

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

RAIMUNDA NETA DOS SANTOS

A EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA E AMPLIAÇÃO DOS CONHECIMENTOS COM A
FERRAMENTA KAHOOT

ITAPUÃ DO OESTE - RO
2025

RAIMUNDA NETA DOS SANTOS

**A EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA E AMPLIAÇÃO DOS CONHECIMENTOS COM A
FERRAMENTA KAHOOT**

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.

Santos, Raimunda Neta dos.

A Educação tecnológica e ampliação dos conhecimentos com a ferramenta Kahoot / Raimunda Neta dos Santos. - Ji-Paraná, 2025.
17 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. Tecnologia. 2. Educação. 3. Inovação. 4. Ferramenta computacional. 5. Conhecimento. 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-11/864

RAIMUNDA NETA DOS SANTOS

**A EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA E AMPLIAÇÃO DOS CONHECIMENTOS COM A
FERRAMENTA KAHOOT**

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.

Aprovado em 28 de julho de 2025, pela banca examinadora.

Prof. Dr. Wanderson Roger Azevedo Dias
Orientador

Prof. Me. Gleison Guardia
Membro da Banca

Prof. Me. Danilo Pereira Escudero
Membro da Banca

A EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA E AMPLIAÇÃO DOS CONHECIMENTOS COM A FERRAMENTA KAHOOT

RESUMO: A integração entre educação e tecnologia representa um avanço significativo no processo de ensino-aprendizagem, especialmente no contexto universitário, onde a busca por metodologias científicas e inovadoras é indispensável. O uso de ferramentas tecnológicas permite ampliar os horizontes do conhecimento, tornando as atividades acadêmicas mais dinâmicas e interativas. Este relatório técnico aborda os objetivos e as metodologias que envolvem a educação tecnológica, exemplificando com uma proposta prática de estudo sobre pontos turísticos na cidade de Porto Velho-RO, aliada a uma atividade interativa com a ferramenta Kahoot.

PALAVRAS-CHAVE: tecnologia; educação; inovação; ferramenta computacional; conhecimento.

ABSTRACT: The integration of education and technology represents a significant advance in the teaching-learning process, especially in the university context, where the search for scientific and innovative methodologies is essential. The use of technological tools allows for the expansion of knowledge horizons, making academic activities more dynamic and interactive. This technical report addresses the objectives and methodologies involved in technological education, exemplifying with a practical proposal for studying tourist attractions in city of Porto Velho-RO, combined with an interactive activity using the Kahoot tool.

KEYWORDS: technology; education; innovation; computational tool; knowledge.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	5
.....	
2. A EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA E AMPLIAÇÃO DOS CONHECIMENTOS COM A FERRAMENTA KAHOOT	6
.....	
3. CONSIDERAÇÕES FINAIS	9
.....	
4. AGRADECIMENTOS	10
.....	
5. REFERÊNCIAS	11
.....	
ANEXOS	12
.....	

1. INTRODUÇÃO

A integração da tecnologia na educação transformou radicalmente a sala de aula, criando um ambiente de aprendizado mais dinâmico e acessível. Longe de ser apenas uma ferramenta, a tecnologia tornou-se um pilar fundamental que oferece inúmeros benefícios tanto para professores quanto para alunos.

Para os alunos, a tecnologia abre portas para um universo de conhecimento sem precedentes. Plataformas de ensino *online*, recursos multimídia interativos e acesso a informações em tempo real permitem uma aprendizagem personalizada e no próprio ritmo de cada um. Softwares educacionais e aplicativos gamificados tornam o estudo mais envolvente e divertido, enquanto a pesquisa *online* e a colaboração em projetos digitais desenvolvem habilidades essenciais para o século XXI, como pensamento crítico e resolução de problemas. Além disso, a tecnologia democratiza o acesso à educação, alcançando estudantes em áreas remotas ou com necessidades especiais, garantindo que o conhecimento esteja ao alcance de todos.

Já para os professores, a tecnologia atua como uma aliada poderosa, otimizando o tempo e enriquecendo a prática pedagógica. Ferramentas digitais facilitam a criação de materiais didáticos inovadores, a organização de aulas e o acompanhamento do desempenho dos alunos de forma mais eficiente. A automação de tarefas administrativas, como correção de provas e registro de notas, libera tempo precioso para que os educadores possam focar no que realmente importa: o planejamento de atividades e o suporte individualizado aos estudantes. Acesso a vastos bancos de dados e comunidades *online* permitem o compartilhamento de experiências e o aprimoramento contínuo das metodologias de ensino, mantendo os professores atualizados com as últimas tendências educacionais.

