



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 DE PÓS-GRADUAÇÃO LATO
SENSU EM INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO

ANTÔNIO CEZÁRIO ALVES NETO

KAHOOT! EM SALA DE AULA: COMO ACOMPANHAMENTO DO DESEMPENHO
DOS ALUNOS NA DISCIPLINA DE MATEMÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL I

ITAPUÃ DO OESTE

2025

ANTÔNIO CEZÁRIO ALVES NETO

**KAHOOT! EM SALA DE AULA: COMO ACOMPANHAMENTO DO DESEMPENHO
DOS ALUNOS NA DISCIPLINA DE MATEMÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL I**

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 final para obtenção do grau de Especialista junto ao Curso Pós Graduação em Informática na Educação sob a orientação do professor Clayton Ferraz Andrade.

ITAPUÃ DO OESTE

2025

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

Neto, Antônio Cezario Alves.

Kahoot! em sala de aula: Como acompanhamento do desempenho dos alunos na disciplina de Matemática no Ensino Fundamental I / Antônio Cezario Alves Neto. - Ji-Paraná, 2025.

12 f.

Orientador(a): Dr. Clayton Ferraz Andrade.

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. Ensino de matemática. 2. Kahoot na educação. 3. Motivação no ensino. 4. Tecnologias educacionais. 5. Participação familiar. I. Andrade, Clayton Ferraz (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 TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Na data 19/08/2025 realizou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso intitulada **KAHOOT! EM SALA DE AULA: COMO ACOMPANHAMENTO DO DESEMPENHO DOS ALUNOS NA DISCIPLINA DE MATEMÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL I** apresentada pelo aluno **Antônio Cezario Alves Neto (2024102180074)** do Curso **Pós-Graduação Lato Sensu em Informática na Educação (Ji-Paraná)**. Os trabalhos foram iniciados às **22:16** pelo Professor **Clayton Ferraz Andrade** presidente da banca examinadora, constituída pelos seguintes membros:

- **Clayton Ferraz Andrade** (Orientador)
- **Danilo Pereira Escudero** (Examinador Interno)
- **Geovana da Costa Oliveira Martins** (Examinadora Interna)

A banca examinadora, tendo terminado a apresentação do conteúdo do Trabalho de Conclusão de Curso, passou à arguição do candidato. 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: 86

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

Ji-PARANÁ / RO, 19/08/2025

Documento assinado eletronicamente por **Antônio Cezario Alves Neto**, Discente, em 26/08/2025, às 22:25, 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**, Orientador, em 26/08/2025, às 22:19, 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 Interno, em 27/08/2025, às 06:04, 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 **Geovana da Costa Oliveira Martins**, Examinador Interno, em 28/08/2025, às 08:56, conforme horário oficial de Rondônia, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.

KAHOOT! EM SALA DE AULA: COMO ACOMPANHAMENTO DO DESEMPENHO DOS ALUNOS NA DISCIPLINA DE MATEMÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL I.

RESUMO. A evolução da educação brasileira está diretamente relacionada às transformações ocorridas na família e na escola, o que gera diversos desafios, como a falta de interesse dos alunos e o fraco acompanhamento familiar, afetando negativamente o desempenho escolar. Smith e Lisa Atrick (2001) destacam que tais dificuldades são intensificadas pela ausência de materiais didáticos adequados e pela pouca participação da família no processo educacional. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) enfatiza a importância do uso crítico e criativo das tecnologias digitais na educação, exigindo que o professor se adapte às novas demandas do ensino. Nesse contexto, torna-se essencial a busca por estratégias inovadoras para promover a aprendizagem. Este trabalho propõe um relato de experiência com o uso do *Kahoot!* no Ensino Fundamental I, especialmente na disciplina de matemática. A pesquisa utiliza métodos qualitativo e bibliográfico, visando compreender como ferramentas tecnológicas podem desenvolver competências pedagógicas, criatividade e motivação. O relatório também reflete os conhecimentos adquiridos no curso de pós-graduação do IFRO em Informática na Educação, onde diversas ferramentas digitais foram exploradas. Dentre elas, o *Kahoot!* se destacou por gerar maior engajamento dos alunos. Segundo Romio e Paiva (2017), essa ferramenta estimula o entusiasmo e melhora a aprendizagem, despertando interesse pelo conteúdo apresentado.

