



O USO DA PLATAFORMA KAHOOT COMO ESTRATÉGIA LÚDICA DE APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL

Luara DELAMUTA¹; Thainara C. PEREIRA².

RESUMO

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência é uma iniciativa do Ministério da Educação que tem a finalidade de apoiar e valorizar a formação de futuros docentes na área da educação. Através dela, foi possível apresentar experiências vivenciadas desenvolvidas na Escola Estadual Secretário Olinto Orsini com alunos dos 6º e 7º anos de educação básica. Todas as práticas pedagógicas realizadas tiveram como objetivo incentivar os indivíduos a estudarem de uma forma mais criativa em um âmbito tecnológico em que já estão inseridos atualmente. Por meio da plataforma Kahoot, uma ferramenta didática baseada em jogos, foi possível observar melhores resultados com as temáticas abordadas. Essa vivência proporcionou inclusão, estímulo à criatividade, desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, contribuindo para o desenvolvimento dos alunos. Esses resultados evidenciam que estimular a aprendizagem dos estudantes com algo em que já estão familiarizados, faz com que o estudo seja envolvente e divertido, além de ser um método lúdico e motivador.

Palavras-chave:

Educação; Vivência; Desenvolvimento; Prática Pedagógica; Método Lúdico.

1. INTRODUÇÃO

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), promovido pela CAPES, visa integrar discentes à realidade escolar, fortalecendo sua formação pedagógica desde os primeiros contatos com o ambiente de ensino. Este relato apresenta uma experiência realizada por bolsistas do curso de Ciências Biológicas do IFSULDEMINAS – Campus Inconfidentes, juntamente com turmas do 6º e 7º anos da Escola Estadual Secretário Olinto Orsini. A atividade, desenvolvida entre fevereiro e julho de 2025, articulou metodologias ativas, tecnologias digitais e os conteúdos da disciplina de Ciências, com base na BNCC e nos Projetos Políticos-Pedagógicos das respectivas turmas. Através da plataforma Kahoot, buscou-se promover uma aprendizagem mais significativa e interativa, favorecendo o engajamento dos alunos e contribuindo para a formação docente das pibidianas. As estratégias aplicadas ampliaram a participação estudantil e estimularam o protagonismo juvenil, evidenciando o papel das tecnologias na construção de práticas pedagógicas inovadoras.

¹Discente em Licenciatura em Ciências Biológicas, Bolsista PIBID, IFSULDEMINAS – *Campus Inconfidentes*. E-mail: luara.lopes@alunos.ifsuldeminas.edu.br

²Discente em Licenciatura em Ciências Biológicas, Bolsista PIBID, IFSULDEMINAS – *Campus Inconfidentes*. E-mail: thainara.pereira@alunos.ifsuldeminas.edu.br.

2. MATERIAL E MÉTODOS

A pesquisa foi desenvolvida na Escola Estadual Secretário Olinto Orsini, localizada no município de Bueno Brandão, Minas Gerais. Participaram da atividade estudantes dos 6º anos, no dia 1º de julho, e dos 7º anos, no dia 29 de maio, do Ensino Fundamental, com idades entre aproximadamente 11 e 13 anos, totalizando cerca de 139 alunos. A intervenção foi coordenada por bolsistas do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal do Sul de Minas Gerais – Campus Inconfidentes, integrantes do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), em conjunto com a professora regente da disciplina. As atividades foram realizadas no laboratório de informática da escola, com o uso de computadores conectados à internet e a plataforma Kahoot como ferramenta didática.

Inicialmente, os estudantes receberam instruções sobre o funcionamento da plataforma digital e as regras do quiz. A aplicação do jogo ocorreu de forma individual, com tempo limitado para cada pergunta e pontuação automática conforme o desempenho. O quiz foi estruturado com perguntas de múltipla escolha, verdadeiro ou falso e elementos visuais, abordando conteúdos específicos por turma: Sistema Solar e esfericidade da Terra para o 6º ano e, para o 7º ano, atmosfera, efeito estufa e placas tectônicas. A ação foi planejada com base nos conteúdos previamente trabalhados, alinhados à BNCC e ao Projeto Político-Pedagógico da instituição. Durante a ação, as bolsistas realizaram registros em diário de campo, com observações sobre o comportamento, reações e dificuldades apresentadas pelos estudantes. Após o término da atividade, os resultados foram analisados em conjunto com a professora, com base no desempenho individual dos alunos. Esse conjunto de procedimentos permitiu a aplicação eficaz da proposta pedagógica e possibilitou a coleta de dados qualitativos importantes para a análise do impacto da intervenção.

