ISSN: 2358-8829

O Uso do Kahoot como Estratégia de Revisão na Disciplina de Suinocultura no Colégio Agrícola Vidal de Negreiros (CAVN)

Ana Laryssa Nunes Nery [1]
Francielle Targino de Lima[2]
Jaini dos Santos Freire [3]

INTRODUÇÃO

As mudanças sociais e tecnológicas das últimas décadas têm gerado alterações nas maneiras de se comunicar, interagir e acessar o conhecimento (Alves; Fürkotter; Gitahy, 2023). No ambiente educacional, a utilização crescente de recursos digitais tem ajudado a expandir as opções de ensino e aprendizado, ao passo que provoca reflexões sobre as metodologias pedagógicas aplicadas em sala de aula (Guimarães; Freitas; Gonzalez, 2022). Nesse contexto, a utilização das tecnologias não deve ser entendida apenas pela sua inclusão no espaço escolar, pois a mera presença desses recursos, por si só, não assegura transformações no processo de ensino e aprendizagem (Scherer; Brito, 2020). É imprescindível, assim, considerar maneiras de uso que estejam alinhadas aos objetivos educacionais e que possam facilitar a participação dos alunos na construção do saber (Cunha *et al.*, 2024).

Neste cenário de procura por intencionalidade educacional, as metodologias ativas destacam-se ao colocar o aluno como protagonista de sua própria aprendizagem, empregando ferramentas digitais para aumentar o engajamento no ambiente escolar. Conforme Silva e Ferreira (2022), a utilização da plataforma Kahoot como método de gamificação impacta de maneira positiva o processo educativo, pois proporciona experiências interativas que beneficiam a autoavaliação do estudante e possibilitam uma intervenção pedagógica mais ágil e eficaz por parte do professor. Adicionando a essa visão, Madureira e Schneider (2021) destacam que a dinâmica dos testes interativos no ensino médio e técnico incentiva a motivação dos alunos ao converter revisões teóricas em experiências lúdicas, possibilitando ao docente identificar lacunas de aprendizagem em tempo real com o auxílio do feedback instantâneo oferecido pelo aplicativo.

[1] Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Agrárias da Universidade Federal da Paraíba - UFPB, ana.laryssa@academico.ufpb.br;
[2] Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Agrárias da Universidade Federal da Paraíba - UFPB, targinofrancielle083@gmail.com;
[3] Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Agrárias da Universidade Federal da Paraíba - UFPB, jaini.freire@academico.ufpb.br;

ISSN: 2358-8829

Ao aplicar esse contexto à educação profissional agrícola, em particular ao estudo da Suinocultura, uma matéria que abrange uma quantidade significativa de terminologias técnicas, práticas de sanidade e critérios de manejo, o uso de testes gamificados pode ajudar a tornar a revisão do conteúdo mais interativa e facilitar a assimilação de conceitos. De acordo com Rojabi *et al.* (2022), a aplicação do Kahoot em revisões pode favorecer o engajamento e a motivação dos alunos, além de criar um ambiente de aprendizado mais agradável e diminuir a ansiedade durante os testes. Os escritores salientam a chance de os alunos obterem retorno sobre seu desempenho e debaterem as respostas fornecidas. Assim, a aplicação do Kahoot como recurso de revisão em Suinocultura pode facilitar a relembrança de conceitos vinculados aos temas abordados em aula, promovendo uma conexão mais ágil entre a base teórica e as habilidades requeridas nas práticas do setor.

Diante da exigência de unir tecnologias digitais e metodologias ativas ao cotidiano do ensino técnico agropecuário, surge a seguinte questão de investigação: Como a utilização do Kahoot pode auxiliar na revisão dos conteúdos da disciplina de Suinocultura antes de se realizar uma avaliação? Para atender essa indagação, este artigo visa examinar as contribuições do aplicativo Kahoot como recurso educativo de revisão nesta área. A pesquisa é justificada pela importância de explorar como a gamificação pode melhorar a absorção de conhecimentos específicos da área e aumentar a participação ativa dos alunos no processo educativo.