Palavras-chave: Ensino de matemática; Kahoot na educação; Motivação no ensino; Tecnologias educacionais; Participação familiar

ABSTRACT. The history of Brazilian education has evolved over time in response to changes within both the family and school environments. As a result, various challenges affect student learning, such as lack of interest and limited family involvement, which can negatively impact academic performance. According to Smith and Lisa Atrick (2001), learning difficulties often stem from poor family support and the absence of appropriate didactic materials. These authors emphasize the importance of family engagement and the availability of resources in consolidating student learning. The Brazilian National Common Curricular Base (BNCC) outlines that one of the key competencies of basic education is the ability to understand, use, and create digital information and communication technologies critically and ethically. Therefore, teachers must adapt to the educational transformations taking place in Brazil. Educators are encouraged to seek innovative strategies to enhance student learning. This paper presents an experience report on the use of the digital tool Kahoot! in mathematics classes in Elementary School I. The methodology combines qualitative and bibliographic approaches, aiming to develop pedagogical skills, creativity, and motivation through technological resources made available during a postgraduate course at IFRO. Among the various tools explored, Kahoot! stood out for its ability to engage students. As highlighted by Romio and Paiva (2017), this tool promotes enthusiasm and learning due to its dynamic features, increasing student motivation and interest in classroom content.

Keywords: Learning difficulties; Digital technologies; Elementary education; Educational motivation; Interactive tools

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	7
2	DISCUSSÃO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS.....	8
	2.1 A PLATAFORMA KAHOOT NO ENSINO FUNDAMENTAL DOS EDUCANDOS	9
3	CONSIDERAÇÕES FINAIS OU CONCLUSÃO.....	11
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	12

1 INTRODUÇÃO

A história da Educação brasileira tem se modificado através do tempo, de acordo com a modificação da família e da escola. Diante disso, muitas são as dificuldades na educação dos educandos, tais como: a falta de interesse do aluno, a dificuldade no acompanhamento familiar, todo esse processo causa prejuízo no futuro escolar do aluno. De acordo com Smith e Lisa Atrick (2001) as dificuldades de aprendizagem são resultantes de problemas como a falta de acompanhamento familiar, falta de materiais didáticos apropriados. Esses autores mostram não somente a participação da família na aprendizagem dos alunos, mas também a falta dos materiais didáticos adequados para consolidação do aprendizado dos educandos.

A BNCC estabelece que uma das competências gerais da Educação Básica é “compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva”.

Sendo assim, o professor tem que se adaptar diante das transformações que ocorrem na Educação do Brasil. Nesse caso, convém ao docente do Ensino Fundamental ou outro nível de atuação, buscar algo novo a fim de tentar alcançar os objetivos, ou seja, a aprendizagem dos alunos.

Este trabalho irá apresentar um relato de experiência do uso do Kahoot! nas disciplinas do Ensino Fundamental I, mais precisamente na matéria de matemática, será usado o método qualitativo e de pesquisa bibliográfica, apesar de serem métodos diferentes eles são complementares, e sempre visando as competências pedagógicas desenvolvidas, assim como, criatividade e motivação em aplicar os recursos tecnológicos disponibilizados durante o curso de pós-graduação do IFRO.

Esse relatório final de curso irá descrever os conhecimentos práticos adquiridos durante as atuações do curso utilizando os recursos tecnológicos disponibilizados nas aulas do curso de pós graduação em informática, durante as aulas tivemos acessos a vários aplicativos e demais ferramentas que irão ser útil nas elaborações de materiais pedagógicos para o professor planejar e aplicar durante os seus planejamentos, porém o que mais surtiu efeito foi a ferramenta digital Kahoot, este é um recurso tecnológico que tem um potencial para proporcionar aos alunos uma maior motivação. De acordo com Romio e Paiva (2017), o Kahoot gera entusiasmo nos alunos e apresenta benefícios a aprendizagem, nos mesmos, devido às características que a ferramenta apresenta. Percebe-se, também, que tal ferramenta desperta motivação e interesse dos educandos pelos conteúdos ministrados em sala de aula.

2 DISCUSSÃO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

O relatório ocorreu na escola sossego da mamãe uma Instituição que em parceria com o Instituto Federal de Rondônia-IFRO, começou com o projeto de Pós-graduação em Informática na educação, nesse caso, os profissionais matriculados no curso estão desenvolvendo atividades voltadas aos alunos do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental, já que a escola oferece o estudo somente para os alunos do Ensino Fundamental I. Infelizmente os discentes da rede pública que estudam na escola Sossego da Mamãe, são muito carentes em relação a utilização do computador, pois muitos quando chegam à sala de informática ainda não sabem utilizar o mesmo. Sendo assim, os profissionais que estão estudando no IFRO, mais especificamente no curso de pós-graduação, estão atuando como auxiliar técnico dos alunos e dos professores da rede.

