



INSTITUTO FEDERAL
Rondônia



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia

Campus de Ji-Paraná
Coordenação do Curso Pós Graduação *Lato Sensu* em Informática na
Educação

ABIMAR OLIVEIRA DE ALMEIDA

KAHOOT COMO RECURSO DIDÁTICO PARA O ENSINO DE PRÁTICAS
AGROPECUÁRIAS

JI-PARANÁ-RO
2025

ABIMAR OLIVEIRA DE ALMEIDA

**KAHOOT COMO RECURSO DIDÁTICO PARA O ENSINO DE PRÁTICAS
AGROPECUÁRIAS**

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 junto ao Curso Pós-Graduação Lato Sensu em Informática na Educação do IFRO, sob a orientação do professor Gleison Guardia.

**JI-PARANÁ-RO
2025**

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

Almeida, Abimar Oliveira de.
Kahoot como recurso didático para o ensino de práticas agropecuárias /
Abimar Oliveira de Almeida. - Ji-Paraná, 2025.
11 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. Gamificação. 2. Kahoot. 3. Ensino. 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



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 15/08/2025 realizou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso intitulada **KAHOOT COMO RECURSO DIDÁTICO PARA O ENSINO DE PRÁTICAS AGROPECUÁRIAS** apresentada pelo aluno **Abimar Oliveira de Almeida (2024102180046)** do Curso **Pós-Graduação Lato Sensu em Informática na Educação (Ji-Paraná)**. Os trabalhos foram iniciados às **15:17** pelo Professor **Gleison Guardia** presidente da banca examinadora, constituída pelos seguintes membros:

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

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: 94

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, 15/08/2025

Documento assinado eletronicamente por **Abimar Oliveira de Almeida**, Discente, em 19/08/2025, às 10:18, 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 18/08/2025, às 15:18, 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 18/08/2025, às 15:19, 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 **Geovana da Costa Oliveira Martins**, Examinador Externo, em 18/08/2025, às 15:20, conforme horário oficial de Rondônia, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.

KAHOOT COMO RECURSO DIDÁTICO PARA O ENSINO DE PRÁTICAS AGROPECUÁRIAS

RESUMO: O uso de tecnologias digitais no ensino técnico tem ampliado as possibilidades pedagógicas, sendo a gamificação uma estratégia que aumenta o engajamento e a motivação dos estudantes. O Kahoot é uma ferramenta interativa que permite revisar conteúdos de forma lúdica, e este estudo teve como objetivo avaliar sua aplicação no ensino de práticas agropecuárias para alunos do 1º, 2º e 3º ano do curso técnico em agropecuária, nas disciplinas de agricultura e fruticultura. As atividades foram planejadas e aplicadas através questionários de múltipla escolha. Os estudantes participaram utilizando computadores, e foram divididos em dois grupos, sendo o Grupo 01 composto por meninos e o Grupo 02 por meninas. Durante a aplicação, observou-se participação integral, atenção e engajamento na resolução das questões. O desempenho médio do Grupo 01 foi de 76% de acertos, enquanto o Grupo 02 obteve 59%, evidenciando diferença significativa entre os grupos. A análise geral mostrou aumento na fixação de conteúdos, melhoria na aprendizagem e incentivo à interação e à participação ativa dos alunos. Os resultados indicam que o Kahoot é um recurso eficiente para revisão e consolidação de conteúdos técnicos, promovendo maior motivação, engajamento e aprendizado significativo no contexto do ensino agropecuário. Além disso, a ferramenta contribui para metodologias ativas, proporcionando um ambiente educativo mais dinâmico e participativo, alinhado às demandas contemporâneas da formação técnica.

PALAVRAS-CHAVE: Gamificação; Kahoot; Ensino.

ABSTRACT: The use of digital technologies in technical education has expanded pedagogical possibilities, with gamification being a strategy that increases student engagement and motivation. Kahoot is an interactive tool that allows content to be reviewed in a playful manner, and this study aimed to evaluate its application in teaching agricultural practices to students in the 1st, 2nd, and 3rd years of the technical course in agriculture, in the disciplines of agriculture and fruit growing. The activities were planned and implemented through multiple-choice questionnaires. Students participated using computers and were divided into two groups, with Group 01 consisting of boys and Group 02 of girls. During the application, full participation, attention, and engagement in solving the questions were observed. The average performance of Group 01 was 76% correct answers, while Group 02 achieved 59%, showing a significant difference between the groups. Overall analysis showed an increase in content retention, improvement in learning, and encouragement of interaction and active participation among students. The results indicate that Kahoot is an effective resource for reviewing and consolidating technical content, promoting greater motivation, engagement, and meaningful learning in the context of agricultural education. Furthermore, the tool contributes to active methodologies, providing a more dynamic and participatory educational environment, aligned with the contemporary demands of technical training.