METODOLOGIA

Esta pesquisa caracteriza-se como um estudo de natureza aplicada, com abordagem qualiquantitativa e objetivos descritivos, sendo executada no Colégio Agrícola Vidal de Negreiros (CAVN), localizado na Universidade Federal da Paraíba, no campus III, Bananeiras - PB. O procedimento investigativo consistiu em uma intervenção pedagógica realizada com uma turma do Curso Técnico em Agropecuária, na modalidade Subsequente, durante as atividades da disciplina de Suinocultura. A escolha por esse grupo justifica-se pela especificidade do perfil dos estudantes, que buscam habilitação profissional direta e demandam estratégias de ensino que alinhem dinamicamente a teoria técnica às exigências práticas do mercado.

Para avaliar o impacto da gamificação como recurso didático antes da realização formal, a coleta de dados foi estruturada em três etapas consecutivas: aplicação de diagnóstico inicial, execução da atividade com o Kahoot e avaliação final pós-intervenção. Na primeira etapa, antes da realização do quiz interativo, aplicou-se um formulário inicial contendo 10

ISSN: 2358-8829

questões, elaborado por meio da plataforma Google Forms e disponibilizado aos estudantes em sala de aula, com as orientações e o QR Code de acesso projetado na televisão do ambiente escolar. Esse primeiro instrumento teve como objetivo mapear a familiaridade prévia dos discentes com o aplicativo Kahoot, o nível de interesse e expectativa quanto ao uso de ferramentas digitais, a percepção sobre a eficácia dos métodos tradicionais de revisão e o sentimento do grupo em relação aos conteúdos da disciplina antes da prova. As questões que integraram esse formulário diagnóstico e de expectativas prévias estão organizadas no Quadro 1.

Quadro 1. Perguntas (P) do questionário de diagnóstico inicial e expectativas dos estudantes.

P1. Você já conhecia o Kahoot?	P2. Antes desta atividade, qual era seu nível de interesse em participar de uma revisão utilizando uma ferramenta digital como o Kahoot?
P3. Você acredita que uma atividade de revisão utilizando recursos digitais pode tornar a aula mais dinâmica?	P4. Você acredita que atividades em formato de quiz podem auxiliar na revisão dos conteúdos?
P5. Qual é seu nível de interesse em participar de uma revisão utilizando o Kahoot?	P6. Você considera as atividades de revisão tradicionais suficientes para revisar os conteúdos antes de uma avaliação?
P7. Você acredita que uma atividade de revisão pode ajudar a identificar conteúdos que precisam ser mais estudados?	P8. Você acredita que atividades interativas podem aumentar sua participação durante a revisão dos conteúdos?
P9. Antes da avaliação (prova), como você se sente em relação aos conteúdos estudados na disciplina de Suinocultura?	P10. Você acredita que uma ferramenta como o Kahoot pode contribuir para tornar a revisão dos conteúdos mais interessante?

Em seguida, na segunda fase da intervenção foi a atividade gamificada utilizando a plataforma Kahoot!. A sessão teve a participação de 12 estudantes que se envolveram voluntariamente e foi composta por 27 perguntas de revisão sobre os conteúdos que foram apresentados em sala de aula durante o bimestre.

Por fim, os estudantes responderam um último formulário (Quadro 2) com 12 perguntas que teve como objetivo verificar as percepções dos alunos sobre o Kahoot, como também, sobre os assuntos que eles consideravam que precisavam estudar mais antes da realização da prova.

Quadro 2. Questões (Q) do formulário pós-intervenção.

Q1. O uso do Kahoot tornou a revisão dos conteúdos de Suinocultura mais dinâmica.	Q2. O Kahoot tornou a revisão dos conteúdos de Suinocultura mais interessante.
Q3. A atividade com o Kahoot ajudou-me a relembrar conteúdos de Suinocultura estudados anteriormente.	Q4. As questões apresentadas no Kahoot contribuíram para a revisão dos

ISSN: 2358-8829

	conteúdos abordados na disciplina de Suinocultura.
Q5. A atividade com o Kahoot ajudou-me a identificar conteúdos de Suinocultura que preciso estudar mais.	Q6. O uso do Kahoot aumentou minha participação durante a atividade de revisão.
Q7. O Kahoot contribuiu para facilitar a revisão dos conteúdos de Suinocultura.	Q8. Após a atividade, sinto-me mais preparado(a) para realizar a avaliação da disciplina de Suinocultura.
Q9. Considero que o Kahoot pode ser utilizado como ferramenta de apoio ao ensino de Suinocultura.	Q10. Gostaria que o Kahoot fosse utilizado novamente em outras atividades da disciplina de Suinocultura.
Q11. A variedade de conteúdos abordados no Kahoot contribuiu para uma revisão geral da disciplina de Suinocultura.	Q12. Após a atividade de revisão, qual conteúdo de Suinocultura você considera que precisa estudar mais?

