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 em Informática Aplicada a Educação

JÉSSICA MOREIRA DAS DORES

INTEGRANDO O KAHOOT EM SALA DE AULA: MATEMÁTICA BASICA ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO

ITAPUÃ DO ESTE/RO
2025

JÉSSICA MOREIRA DAS DORES

INTEGRANDO O KAHOOT EM SALA DE AULA: MATEMÁTICA BASICA ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO

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 de Pós-graduação em Informática Aplicada a Educação, sob a orientação do professor Gleison Guardia.

ITAPUÃ DO ESTE/RO
2025

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

Dores, Jéssica Moreira das.
Integrando o kahoot em sala de aula: Matemática básica adição e subtração. / Jéssica Moreira das Dores. - 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. Gamificação. 2. Aprendizagem significativa. 3. Desenvolvimento integral. 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

JÉSSICA MOREIRA DAS DORES

INTEGRANDO O KAHOOT EM SALA DE AULA: MATEMÁTICA BASICA ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO

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 de Pós-graduação em Informática Aplicada a Educação, sob a orientação do professor Gleison Guardia.

Aprovado em: 07/08/2025, pela banca examinadora.

_____
Doerte Chagas Cortes

_____
Aline Bastos da Silva Cortes

_____
Gleison Guardia

INTEGRANDO O KAHOOT EM SALA DE AULA: MATEMÁTICA BASICA ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO.

RESUMO: Este trabalho demonstra como a plataforma educacional Kahoot pode ser uma ferramenta valiosa para uso em sala de aula. Por meio dela, os professores podem tornar o ensino mais dinâmico e eficaz para crianças e adolescentes, utilizando recursos de gamificação como vídeos interativos e tarefas personalizadas. O Kahoot pode ser integrado às atividades curriculares, auxiliando os alunos a desenvolverem habilidades como atenção, leitura, raciocínio lógico, pensamento rápido e agilidade. Os professores podem acompanhar o progresso dos alunos por meio de relatórios e painéis de desempenho fornecidos pela ferramenta. Com o Kahoot, torna-se mais fácil identificar as dificuldades dos alunos e mantê-los engajados. A plataforma também contribui para que os alunos se tornem mais autônomos e participativos nas tarefas escolares, além de fortalecer o vínculo entre escola e família. A utilização de tecnologias gamificadas como o Kahoot pode transformar a dinâmica da sala de aula, tornando o aprendizado mais significativo e relevante. Portanto, incluir o Kahoot no ambiente escolar é uma excelente maneira de auxiliar os alunos a se desenvolverem integralmente, combinando tecnologia moderna com métodos de ensino eficazes.

PALAVRAS-CHAVE: Gamificação; aprendizagem significativa; desenvolvimento integral.

ABSTRACT: This work demonstrates how the Kahoot educational platform can be a valuable tool for use in the classroom. Through it, teachers can make teaching more dynamic and effective for children and adolescents, using gamification resources such as interactive videos and personalized tasks. Kahoot can be integrated into curricular activities, helping students develop skills such as attention, reading, logical reasoning, quick thinking, and agility. Teachers can track student progress through reports and performance dashboards provided by the tool. With Kahoot, it becomes easier to identify students' difficulties and keep them engaged. The platform also contributes to students becoming more autonomous and participative in school tasks, in addition to strengthening the bond between school and family. The use of gamified technologies such as Kahoot can transform the dynamics of the classroom, making learning more meaningful and relevant. Therefore, including Kahoot in the school

environment is an excellent way to help students develop fully, combining modern technology with effective teaching methods.
KEYWORDS: Gamification; meaningful learning; integral development.

SUMÁRIO

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

1 INTRODUÇÃO

A matemática básica é fundamental para o desenvolvimento cognitivo e lógico de alunos do ensino fundamental. Todavia, muitos estudantes encontram dificuldades na compreensão e aplicação de conceitos como adição e subtração, especialmente quando o ensino é realizado de forma tradicional. Diante desse desafio, este relatório apresenta a plataforma Kahoot como recurso didático inovador, com o objetivo de tornar o processo de ensino mais interativo, motivador e eficaz. O Kahoot é uma ferramenta digital baseada em quiz que possibilita a criação de jogos educativos, promovendo o engajamento dos alunos por meio da gamificação.

2 RELATO E DISCUSSÃO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Muitas crianças do ensino fundamental enfrentam dificuldades na aprendizagem de adição e subtração, especialmente nos primeiros anos escolares. Essa dificuldade pode ser atribuída à abstração inerente aos conceitos matemáticos e à falta de conexão com situações cotidianas. As operações de adição e subtração exigem não apenas a memorização de fatos numéricos, mas também a compreensão de estratégias de cálculo. Com o objetivo de engajar os alunos na aprendizagem da resolução de problemas matemáticos, a plataforma Kahoot pode ser uma ferramenta auxiliar eficaz, tornando o ensino mais prazeroso e divertido.