KEYWORDS: Gamification; Kahoot; Education.

SUMÁRIO

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

1 INTRODUÇÃO

O avanço das tecnologias digitais tem influenciado significativamente o processo de ensino-aprendizagem, proporcionando novas possibilidades pedagógicas que vão além do modelo tradicional expositivo. Entre essas inovações, destaca-se a gamificação, estratégia que utiliza elementos de jogos para aumentar o engajamento e a motivação dos estudantes. No contexto educacional, plataformas como o Kahoot têm se consolidado como recursos interativos que possibilitam a revisão e a fixação de conteúdos de forma dinâmica e lúdica.

No ensino técnico em agropecuária, a utilização de metodologias ativas associadas a recursos digitais apresenta potencial para tornar as aulas mais participativas e alinhadas às competências demandadas pelo setor agropecuário. As disciplinas de Agricultura e Fruticultura, por envolverem conceitos práticos e teóricos, podem se beneficiar dessas ferramentas para estimular a compreensão e aplicação do conhecimento.

De acordo com Moran (2018), metodologias ativas colocam o estudante no centro do processo de aprendizagem, tornando-o protagonista e favorecendo a construção de saberes significativos. A gamificação, segundo Deterding *et al.* (2011), agrega motivação ao processo, transformando a avaliação de conhecimentos em um momento de interação e desafio saudável. O Kahoot, especificamente, é uma plataforma que permite criar questionários interativos acessíveis via dispositivos móveis, gerando feedback imediato e promovendo competição positiva entre os participantes.

Este relatório técnico tem como finalidade avaliar a aplicação do Kahoot como recurso didático para o ensino de práticas agropecuárias, analisando sua efetividade na fixação de conteúdos e no engajamento dos estudantes do 1º, 2º e 3º ano do curso técnico em agropecuária da Escola Família Agrícola Chico Mendes. Para isso, descreve-se o planejamento e a execução das atividades gamificadas, observam-se os níveis de participação dos alunos e verifica-se o impacto dessa ferramenta na aprendizagem dos conteúdos técnicos de agricultura e fruticultura.

2 RELATO E DISCUSSÃO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

As atividades descritas foram planejadas com o intuito de revisar conteúdos trabalhados ao longo do bimestre nas disciplinas de agricultura e fruticultura, integrando conceitos teóricos e práticos de forma lúdica e interativa. Para atender a esse objetivo, foram elaborados dois questionários na plataforma Kahoot, compostos por trinta e sete questões cada, abrangendo temas como preparo do solo, manejo de culturas, práticas de fruticultura, irrigação e controle fitossanitário. O tempo de resposta variou entre trinta e quarenta e cinco segundos, conforme a complexidade de cada pergunta.

O público-alvo foi composto por estudantes do 1º, 2º e 3º anos do curso técnico em agropecuária, totalizando noventa e cinco participantes. A aplicação ocorreu no pátio das salas de aulas no momento de serão dos estudantes, o local foi equipado com projetor multimídia, possibilitando a visualização coletiva do ranking e das respostas corretas em tempo real. Para a realização da atividade, os estudantes foram divididos em dois grupos: o Grupo 01, formado pelos meninos, e o Grupo 02, composto pelas meninas., sendo direcionado um estudante de cada grupo para marcar as respostas, utilizando computadores disponibilizados pela instituição, o que assegurou a participação integral dos presentes.



Foto 1: Alunos das turmas envolvidos no trabalho

Durante a execução, observou-se elevado nível de envolvimento, com todos os estudantes presentes respondendo às questões propostas. A dinâmica

competitiva e o feedback imediato proporcionado pelo Kahoot mantiveram a atenção dos participantes e estimularam uma participação ativa. Ao comparar o desempenho entre os grupos, verificou-se que o Grupo 01 (meninos) obteve 76% de acertos, enquanto o Grupo 02 (meninas) apresentou 59% de acertos. Essa diferença de desempenho, embora não tenha sido o foco central da pesquisa, sugere possíveis variações relacionadas a fatores como interesse prévio pelo conteúdo, experiência com a ferramenta ou familiaridade com os temas trabalhados.