RESULTADOS E DISCUSSÃO

1 Análise questionário pré-intervenção:

1.1 Familiaridade tecnológica e receptividade à proposta de gamificação

Os resultados do questionário diagnóstico indicaram que a maioria dos estudantes já conhecia a plataforma Kahoot (P1), correspondendo a 91,7% dos participantes (11 estudantes), enquanto 8,3% (um estudante) afirmaram não conhecê-la. Esse resultado demonstra que a plataforma já fazia parte do repertório de conhecimentos de grande parte da turma, condição que pode favorecer sua introdução em atividades pedagógicas, uma vez que tende a reduzir a necessidade de dedicar tempo à apresentação de suas funcionalidades básicas.

Entretanto, o conhecimento prévio da ferramenta não significa, necessariamente, que os estudantes já a tenham utilizado em situações de aprendizagem. Por esse motivo, a familiaridade identificada deve ser compreendida como um indicador inicial de contato com a plataforma, e não como evidência de domínio de suas possibilidades didáticas.

Em relação ao interesse em participar de uma revisão utilizando uma ferramenta digital, como o Kahoot (P2), 58,3% dos participantes demonstraram interesse alto ou muito alto, correspondendo a sete estudantes. Outros 25% (três estudantes) indicaram interesse médio, enquanto 16,7% (dois estudantes) manifestaram interesse baixo ou muito baixo. Esses dados indicam que mais da metade da turma já apresentava uma disposição favorável à proposta antes da realização da atividade, embora parte dos participantes demonstrasse interesse moderado ou reduzido.

Quando questionados especificamente sobre o interesse em participar de uma revisão utilizando o Kahoot (P5), 75% dos estudantes demonstraram interesse alto ou muito alto, correspondendo a nove participantes. Os outros 25% (três estudantes) indicaram interesse

ISSN: 2358-8829

médio. Não houve manifestações de interesse baixo ou muito baixo nessa pergunta. A comparação entre as respostas da P2 e da P5 revela uma diferença de 16,7 pontos percentuais na proporção de estudantes com interesse alto ou muito alto, passando de 58,3% para 75%.

Essa diferença indica uma receptividade mais expressiva nas respostas à pergunta que trata especificamente da revisão utilizando o Kahoot. Entretanto, como as perguntas apresentam formulações distintas, esse resultado deve ser interpretado como uma diferença entre as distribuições das respostas, e não como evidência de que o interesse aumentou efetivamente ao longo do tempo.

De modo geral, os resultados indicam que a maioria dos estudantes conhecia a plataforma e demonstrava interesse em participar de uma atividade de revisão gamificada. Esses aspectos constituíram condições favoráveis à implementação da proposta, embora não permitam, isoladamente, antecipar seus efeitos sobre a participação ou a aprendizagem.

1.2 Percepções sobre as possibilidades pedagógicas da gamificação

As respostas relacionadas às possibilidades pedagógicas dos recursos digitais e das atividades em formato de *quiz* revelaram uma avaliação predominantemente favorável. Todos os participantes (100%) concordaram ou concordaram totalmente que os recursos digitais podem tornar as aulas mais dinâmicas (P3), sendo 41,7% de concordância e 58,3% de concordância total. De maneira semelhante, 91,7% dos estudantes concordaram ou concordaram totalmente que as atividades em formato de *quiz* podem auxiliar na revisão dos conteúdos (P4), enquanto 8,3% mantiveram uma posição neutra.

