ISSN: 2358-8829

O USO DO KAHOOT! COMO ESTRATÉGIA DE METODOLOGIA ATIVA NAS AULAS DE REVISÃO DO COLÉGIO AGRÍCOLA VIDAL DE NEGREIROS (CAVN)

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

INTRODUÇÃO

O avanço das tecnologias digitais têm provocado transformações profundas no cenário educacional, exigindo que os docentes adotem práticas pedagógicas inovadoras, capazes de promover engajamento, participação ativa e aprendizagem significativa por parte dos estudantes. Nesse contexto, a gamificação tem se consolidado como uma abordagem educacional promissora, caracterizada pela utilização de elementos, dinâmicas e mecânicas de jogos em ambientes de ensino, com o objetivo de tornar o processo de aprendizagem mais motivador, interativo e centrado no estudante. Mais do que uma simples estratégia de entretenimento, a gamificação representa uma mudança de paradigma no modo de ensinar e aprender, pois estimula a curiosidade, o senso de desafio e o trabalho em equipe. Essa metodologia vai além do aspecto lúdico, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, socioemocionais e de resolução de problemas, ao mesmo tempo em que promove a autonomia, o protagonismo discente e o sentimento de pertencimento ao processo educativo (VALENÇA et al, 2026).

Entre as ferramentas digitais aplicadas à gamificação, o Kahoot! tem se destacado por sua interface acessível e capacidade de engajar os estudantes em atividades interativas, como quizzes, desafios e competições educativas. Essa

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

ISSN: 2358-8829

plataforma favorece a revisão de conteúdos, a consolidação de conceitos e a aprendizagem colaborativa, ao mesmo tempo em que possibilita ao professor monitorar o desempenho dos alunos em tempo real, identificando lacunas de aprendizagem e promovendo intervenções pedagógicas mais precisas (LUQUETA et al. 2025). Além disso, o uso do Kahoot! estimula a socialização e a troca de saberes entre os estudantes, fortalecendo o vínculo entre professor e turma e tornando o ambiente de aprendizagem mais dinâmico e participativo.

Estudos recentes, como os de Machado et al. (2023), demonstram que o uso de metodologias ativas mediadas por tecnologias digitais, incluindo o Kahoot!, potencializa a motivação estudantil, fortalece a relação entre teoria e prática e estimula o desenvolvimento de competências essenciais à formação acadêmica e profissional. Nesse sentido, observa-se que o emprego de recursos digitais gamificados tem contribuído não apenas para melhorar o desempenho dos estudantes, mas também para transformar a sala de aula em um espaço mais colaborativo, criativo e voltado à resolução de problemas reais.

No âmbito da presente pesquisa, desenvolvida com turmas do curso técnico em Agropecuária do Colégio Agrícola Vidal de Negreiros (CAVN), verificou-se que a aplicação do Kahoot! contribuiu significativamente para o aumento do engajamento e da participação dos estudantes, tornando as aulas de revisão mais dinâmicas e interativas. A utilização da ferramenta permitiu também a integração de estratégias pedagógicas que favorecem a aprendizagem ativa, possibilitando aos alunos não apenas a assimilação de conteúdos, mas também a reflexão crítica, a troca de experiências e a construção colaborativa do conhecimento. Diante disso, o presente estudo tem como objetivo geral analisar a eficácia do Kahoot! como estratégia de aprendizagem ativa, investigando seus impactos na motivação, no desempenho acadêmico e na interação entre estudantes, bem como seu potencial para fortalecer práticas pedagógicas inovadoras e favorecer a consolidação de um ensino mais participativo, colaborativo e alinhado às demandas contemporâneas da educação tecnológica. Acredita-se que a incorporação de ferramentas digitais gamificadas, como o Kahoot!, possa contribuir significativamente para a formação integral dos alunos, desenvolvendo competências que ultrapassam os limites da sala de aula e se estendem para a prática profissional e para a vida em sociedade.

ISSN: 2358-8829

METODOLOGIA

A presente pesquisa foi desenvolvida no Colégio Agrícola Vidal de Negreiros (CAVN), envolvendo uma turma da disciplina de Botânica e uma turma de Olericultura, ambas pertencentes ao curso técnico em Agropecuária. Trata-se de um estudo de natureza qualitativa, descritiva e de caráter exploratório, cujo objetivo principal foi analisar o impacto da utilização da plataforma Kahoot! como estratégia de aprendizagem ativa no processo de revisão de conteúdos. Além disso, buscou-se compreender de que forma o uso da gamificação poderia contribuir para o aumento da motivação, do engajamento e da participação dos estudantes durante as atividades pedagógicas.