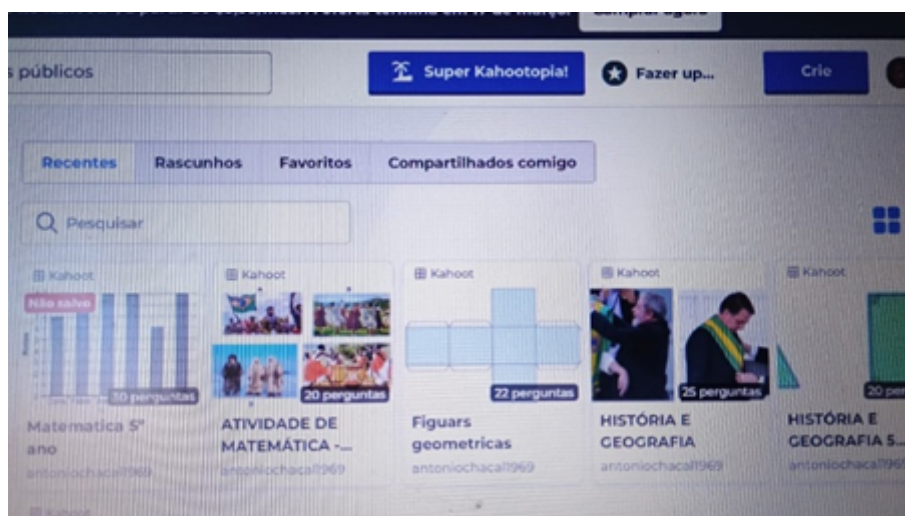
Começamos apresentando aos alunos o computador e suas partes externas, em seguida ensinamos a ligar e desligar a CPU, depois orientamos a abrir o word e digitar o nome do aluno e salvar em uma pasta no computador. Em seguida, conduzimos o aluno a entrar nos jogos educativos, sempre de acordo com a escolaridade do aluno, pois segundo a BNCC o aluno deve adquirir a habilidade de identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.

2.1 A PLATAFORMA KAHOOT NO ENSINO FUNDAMENTAL DOS EDUCANDOS

O Kahoot é uma plataforma de aprendizado baseada em jogos, por isso, muitos educadores utilizam como ferramenta educacional nas escolas. Os jogos utilizados no Kahoot, são testes de verdadeiro ou falso, múltipla escolha, onde podem gerar questionários que podem ser acessados por meio de todos os navegadores ou do aplicativo Kahoot. Essa ferramenta foi fundada em 2012 por Morten Versvik, Johan Brand e Jamie Brooker. Ele foi lançado em 2013 hoje no Kahoot tem mais de 1 bilhão de jogadores por ano, isso é mais ou menos 830 milhões de usuários por mês.

O Kahoot é excelente para observar como está a aprendizagem dos alunos em qualquer disciplina, sendo assim, poderá ser explorado e introduzido como gamificação. A Figura 1 apresenta a tela do game.

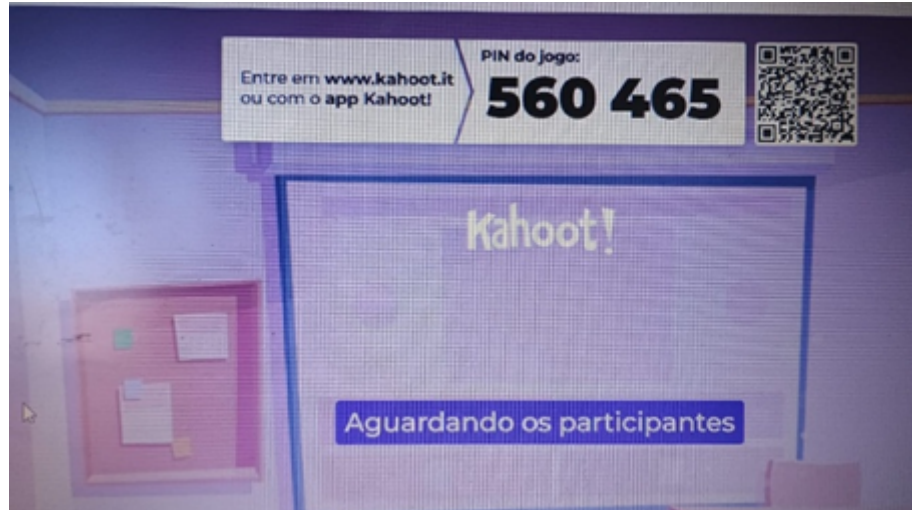
Figura- 1 Tela do aplicativo Kahoot!