Quanto à possibilidade de o Kahoot tornar a revisão dos conteúdos mais interessante (P10), 91,7% dos estudantes também manifestaram concordância, dos quais 75% concordaram totalmente e 16,7% concordaram. Os demais 8,3% mantiveram uma posição neutra. A convergência dessas respostas evidencia uma percepção positiva dos participantes sobre o potencial dos recursos digitais e das atividades interativas para diversificar as estratégias de revisão.

Essa percepção também foi observada nas respostas sobre a capacidade das atividades de revisão de auxiliar na identificação de conteúdos que necessitam de maior aprofundamento (P7). Todos os participantes concordaram ou concordaram totalmente com essa afirmação, sendo 50% de concordância e 50% de concordância total. Além disso, 91,7% dos estudantes concordaram ou concordaram totalmente que as atividades interativas podem aumentar sua participação durante a revisão dos conteúdos (P8), enquanto 8,3% discordaram da afirmação.

ISSN: 2358-8829

Esses resultados indicam que os estudantes reconheciam possibilidades pedagógicas associadas à revisão interativa, especialmente quanto à identificação de dificuldades e ao estímulo à participação. Sob essa perspectiva, a utilização de jogos digitais em atividades de revisão pode favorecer o envolvimento dos estudantes ao incorporar desafios, questões objetivas e retorno sobre o desempenho durante a atividade. Quando planejados de acordo com os objetivos de aprendizagem, esses elementos podem oferecer oportunidades para retomar os conteúdos estudados e reconhecer aspectos que precisam de maior atenção.

Nesse contexto, o Kahoot pode ser compreendido como um recurso de apoio à avaliação formativa, desde que sua utilização esteja associada à análise das respostas dos estudantes e à retomada dos conteúdos em que forem identificadas dificuldades. Durante a atividade, as respostas podem fornecer indícios sobre a compreensão dos assuntos abordados, tanto para os próprios estudantes quanto para o docente, contribuindo para orientar explicações e revisões posteriores.

É importante considerar, contudo, que as respostas do questionário expressam as percepções dos participantes sobre essas possibilidades, não a comprovação de que tais benefícios tenham sido efetivamente alcançados. A verificação dos efeitos da estratégia depende da análise dos dados produzidos durante e após a intervenção. Assim, os resultados do diagnóstico fundamentam a pertinência de investigar a utilização da gamificação no contexto específico da disciplina de Suinocultura, sem antecipar conclusões sobre seus resultados educacionais.

1.3 Percepções sobre as revisões tradicionais e segurança acadêmica antes das avaliações

A análise das respostas referentes às estratégias tradicionais de revisão e à segurança acadêmica dos estudantes permite compreender aspectos importantes do contexto em que a intervenção foi planejada.

Quando questionados sobre a suficiência das atividades de revisão tradicionais para retomar os conteúdos antes de uma avaliação (P6), 50% dos participantes concordaram ou concordaram totalmente com a afirmação. Desse total, 33,3% concordaram e 16,7% concordaram totalmente. Outros 41,7% mantiveram uma posição neutra, enquanto 8,3% discordaram totalmente.

A distribuição das respostas evidencia que não havia uma percepção inteiramente consensual sobre a suficiência das estratégias tradicionais. Embora metade dos estudantes as considerasse suficientes, uma parcela expressiva não apresentou uma posição definida, e um

ISSN: 2358-8829

participante discordou totalmente da afirmação. Esses resultados não demonstram que as revisões convencionais sejam ineficazes, mas indicam que sua suficiência não era reconhecida de maneira uniforme pela turma.

Nesse contexto, a utilização de uma atividade gamificada constitui uma possibilidade de diversificação das estratégias de revisão, permitindo investigar a contribuição de uma abordagem mais interativa como complemento às práticas já utilizadas na disciplina. A proposta pode oferecer outra oportunidade para retomar os conteúdos, responder a questões e identificar dúvidas, sem pressupor a substituição das estratégias tradicionais de ensino.

A percepção dos estudantes sobre sua segurança em relação aos conteúdos estudados antes da avaliação de Suinocultura também contribui para caracterizar esse contexto (P9). A maioria dos participantes (75%) declarou sentir-se nem segura nem insegura, enquanto 16,7% afirmaram sentir-se muito seguros e 8,3% seguros. Portanto, apenas 25% dos estudantes expressaram algum nível de segurança em relação aos conteúdos antes da prova.