Durante o desenvolvimento das aulas, os bolsistas participaram do planejamento e da elaboração de quizzes interativos utilizando a plataforma Kahoot!, contemplando questões relacionadas aos conteúdos que já haviam sido trabalhados previamente em sala de aula. A construção das atividades buscou considerar os conhecimentos abordados nas aulas, de modo que as questões apresentadas funcionassem como uma estratégia de retomada e revisão dos conteúdos, permitindo aos estudantes relembrar conceitos, verificar seus conhecimentos e refletir sobre possíveis dúvidas. Os quizzes foram organizados de maneira a contemplar conteúdos teóricos e práticos, buscando aproximar a revisão da realidade dos estudantes e tornar o momento de retomada dos assuntos mais dinâmico e participativo.

Durante a aplicação, os estudantes acessaram a plataforma por meio de dispositivos móveis, como celulares e tablets, utilizando-os para responder, em tempo real, às questões apresentadas. A dinâmica possibilitou que as respostas fossem realizadas de forma simultânea, enquanto o resultado de cada questão era apresentado na tela, permitindo aos alunos acompanhar seu desempenho ao longo da atividade. A visualização da pontuação e do ranking no quadro acrescentou um elemento de desafio à proposta, estimulando os estudantes a permanecerem atentos às questões e a participarem ativamente da revisão. Dessa forma, o recurso digital não foi utilizado apenas como uma ferramenta para responder perguntas, mas como um elemento capaz

ISSN: 2358-8829

de modificar a dinâmica da atividade, proporcionando maior interação entre os estudantes e entre estes e o conteúdo trabalhado.

A utilização do Kahoot! também possibilitou uma retomada dos conteúdos de maneira diferenciada da abordagem tradicional, uma vez que os alunos puderam participar da atividade de forma mais ativa, acompanhando seus resultados e observando seu desempenho em relação às questões propostas. A dinâmica de perguntas e respostas em tempo real contribuiu para criar um momento de revisão marcado pela participação e pelo envolvimento dos estudantes, tornando o processo de retomada dos conteúdos mais lúdico e desafiador. Além disso, a atividade possibilitou aos bolsistas observar a participação da turma durante a aplicação da metodologia, considerando a forma como os alunos interagiam com as questões e com a dinâmica proposta.

Em contraposição a essa experiência, na turma de Botânica optou-se pela realização da atividade de revisão de maneira tradicional, por meio de uma atividade impressa e sem a utilização da ferramenta digital. A adoção de metodologias distintas entre as turmas possibilitou estabelecer uma comparação entre duas formas de conduzir uma atividade com o mesmo propósito de revisão dos conteúdos. Enquanto uma turma teve contato com uma proposta mediada pelo uso do Kahoot!, com questões respondidas em tempo real, pontuação e ranking, a turma de Botânica realizou a revisão por meio do material impresso, seguindo uma dinâmica convencional de resolução das questões.

Essa diferenciação metodológica foi importante para observar possíveis contrastes na dinâmica das duas turmas, especialmente em aspectos relacionados ao comportamento, à participação, ao interesse, ao envolvimento e à interação dos estudantes durante a realização das atividades. A comparação permitiu perceber que a forma como uma atividade de revisão é apresentada pode interferir na dinâmica da sala de aula, uma vez que o uso de um recurso gamificado acrescenta elementos de interação e desafio que não estão presentes da mesma maneira em uma atividade impressa. Ao mesmo tempo, a realização da atividade tradicional possibilitou estabelecer um parâmetro de comparação, permitindo analisar a experiência proporcionada pelo Kahoot! em relação a uma estratégia de revisão mais convencional.