Foto 2: Alunos das turmas envolvidos no trabalho

Quando comparados os resultados obtidos entre os grupos, observou-se que o Grupo 01 (meninos) apresentou um desempenho médio de 76% de acertos, enquanto o Grupo 02 (meninas) alcançou 59%. Essa diferença de 17 pontos percentuais indica uma variação significativa no aproveitamento da atividade. Tal resultado pode estar relacionado a múltiplos fatores, como maior afinidade prévia dos meninos com a ferramenta digital utilizada, familiaridade com o conteúdo abordado ou diferenças no engajamento durante a aplicação.

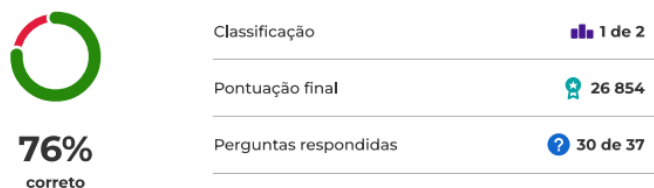


Figura 01: Desempenho meninos

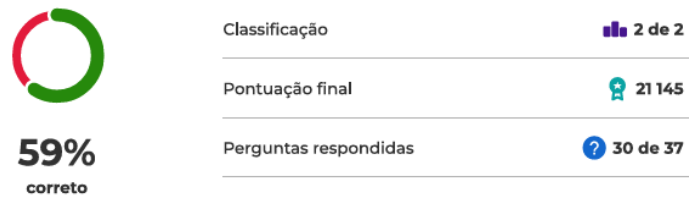


Figura 02: Desempenho meninas

Esses achados corroboram o que aponta a literatura especializada, segundo a qual a gamificação, quando aplicada de maneira planejada e contextualizada, pode potencializar a aprendizagem e aumentar o interesse dos estudantes (Werbach & Hunter, 2012). No entanto, também evidenciam que o impacto de uma metodologia ativa pode variar entre grupos de estudantes, exigindo adaptações e estratégias complementares para equilibrar o desempenho. O uso do Kahoot, nesse contexto, demonstrou ser mais do que um recurso de avaliação: funcionou como um estímulo para o engajamento e como um catalisador para a interação, promovendo um ambiente de aprendizagem dinâmica nas disciplinas de Agricultura e Fruticultura.

Desempenho geral	
Total de respostas corretas (%)	80,65%
Total respostas incorretas (%)	19,35%
Pontuação média	23.999,50 pontos

Tabela 01: Desempenho geral

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS OU CONCLUSÃO

A aplicação do Kahoot como recurso didático para o ensino de práticas agropecuárias demonstrou-se eficaz para estimular a participação e potencializar a aprendizagem dos estudantes. Os resultados obtidos indicam que a gamificação pode ser um recurso valioso para complementar metodologias tradicionais, tornando as aulas mais dinâmicas e interativas.

Comparando-se com os objetivos estabelecidos, verificou-se que a ferramenta cumpriu seu papel de favorecer a fixação de conteúdos, promover o engajamento e tornar o processo de revisão mais atrativo. Além disso, observou-se um impacto positivo na interação entre os alunos e no interesse pelas disciplinas técnicas de Agricultura e Fruticultura.

Sugere-se, para futuras aplicações, ampliar o uso da ferramenta para outras disciplinas técnicas, explorar diferentes formatos de perguntas e integrar atividades práticas com desafios gamificados. A adoção contínua desse recurso pode contribuir para um ensino técnico mais motivador e alinhado às demandas atuais do setor agropecuário.

4 AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, pela dádiva da vida, pela força e pela sabedoria concedidas em todos os momentos desta caminhada.

À minha esposa e filho, pelo apoio incondicional, incentivo e compreensão durante todo o período de estudos.

Ao professor Gleison Guardia, pela orientação, dedicação e contribuições fundamentais para a realização deste trabalho.

À Instituição Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia (IFRO), por abrir as portas e oportunizar a realização desta pós-graduação, promovendo a formação e o crescimento profissional.

5 REFERÊNCIAS

WERBACH, K.; HUNTER, D. *For the win: how game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 10 ago. 2025.

KAHOOT!. *Kahoot!* [recurso eletrônico]. 2025. Disponível em: <https://kahoot.com>. Acesso em: 10 ago. 2025