Fonte: Kahoot (2025)

O Kahoot é de fácil acesso, basta efetuar o login e começar utilizar a ferramenta, poderá ser utilizada da seguinte maneira, o professor efetua o seu login e poderá elaborar alguns questionários ou usar os que estão disponibilizados no aplicativo, mas para efeito de avaliação, é melhor o educador realizar os seus questionários. A figura 2 mostra a tela aguardando os participantes. Os alunos podem ler o QR code ou inserir o número no computador ou tablet, eles conseguem visualizar as perguntas através das cores de cada alternativa. É claro que antes de iniciar o jogo foi dada orientação a todos os discentes.

Figura- 2 Tela do aplicativo aguardando os participantes!



Fonte: Kahoot (2025)

Os alunos não precisam fazer nenhuma inscrição na ferramenta, basta utilizarem o login <https://kahoot.it> para entrar no jogo e realizarem a atividade. A figura 3 mostra a foto do professor e os alunos aguardando o início do jogo.

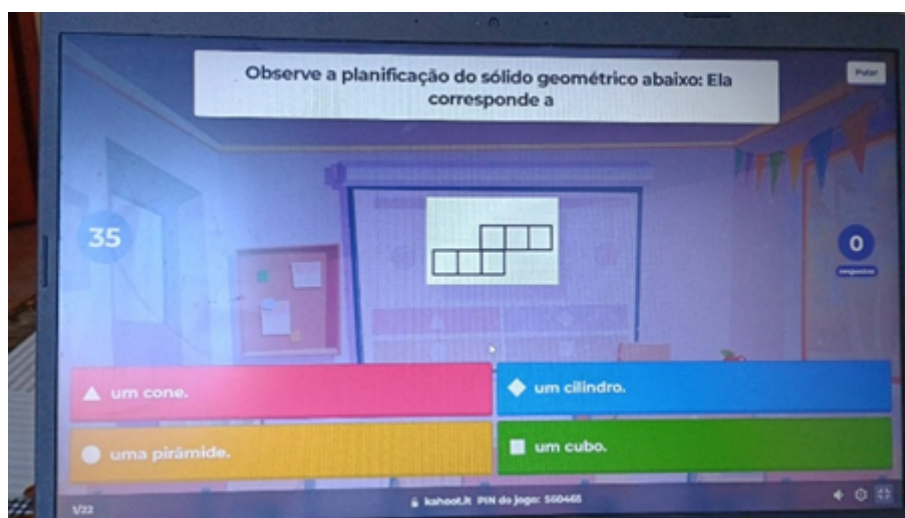
Figura- 3 Tela do aplicativo com os alunos já inseridos, aguardando o início do jogo.



Fonte: De autoria própria.

Os alunos utilizaram os seus próprios celulares, porque a escola que fica na zona rural, não disponibiliza um laboratório de informática para os educandos. A figura 4 mostra o aplicativo com o jogo já iniciado.

Figura- 4 tela do aplicativo com jogo iniciado



Fonte: Kahoot (2025)

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS OU CONCLUSÃO

O Brasil, ainda está engatinhando nos jogos educativos, ou games, apesar do esforço de muitos profissionais ainda faltam muitas coisas a serem alcançadas, nesse relatório apresentamos uma ferramenta o Kahoot, não para substituir as disciplinas do Ensino Fundamental, mas para auxiliá-las, já que foi muito bem recebida pelos alunos.

De acordo com o que foi mencionado, o Kahoot! oferece, ao professor, uma excelente ferramenta de acompanhamento do desempenho dos alunos, nesse relatório foi trabalhado a disciplina de matemática, mas poderá ser aplicada em qualquer matéria e em diferentes níveis de Ensino.

Estamos cientes das dificuldades existentes e vamos fazer a nossa parte como profissionais da educação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

ROMIO, T.; PAIVA, S. C. M. **Kahoot e GoConqr: uso de jogos educacionais para o ensino da matemática**. Scientia cum Industria, v. 5, n. 2, p. 90-94, 2017.

SMITH, C E LISA ATRICK. **Dificuldades de aprendizagem de A a Z**.-Porto alegre: Artmed Editora, 2001.