A tecnologia na educação não é apenas uma tendência, mas uma realidade que potencializa o aprendizado, tornando-o mais engajador, personalizado e acessível. Ela empodera alunos a serem protagonistas de seu próprio conhecimento e oferece aos professores as ferramentas necessárias para inovar e transformar a experiência educacional.

Pensando nesta perspectiva, a EMEF Dr. Custódio planejou, junto aos professores uma atividade de campo com o propósito de conhecer alguns pontos turísticos de Porto Velho, Rondônia, numa metodologia presencial e em seguida a produção de um slide utilizando a plataforma Canva para socializar os trabalhos com os demais alunos da unidade escolar, concluindo com um Quiz: Kahoot que deixou a todos bem satisfeito com a metodologia.

2. EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA E AMPLIAÇÃO DOS CONHECIMENTOS COM A FERRAMENTA KAHOOT

A Educação no Brasil segundo Dutra, “...o ano de 2000 foi marcado pela apropriação das tecnologias móveis (*laptops, tablets, etc.*) nas escolas. A presença dos celulares e aparelhos móveis marcam o cotidiano de crianças, jovens e adolescentes nesse período, o que levou alguns governos a legislarem sobre a proibição do uso de aparelhos móveis nas escolas. Contraditoriamente, em paralelo, os próprios governos distribuem dispositivos móveis como *tablets* nas escolas...” (e-Book - Informática Educativa, pág. 17), a partir de uma perspectiva pedagógica e planejada deve-se elaborar atividades que possam utilizar aparelhos celulares ou computadores de mesa. Contrariando o uso dos aparelhos de forma abusiva, as unidades escolares necessitam desenvolver atividades que possam usar tais dispositivos de forma legal, utilizando assim de plataformas digitais quando os alunos podem interagir seus conhecimentos com os demais de forma legal, interativa e atrativa.

Nesta visão atrativa, na EMEF Dr. Custódio foi desenvolvido um projeto, chamado de “Conhecendo Pontos Turísticos de Porto Velho”, para alunos da modalidade na Educação de Jovens e Adultos (EJA), pois alguns alunos e professores se deslocaram no dia 14/06/2025 para realizar à atividade citada, conforme apresentado na Figura 1.



Figura 1 – Visita técnica no marco Três Caixas D'Água

Neste momento foi possível compartilhar informações significativas do início da cidade de Porto Velho que são as Três Caixas D'Água que é um marco muito importante na história de Rondônia também.

A Estrada de Ferro Madeira-Mamoré, conhecida como "Ferrovia do Diabo", é um símbolo de um período de grande efervescência econômica e, ao mesmo tempo, de imenso sacrifício humano. Sua construção, iniciada no final do século XIX e concluída em 1912, foi impulsionada pelo auge da exploração da borracha na Amazônia. A Estrada de Ferro Madeira-Mamoré e o Rio Madeira são pilares que não apenas contam a história de Porto Velho, mas também continuam a moldar seu presente e futuro. Enquanto a ferrovia representa um legado de superação e a origem da cidade, o rio é a força vital que impulsiona sua economia e sustenta sua gente, reafirmando a profunda conexão da capital rondoniense com a Amazônia (ver Figura 2).



Figura 2 – Visita técnica nas margens do Rio Madeira

Os pontos turísticos visitados pelos alunos e professores representaram grande importância para ambos, levando em consideração que alguns alunos não tinham conhecimento de locais importantes na história, mesmo sendo naturais do estado de Rondônia. As atividades planejadas envolveram um estudo antes, durante e depois da visita, quando eles puderam pesquisar sobre os assuntos usando seus celulares e computadores. No dia 19/06/2025 foi apresentado para todos os alunos um Canva produzido pela professora Raimunda Neta dos Santos, quando os demais alunos puderam acompanhar os locais visitados e sua importância no turismo do estado. Veja no link:

https://www.canva.com/design/DAGqqTnqB9Q/wAQY8_F18HRaitOVAoM8CA/watch?u

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso da ferramenta Kahoot no projeto "Conhecendo Pontos Turísticos de Porto Velho", envolvendo alunos e professores da modalidade EJA, foi um verdadeiro divisor de águas, demonstrando o poder transformador das tecnologias do século XXI na educação. Essa ferramenta não apenas facilitou a aquisição de conhecimento sobre a rica história e cultura da cidade de Porto Velho, mas também reacendeu o entusiasmo pela aprendizagem em um público que, muitas vezes, enfrenta desafios únicos no processo educacional.