A predominância de respostas neutras indica que a maior parte da turma não declarou explicitamente sentir-se segura ou insegura diante da avaliação. Entretanto, essa neutralidade não deve ser interpretada automaticamente como insegurança, dificuldade de aprendizagem ou desconhecimento dos conteúdos, uma vez que essas condições não podem ser determinadas exclusivamente por essa resposta.

Do ponto de vista pedagógico, os resultados reforçam a pertinência de investigar estratégias de revisão que permitam aos estudantes retomar os assuntos estudados e verificar suas respostas antes das avaliações formais. Nesse sentido, o Kahoot pode funcionar como um recurso complementar para mobilizar conhecimentos prévios, oferecer retorno sobre as respostas e identificar conteúdos que necessitam de esclarecimento adicional, desde que a atividade seja acompanhada de correções e explicações adequadas.

Ainda assim, os dados do questionário pré-intervenção não permitem concluir que a utilização da plataforma reduzirá a insegurança dos estudantes ou melhorará seu desempenho nas avaliações. Essas possibilidades precisam ser examinadas a partir dos resultados obtidos durante e após a intervenção, considerando as evidências efetivamente coletadas. Dessa forma, o diagnóstico inicial oferece elementos para contextualizar a proposta de gamificação e fundamentar a análise de seus possíveis resultados na disciplina de Suinocultura.

2 Análise questionário pós-intervenção:

2.1 Engajamento, dinamismo e aceitação da metodologia

ISSN: 2358-8829

Os resultados do questionário pós-intervenção demonstraram uma avaliação predominantemente favorável da atividade realizada com o Kahoot. Todos os participantes concordaram ou concordaram totalmente que a ferramenta tornou a revisão dos conteúdos de Suinocultura mais interessante (Q2), contribuiu para facilitar esse processo (Q7) e constituiu um recurso de apoio ao ensino da disciplina (Q9). Além disso, todos avaliaram positivamente a contribuição da plataforma para aumentar a participação durante a atividade de revisão (Q6), evidenciando uma percepção favorável quanto à sua utilização nesse contexto pedagógico.

Em relação ao dinamismo proporcionado pela plataforma (Q1), 91,7% dos estudantes manifestaram concordância, sendo 50% de concordância e 41,7% de concordância total, enquanto 8,3% discordaram da afirmação. Esse resultado indica que a percepção positiva foi predominante, embora não tenha sido compartilhada por todos os participantes. A existência de uma resposta discordante reforça a importância de considerar a diversidade de experiências e preferências dos estudantes ao avaliar a utilização de metodologias ativas.

A percepção dos estudantes sobre sua preparação para a avaliação da disciplina de Suinocultura também foi investigada (Q8). A maioria dos participantes (66,7%) concordou totalmente que se sentia mais preparada para realizar a avaliação após a atividade, enquanto 16,7% concordaram com a afirmação. Por outro lado, 16,7% mantiveram uma posição neutra. Esses resultados indicam que 83,3% dos estudantes perceberam uma contribuição positiva da atividade para sua preparação para a prova. Entretanto, essa percepção não comprova, isoladamente, uma melhora efetiva no desempenho acadêmico, cuja verificação dependeria da análise de resultados de avaliações ou de outros indicadores de aprendizagem.

A percepção favorável à ferramenta também se manifestou na disposição para sua utilização em atividades futuras. Na Q10, 91,7% dos participantes concordaram ou concordaram totalmente que o Kahoot deveria ser utilizado novamente em outras atividades da disciplina, dos quais 58,3% concordaram totalmente e 33,3% concordaram. Os demais 8,3% mantiveram uma posição neutra. Esse resultado demonstra receptividade à continuidade da estratégia no contexto da disciplina de Suinocultura.

A avaliação positiva pode ser discutida considerando as características da gamificação, que incorpora elementos de jogos, como pontuação, desafios e retorno sobre as respostas, a situações de ensino e aprendizagem. Quando articulados aos objetivos pedagógicos, esses elementos podem favorecer uma dinâmica de aula mais participativa e oferecer oportunidades para que os estudantes mobilizem conhecimentos previamente trabalhados.

