade e reflexão crítica. É necessário pensar a tecnologia como meio e não como fim, e considerar sempre o contexto educacional, a formação dos professores e as necessidades dos alunos. A educação do século XXI precisa, mais do que nunca, de inovação com responsabilidade e compromisso social.

4 AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) - Código de Financiamento 001", do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia (IFRO) e da Secretaria Estadual de Educação (SEDUC). Tendo como coordenador o professor Gleison Guardia e como orientador o professor Danilo Pereira Escudero.

À instituição IFRO e a todos os professores que ministraram aulas durante este curso, à Escola Municipal de Ensino Fundamental Paulo Scherrer, por ceder

um espaço confortável, à Prefeitura de Novo Horizonte do Oeste pela parceria com o Instituto IFRO, meus colegas, minha família e a Deus.

5 REFERÊNCIAS

CARVALHO, M. C., & Silva, T. R. (2023). *Inteligência artificial na educação: possibilidades e limites do ChatGPT em sala de aula*. Revista Brasileira de Tecnologias Educacionais, 15(2), 45–62.

HUIZINGA, J. (2014). *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.

KENSKI, V. M. (2012). *Tecnologias e ensino presencial e a distância*. Campinas: Papirus.

MORAN, J. M. (2015). *A educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá*. Campinas: Papirus.

PRETTO, N. Educação, tecnologia e cidadania digital. Salvador: EDUFBA, 2021.

SANTOS, D. A., & Lima, R. P. (2022). *Gamificação no ensino de ciências: Um estudo de caso com o uso do Kahoot*. Cadernos de Educação e Tecnologia, 12(1), 89–104.

SELWYN, N. (2016). *Education and Technology: Key Issues and Debates*. London: Bloomsbury.

SOUZA, A. L., & Almeida, V. R. (2024). *Ensino personalizado com tecnologias digitais: Uma análise da plataforma Teachy em escolas públicas*. Educação & Realidade, 49(1), 123–140.