O planejamento inicial consistiu em aulas expositivas e demonstrativas, nas quais se observou a compreensão dos conceitos de adição e subtração simples por parte das crianças.

As atividades práticas, realizadas com materiais concretos, apresentaram resultados satisfatórios, porém, os alunos necessitavam de tempo excessivo para a conclusão das tarefas, contando unidades individualmente. Diante dessa situação, e utilizando os recursos adquiridos na pós-graduação em Informática Aplicada, inseriu-se a ferramenta Kahoot no planejamento.

A plataforma permite a inclusão e elaboração de quizzes, e a estratégia utilizada na elaboração do quiz inicial foi a de operações simples, nas quais as crianças realizariam pequenos agrupamentos, estimulando a memória visual e a contagem espontânea.

As operações foram simples, como: “Qual o resultado das operações 5+4; 8+2; 7+1?”. Dessa forma, a plataforma facilitou a assimilação e a compreensão dos conceitos. Inicialmente, as crianças apresentaram dificuldades em pensar na resposta e utilizar o mouse para identificar o resultado, porém, gradualmente, desenvolveram a habilidade motora necessária. A partir desse ponto, foram apresentados problemas simples, desenvolvendo a escuta e a interpretação, além da identificação de operações dentro do problema.

A professora lia o problema, e os alunos, por meio da escuta, identificavam a operação, como no exemplo: “Maria tinha 10 balas e deu 4 para sua irmã”. Após a distribuição das balas (quantas balas Maria ficou?), as crianças foram organizadas em duplas para a resolução de problemas de adição e subtração.

As atividades, com graus variados de dificuldade, incluíam desde operações simples até desafios com múltiplas etapas. O nível de complexidade era ajustado conforme o desempenho e as devolutivas dos alunos, observados durante o diálogo, a correção e a análise dos resultados da plataforma.

O objetivo era aprimorar a agilidade e o raciocínio lógico dos estudantes, com um sistema de pontuação que premiava a rapidez e a precisão na resolução dos problemas. As atividades foram realizadas na sala de informática da escola, durante as aulas de informática, com duração de 30 a 40 minutos.

Os alunos participaram individualmente e em duplas, e os relatórios gerados pela plataforma foram utilizados para o acompanhamento do desempenho em tempo real. A metodologia também incluiu momentos de discussão coletiva após cada rodada, com foco na correção de erros e no reforço dos conceitos.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a aplicação das atividades, constatou-se um aumento significativo na participação dos alunos, incluindo aqueles com histórico de baixo rendimento. A dinâmica dos jogos promoveu a atenção, o raciocínio lógico e a rapidez de pensamento. Os alunos demonstraram entusiasmo ao competir de forma saudável e ao receber feedback imediato sobre suas respostas. Os dados coletados pelos relatórios do Kahoot permitem ao professor identificar padrões de erro, dificuldades específicas e avanços individuais. A discussão em sala após os quizzes foi

fundamental para consolidar o aprendizado, promovendo um ambiente colaborativo e reflexivo.

4 AGRADECIMENTOS

O Curso de Pós-Graduação em Informática Aplicada à Educação proporcionou conhecimentos relevantes para a prática docente, desde ferramentas que facilitam o planejamento até a execução em sala de aula. Por meio deste Trabalho de Conclusão de Curso, expresso minha gratidão ao IFRO *Campus* de Ji-Paraná pela oportunidade de realizar esta formação de grande valia para minha trajetória profissional, aos meus alunos pela participação ativa e aos professores pela dedicação na aplicação dos conhecimentos ao longo do curso.

5 REFERÊNCIAS

ALI, M. Lubna et al. **Kahoot-based gamification and lower-order thinking skills**: impacto da avaliação formativa em matemática no ensino fundamental. Kuey – Knowledge, Understanding and Education Yield, v. 30, n. 4, p. 10996-11004. disponível em https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED604563.pdf Acesso em: jul. 2025.

RAJIDIN et al. **Kahoot! como plataforma gamificada de aprendizagem de matemática**: promoção de motivação e desempenho. Jurnal UGJ – Jurnal Pengabdian Masyarakat. Disponível em: https://jurnal.ugj.ac.id/index.php/JNPM/article/download/6125/2939, acesso em jul. 2025.

RESMAYANI, N. P. A.; PUTRA, I. N. T. D. **Gamificação com Kahoot! para formar atitude matemática de alunos: disposição matemática em programação linear**. Atlantis Press, 2020. Disponível em https://www.atlantis-press.com/article/125944200.pdf, Acesso em: jul. 2025.

SETIAWAN, Adi; SOEHARTO. **Kahoot-based learning game to improve mathematics learning motivation of elementary school students**. Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika, v. 11, n. 1, p. 39–48, 2020. Disponível em: http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/5854. Acesso em: jul. 2025.

WANG, A. I.; TAHIR, R. **The effect of using Kahoot! for learning** – a literature review. Computers & Education, v. 149, artigo 103818, 2020. Disponível em: https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131520300208, acesso em jul. 2025.