3. RELATO DE EXPERIÊNCIA

A atividade com a plataforma Kahoot revelou um elevado nível de engajamento dos estudantes, que demonstraram curiosidade e entusiasmo ao participar do quiz. Até mesmo os alunos mais reservados se envolveram ativamente, o que indica que o uso de recursos tecnológicos favorece tanto a inclusão quanto a participação em sala de aula. Segundo a professora responsável, os estudantes apresentaram maior retenção dos conteúdos trabalhados no laboratório de informática, em comparação ao método expositivo tradicional. Esses resultados reforçam a importância das metodologias interativas no processo de ensino e aprendizagem, conforme os princípios da aprendizagem significativa de Ausubel (2000), ao destacar a relevância de relacionar novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos.

A familiaridade dos estudantes com tecnologias digitais contribuiu para sua autonomia e motivação durante a intervenção. Muitos alunos que antes demonstravam desinteresse, timidez ou dispersão nas aulas tradicionais passaram a participar com mais frequência e entusiasmo, estimulados pela proposta lúdica e interativa da plataforma Kahoot. Nesse sentido, as metodologias ativas e os elementos da gamificação mostraram-se fundamentais para promover mudanças positivas no comportamento e ampliar o engajamento dos estudantes. Como apontam Moran (2018; 2023) e Huizinga (1938), os jogos atuam como facilitadores do aprendizado ao estimular o envolvimento emocional, a experimentação e a espontaneidade, favorecendo a construção do conhecimento e a transformação das práticas pedagógicas tradicionais em processos mais dinâmicos e personalizados.

Para as pibidianas envolvidas, a atividade representou uma oportunidade concreta de vivenciar o planejamento e a execução de uma proposta pedagógica inovadora. A utilização da tecnologia demandou clareza nas instruções e preparo detalhado do quiz, fatores que contribuíram para o desenvolvimento de competências essenciais à prática docente. Ademais, a experiência possibilitou reflexões sobre a necessidade de adaptar estratégias pedagógicas às características específicas das turmas, favorecendo uma aprendizagem inclusiva, dinâmica e personalizada. Por fim, ressalta-se que essa vivência contribuiu significativamente para a construção da identidade profissional das licenciadas, evidenciando o papel do professor como planejador, mediador e facilitador do conhecimento.

4. CONCLUSÃO

A experiência com o uso da plataforma Kahoot demonstrou-se eficaz na promoção de um ambiente de aprendizagem mais inclusivo, dinâmico e participativo. O uso de recursos tecnológicos aliado às metodologias ativas favoreceu o engajamento dos alunos e ampliou a retenção dos conteúdos, especialmente entre aqueles com menos interesse nas aulas tradicionais. Para as pibidianas envolvidas, a atividade também representou uma vivência formativa relevante, permitindo o desenvolvimento de competências docentes como planejamento, mediação e avaliação.

Conclui-se que propostas pedagógicas que integram tecnologia, ludicidade e currículo potencializam práticas mais significativas e alinhadas às demandas da educação contemporânea. Recomenda-se a continuidade e o incentivo a estratégias inovadoras no ambiente escolar, visando fortalecer processos de ensino mais atrativos, contextualizados e inclusivos, além de contribuir para a construção da identidade profissional dos futuros educadores.

AGRADECIMENTOS

As autoras expressam agradecimento ao Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) e ao Instituto Federal do Sul de Minas Gerais – Campus Inconfidentes pelo apoio à formação inicial docente. Reconhecem, também, a acolhida e colaboração da Escola Estadual Secretário Olinto Orsini e da professora Jaqueline, responsável pela disciplina de Ciências, durante todo o semestre, especialmente no período de realização da intervenção. Estendem agradecimentos à coordenação institucional do programa, pela disponibilidade e suporte desde o início das atividades. Por fim, manifestam gratidão aos estudantes envolvidos, cuja participação foi fundamental para a construção desta experiência formativa.

REFERÊNCIAS

AUSUBEL, David P. *Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva.*

Traduzido por Cláudia Schilling. São Paulo: Cultrix, 2000. Disponível em:

https://www.uel.br/pos/ecb/pages/arquivos/Ausubel_2000_Aquisicao%20e%20retencao%20de%20conhecimentos.pdf.

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular.* Brasília, DF: Ministério da Educação, 2017.

Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: a study of the play-element in culture.* London: Routledge & Kegan Paul, 1938. Disponível em:

<https://books.google.com.br/books?id=1ZADAQAAQBAJ&lpg=PP2&ots=3iOoDm7o-V&dq=info%3At3v6TlCyfYcJ%3Ascholar.google.com%2F&lr&hl=pt-BR&pg=PP2#v=onepage&q&f=false>.

MORAN, José Manuel. *Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda*, 2018.

Disponível em: https://moran.eca.usp.br/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf.

MORAN, José Manuel. Os novos espaços de atuação do professor com as tecnologias. *Revista Diálogo Educacional*, Curitiba, v. 4, n. 12, p. 13-21, maio/ago. 2004. Disponível em:

<http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=189117821002>.