ISSN: 2358-8829

No caso investigado, a elevada concordância quanto ao dinamismo, ao interesse e à participação sugere que a atividade foi percebida como uma alternativa pertinente para a revisão dos conteúdos de Suinocultura. Entretanto, esses resultados dizem respeito às percepções dos participantes sobre a experiência vivenciada e não permitem afirmar, isoladamente, que houve aumento objetivo da aprendizagem ou que a ferramenta possa substituir outras estratégias didáticas.

2.2 Revisão dos conteúdos e identificação de necessidades de aprofundamento

Além da aceitação da metodologia, os resultados indicaram que os estudantes reconheceram contribuições da atividade para a retomada dos conteúdos da disciplina. Na Q4, todos os participantes concordaram ou concordaram totalmente que as questões propostas no Kahoot contribuíram para a revisão dos conteúdos abordados, sendo 58,3% de concordância e 41,7% de concordância total. Da mesma forma, 91,7% afirmaram que a atividade os ajudou a relembrar conteúdos de Suinocultura estudados anteriormente (Q3), enquanto 8,3% mantiveram uma posição neutra.

Esses resultados sugerem que a atividade foi percebida como uma oportunidade de recuperar informações e revisar conhecimentos relacionados à Suinocultura. A elaboração de questões sobre diferentes conteúdos pode favorecer a mobilização de conhecimentos prévios e tornar perceptíveis aspectos que os estudantes ainda precisam retomar. No entanto, a percepção de recuperação dos conteúdos não equivale, necessariamente, à comprovação de retenção duradoura, que exigiria instrumentos específicos de avaliação.

Outro resultado relevante refere-se à identificação de conteúdos que necessitavam de maior aprofundamento. Todos os participantes concordaram ou concordaram totalmente que a atividade contribuiu para reconhecer os assuntos que precisavam estudar mais (Q5), sendo 50% de concordância e 50% de concordância total. Além disso, todos avaliaram positivamente a contribuição da variedade de conteúdos abordados no Kahoot para a realização de uma revisão geral da disciplina (Q11), com 41,7% de concordância e 58,3% de concordância total.

A identificação das necessidades de aprofundamento também foi investigada por meio da Q12, na qual os participantes indicaram os conteúdos de Suinocultura que consideravam precisar estudar mais. Conforme apresentado Q12, a categoria mais selecionada foi Sanidade e Biossegurança, mencionada por 58,3% dos participantes. Em seguida, Sistemas de Produção de Suínos foi indicado por 50% dos estudantes.

ISSN: 2358-8829

As categorias Reprodução e Manejo de Matrizes, Instalações e Ambiência e Manejo e Bem-estar Animal foram mencionadas por 41,7% dos participantes, cada uma. Já Raças e Genética dos Suínos e Alimentação e Consumo de Água foram indicadas por 33,3% dos estudantes, respectivamente.

A distribuição das respostas indica que as necessidades de aprofundamento percebidas pelos estudantes estavam presentes em diferentes áreas do componente curricular, com maior frequência de indicações para Sanidade e Biossegurança e Sistemas de Produção de Suínos. Esses resultados podem orientar a organização de revisões posteriores, permitindo priorizar os conteúdos mais frequentemente apontados pela turma sem desconsiderar os demais tópicos.

É necessário ressaltar, contudo, que as frequências apresentadas representam percepções dos próprios estudantes, e não uma classificação objetiva do nível de domínio de cada conteúdo. Além disso, como a Q12 permitia a indicação de diferentes conteúdos, um mesmo participante poderia mencionar mais de uma área de estudo. Por essa razão, os percentuais não devem ser somados como se fossem categorias mutuamente exclusivas.