ISSN: 2358-8829

Nesse sentido, a experiência com as duas turmas contribuiu para uma reflexão sobre a utilização de metodologias diferenciadas no ensino, especialmente no que diz respeito ao uso de recursos tecnológicos e estratégias gamificadas. A comparação entre a turma que utilizou o Kahoot! e a turma de Botânica, que realizou a atividade impressa, permitiu analisar não apenas as características de cada proposta, mas também as diferentes formas de interação dos estudantes com o processo de revisão. Dessa maneira, a atividade evidenciou o potencial das ferramentas digitais para diversificar as práticas pedagógicas, ao mesmo tempo em que demonstrou a importância de considerar o contexto, as características da turma e os objetivos de aprendizagem no momento de selecionar a metodologia a ser utilizada.

A coleta de dados ocorreu por meio de duas frentes principais: a observação participativa dos bolsistas durante a aplicação das atividades e, sobretudo, por meio da avaliação e dos relatórios gerados pela plataforma Kahoot!. A ferramenta permitiu registrar de forma automatizada o desempenho dos alunos, o índice de acertos e erros por questão, o tempo médio de resposta e a pontuação geral.

Essa metodologia de avaliação é baseada no próprio Kahoot! possibilitou identificar percepções, sentimentos relacionados à motivação e o nível real de assimilação dos conteúdos. Constatou-se que os alunos demonstraram maior envolvimento e entusiasmo nas atividades mediadas pela plataforma, especialmente durante as etapas de correção coletiva, discussão dos resultados e recebimento de feedback imediato. Esse formato favorece o diálogo, a troca de saberes e a valorização do trabalho em grupo, aspectos essenciais à aprendizagem significativa.

Os resultados extraídos das métricas do Kahoot! apontaram que a sua utilização contribuiu não apenas para tornar o processo de revisão mais atrativo, mas também para estimular o pensamento crítico e a autonomia dos estudantes, uma vez que a competição saudável e o retorno instantâneo das respostas motivaram a busca pelo acerto e pela superação pessoal. Além disso, a plataforma mostrou-se eficiente para auxiliar o professor na identificação de dificuldades específicas de aprendizagem através de seus relatórios, permitindo uma intervenção pedagógica mais direcionada e assertiva.

ISSN: 2358-8829

Dessa forma, a experiência possibilitou uma reflexão aprofundada sobre o potencial das metodologias ativas no contexto da educação profissional e tecnológica, destacando o papel dos recursos digitais como aliados no fortalecimento do processo de ensino-aprendizagem. O relato evidencia que a integração de ferramentas inovadoras, quando planejada e aplicada de forma estratégica, pode transformar o ambiente escolar em um espaço mais colaborativo, dinâmico e conectado com as demandas contemporâneas da formação técnica. Em síntese, o uso do Kahoot! revelou-se uma prática pedagógica eficaz para promover engajamento, motivação e aprendizagem significativa, reafirmando a importância de se repensar continuamente as metodologias utilizadas na formação de futuros profissionais do campo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação da plataforma Kahoot! durante as aulas de revisão no curso técnico em Agropecuária evidenciou impactos altamente positivos no engajamento, na motivação e na participação dos estudantes. Observou-se que os alunos que utilizaram a ferramenta participaram de maneira mais ativa, interagindo intensamente entre si e com os bolsistas, o que tornou o ambiente de aprendizagem dinâmico e colaborativo.

Em contraste direto, na turma em que a ferramenta não foi utilizada, notou-se uma participação consideravelmente menor, acompanhada de menor iniciativa, apatia e dispersão durante as atividades de revisão. Essa divergência comportamental reforça os apontamentos de Machado et al. (2023), que destacam a urgência de superar métodos passivos por meio de recursos digitais que aproximem a escola da realidade dos estudantes, estimulando a atenção e o protagonismo discente.

O Papel do Feedback Imediato e da Competição Saudável

Os dados obtidos por meio da observação participativa e dos relatórios gerados pela plataforma corroboram achados da literatura da área, como os discutidos por Luqueta et al. (2025), ao demonstrarem que o Kahoot! atua de forma decisiva na consolidação de conceitos. A dinâmica do jogo permitiu que os alunos realizassem

ISSN: 2358-8829

autoavaliações em tempo real, visualizando instantaneamente suas pontuações e o ranking geral.

Esse retorno imediato promoveu uma competição saudável que incentivou o interesse, a superação pessoal e a atenção focada, aspectos essenciais para o desenvolvimento de competências cognitivas e para a retenção de conteúdos complexos abordados nas disciplinas técnicas. O formato lúdico transformou o erro em uma oportunidade de aprendizado durante as correções coletivas, fomentando o diálogo e a troca de saberes entre os pares.