Ao integrar o Kahoot, testemunhamos um engajamento sem precedentes por parte dos alunos da EJA. A atmosfera de jogo, a competição saudável e o *feedback* imediato proporcionaram um ambiente de aprendizado dinâmico e motivador. O que poderia ser uma aula expositiva tradicional sobre a Estrada de Ferro Madeira-Mamoré ou sobre o Rio Madeira, transformou-se em uma experiência interativa, onde o conhecimento foi construído de forma colaborativa e divertido. Alunos que talvez hesitassem em participar em um formato mais formal sentiram-se à vontade para arriscar, aprender com os erros e celebrar os acertos, fortalecendo sua autoconfiança e seu interesse pela temática.

Para os professores da EJA, o Kahoot se revelou uma ferramenta pedagógica poderosa, que otimizou o tempo de preparo e a avaliação do aprendizado. A facilidade de criar quizzes personalizados com perguntas sobre os pontos turísticos de Porto Velho permitiu que o conteúdo fosse adaptado às necessidades e ao ritmo dos alunos. Além disso, a análise dos resultados em tempo real ofereceu uma percepção valiosa sobre as lacunas de conhecimento, permitindo intervenções pedagógicas mais assertivas e personalizadas. O Kahoot provou ser uma ponte entre a metodologia tradicional e as abordagens inovadoras exigidas pelo ensino no século XXI.

Em suma, a experiência com a ferramenta Kahoot no projeto "Conhecendo Pontos Turísticos de Porto Velho" reafirmou que a tecnologia, quando utilizada de forma estratégica e criativa, tem o potencial de democratizar o acesso ao conhecimento, promover a inclusão digital e revitalizar o processo de ensino-aprendizagem. Para a EJA, especificamente, é um exemplo claro de como ferramentas digitais podem tornar a educação mais atraente, relevante e significativa, capacitando alunos e professores para os desafios e as oportunidades da era digital, confira no link final: <https://create.kahoot.it/podium/live-game/f8032e06-ab41-487e-b8db-c944aa59a76e/1750722504220>.

4. AGRADECIMENTOS

É com imensa gratidão que nos dirigimos a vocês para expressar nosso mais sincero agradecimento. Cada um de vocês foi fundamental em nossa jornada de aprendizado e desenvolvimento ao longo deste curso de Pós-Graduação.

As aulas dinâmicas, os conhecimentos aprofundados e as experiências práticas que vocês compartilharam conosco foram verdadeiramente significativas. Vocês não apenas nos transmitiram informações valiosas, mas também nos inspiraram a pensar de forma crítica, a inovar e a aplicar a tecnologia de maneira transformadora no contexto educacional.

A dedicação, a paixão pelo ensino e a expertise de cada um de vocês fizeram toda a diferença. Saímos desta Pós-Graduação não só com um certificado, mas com uma bagagem de novos conhecimentos, habilidades aprimoradas e uma visão ampliada sobre o potencial da Informática na Educação.

Muito obrigado por todo o empenho, paciência e por proporcionarem um ambiente tão rico em oportunidades de crescimento. Levaremos conosco os ensinamentos e a inspiração que recebemos de cada um de vocês.

5. REFERÊNCIAS

DUTRA, Marlene de Alencar. Informática Educativa, PAZ, Tatiana Santos da; Coordenação Cassandra Ribeiro Joye. - Fortaleza: UAB/IFCE, 2015. 79p. : il.; 27cm.

[http://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/monografias/GEBIS%20-%20RJ/normas tabular.pdf](http://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/monografias/GEBIS%20-%20RJ/normas%20tabular.pdf). Acesso em: 30 out. 2024.

ANEXOS



Visita na Casa de Cultura Ivan Marrocos - Av. Carlos Gomes - PVH-RO



Passeio na litorina às margens do Rio Madeira



Ouvindo histórias de quem fez história



Um trilho, outro trilho e uma história