Dessa maneira, os dados apontam para uma possibilidade de utilização do Kahoot que vai além da dinâmica do jogo: sua integração a um processo de revisão no qual as respostas e as percepções dos estudantes auxiliem na identificação de conteúdos que merecem maior atenção pedagógica. Embora os resultados indiquem que os participantes reconheceram essa possibilidade, a confirmação de sua contribuição para a aprendizagem depende da análise conjunta das evidências produzidas durante a intervenção e de outros indicadores de desempenho, caso tenham sido coletados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização da gamificação por meio da plataforma Kahoot como estratégia de revisão pedagógica na disciplina de Suinocultura apresentou resultados favoráveis, evidenciando sua pertinência como recurso complementar ao processo de ensino e aprendizagem. Os resultados demonstraram elevada aceitação da intervenção pelos estudantes, especialmente quanto à atratividade da atividade, ao estímulo à participação e à contribuição percebida para a revisão dos conteúdos. Além disso, a maioria dos participantes considerou que a experiência contribuiu para sua preparação antes das avaliações, indicando uma percepção positiva da estratégia no contexto investigado. A atividade também possibilitou identificar os conteúdos que os estudantes consideravam necessitar de maior aprofundamento, com destaque para Sanidade e Biossegurança e Sistemas de Produção de

Suínos. Esse resultado evidencia uma possibilidade de utilização do Kahoot como instrumento de apoio à avaliação formativa, fornecendo informações que podem orientar a retomada de conteúdos e o planejamento de intervenções pedagógicas de acordo com as necessidades identificadas pela turma. Embora os resultados indiquem receptividade à metodologia e contribuições percebidas pelos participantes, é necessário considerar que a investigação se baseou em questionários aplicados a um grupo de 12 estudantes e que os dados refletem principalmente suas percepções sobre a experiência. Dessa forma, não é possível afirmar, exclusivamente com base nesses resultados, que a intervenção produziu ganhos objetivos de aprendizagem, aumentou diretamente a retenção dos conteúdos ou reduziu a ansiedade pré-avaliação. Conclui-se que o Kahoot se apresenta como uma alternativa promissora para diversificar as estratégias de revisão na educação profissional, especialmente no ensino de conteúdos técnicos relacionados à Suinocultura. Sua utilização, articulada às estratégias pedagógicas já existentes, pode favorecer a participação discente, estimular a reflexão sobre as próprias necessidades de aprendizagem e subsidiar o planejamento docente. Recomenda-se a realização de novas investigações que associem a análise das percepções dos estudantes à avaliação do desempenho acadêmico, de modo a aprofundar a compreensão das contribuições da gamificação para o processo de ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: Kahoot; Suinocultura; licenciatura; educação; plataforma interativa.

REFERÊNCIAS

ALVES GUIMARÃES, Ueudison; SANTOS DE FREITAS, Lenir; PEQUENO FERREIRA GONZALEZ, Marineide. O USO DA TECNOLOGIA DIGITAL NO AMBIENTE ESCOLAR. **RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar - ISSN 2675-6218**, v. 3, n. 8, p. e381785, 10 ago. 2022.

CUNHA, Marcia Borin Da *et al.* METODOLOGIAS ATIVAS: EM BUSCA DE UMA CARACTERIZAÇÃO E DEFINIÇÃO. **Educação em Revista**, v. 40, p. e39442, 2024.

MACIEL DA SILVA, Andréia; PRISCILA COSTA FERREIRA, Débora. A utilização da plataforma Kahoot como ferramenta de gamificação: uma contribuição para o ensino e a aprendizagem na educação básica. **Revista EDaPECI**, v. 22, n. 2, p. 21–35, 29 jul. 2022.

RAMOS ALVES, Luis Henrique; FÜRKOTTER, Mônica; CHRISTINO GITAHY, Raquel Rosan. O uso das tecnologias digitais de informação e comunicação e das mídias na educação na sociedade contemporânea e suas influências no ensino jurídico. **EccoS – Revista Científica**, n. 64, p. 1–15, 17 mar. 2023.

ROJABI, Ahmad Ridho *et al.* Kahoot, is it fun or unfun? Gamifying vocabulary learning to boost exam scores, engagement, and motivation. **Frontiers in Education**, v. 7, p. 939884, 20 set. 2022.

SCHERER, Suely; BRITO, Gláucia Da Silva. Integração de tecnologias digitais ao currículo: diálogos sobre desafios e dificuldades. **Educar em Revista**, v. 36, p. e76252, 2020.

SILVA MADUREIRA, Jamille; NOU SCHNEIDER, Henrique. Gamificação no ensino de programação de computadores em turmas do ensino médio: uma experiência com o software Kahoot! **RENOTE**, v. 19, n. 2, p. 91–100, 28 dez. 2021.