Contribuições para a Educação Profissional e Tecnológica

Ademais, constatou-se que a plataforma cumpriu um papel estratégico para além do entretenimento: auxiliou os educadores na identificação rápida de lacunas de aprendizagem a partir das métricas de acertos e erros por questão. Isso possibilitou intervenções pedagógicas mais direcionadas e assertivas, fortalecendo o vínculo entre teoria e prática na formação técnica em Agropecuária (VALENÇA et al., 2026).

Em suma, os resultados indicam que a gamificação mediada pelo Kahoot! é uma estratégia pedagógica robusta e eficaz. A análise confirma que a utilização de recursos tecnológicos, quando estruturada de forma alinhada aos objetivos curriculares, contribui de maneira relevante para a melhoria do desempenho acadêmico, transformando a sala de aula em um espaço colaborativo, criativo e plenamente conectado às demandas contemporâneas da educação profissional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência desenvolvida no Colégio Agrícola Vidal de Negreiros (CAVN) com a utilização da plataforma Kahoot! demonstrou impactos amplamente positivos no processo de ensino-aprendizagem, evidenciando a eficácia da gamificação no contexto do curso técnico em Agropecuária. A incorporação dessa tecnologia mostrou-se um recurso valioso para romper com a passividade das aulas tradicionais, criando um ambiente educacional dinâmico, interativo e altamente estimulante que favoreceu a consolidação dos conteúdos abordados.

ISSN: 2358-8829

Conforme apontado ao longo da pesquisa, a competição saudável promovida pelos quizzes, somada ao feedback imediato do sistema, permitiu que os estudantes avaliassem seu próprio desempenho em tempo real. Essa dinâmica não apenas estimulou a atenção e o interesse da turma, mas também transformou o erro em um momento de reflexão e correção colaborativa de lacunas de conhecimento. Com isso, os alunos assumiram um papel protagonista em sua formação.

Além dos ganhos cognitivos na fixação de conceitos técnicos, a experiência fortaleceu o desenvolvimento de competências socioemocionais fundamentais, como o pensamento crítico, a tomada de decisões sob pressão e a colaboração entre os pares. Os resultados reforçam que o uso planejado de tecnologias digitais atende diretamente às demandas contemporâneas da educação profissional, aproximando a teoria da prática de maneira significativa.

Por fim, conclui-se que o Kahoot! configura-se como um instrumento pedagógico de grande relevância para a prática docente. Quando integrado de forma estratégica aos objetivos curriculares, o recurso não apenas potencializa a motivação e o engajamento discente, mas também se consolida como uma via transformadora para a consolidação de um ensino técnico e tecnológico cada vez mais inovador, participativo e alinhado aos desafios da formação integral dos futuros profissionais do campo.

Palavras-chave: Gamificação; Ensino técnico; Metodologias ativas; Tecnologias digitais.

AGRADECIMENTOS

Os autores agradecem à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pelo apoio financeiro e institucional por meio do Programa Residência Pedagógica, cujo suporte foi fundamental para a execução desta pesquisa.

Agradecemos também à direção, aos professores e aos alunos do Colégio Agrícola Vidal de Negreiros(CAVN) vinculado a Universidade Federal da Paraíba (UFPB), que gentilmente acolheram o projeto e atuaram como escola-campo,

permitindo a realização das atividades e a coleta de dados em seu ambiente institucional.

REFERÊNCIAS

LUQUETA, M. M. M. *Gamificação com Kahoot! no Ensino Técnico de Modelagem*. **Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE),** 2025. Acesso em 20 de Agosto de 2026.

MACHADO, A. P.; ROSTAS, G. R.; CABREIRA, T. M. *Gamificação na educação básica: uma revisão sistemática do cenário nacional.* **In: Anais do XXXIV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE),** Porto Alegre, 2023. Acesso em 20 de Agosto de 2026.

VALENÇA, A. R. et al. *Gamificação na Educação Básica: O Uso de Elementos dos Jogos Digitais Como Estratégia para Potencializar a Aprendizagem e a Participação Escolar.* **Revista Tópicos**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 34, p. 1-36, 2026. Acesso em 24 de Agosto de 2026.