ISSN: 2358-8829

Avaliação da aplicação da ferramenta digital Kahoot em turmas de ensino fundamental e médio em duas escolas públicas de São Raimundo Nonato-PI

Beatriz Ferreira dos Santos [1]
Neilany Soares Santos [2]
Taina Ribeiro Oliveira [3]
André Santos Landim [4]

INTRODUÇÃO

As tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) vêm ganhando espaço simultaneamente como um aliado no âmbito educacional através de jogos digitais, laboratório virtual e material 3D para tornar as aulas mais dinâmicas.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) as tecnologias digitais de informações e comunicação (TDIC) têm sido incorporadas às práticas docentes como recursos que podem ampliar metodologias de ensino mais ativas, aproximando o processo de ensino-aprendizagem da realidade dos estudantes e favorecendo seu interesse e engajamento (BRASIL, [s.d.]). Segundo Schuartz e Sarmento (2020), "as tecnologias de informação e comunicação (TDIC) permitem, hoje, ministrar uma aula de forma muito mais dinâmica, interativa e colaborativa do que no passado".

No campo do ensino de ciências, apesar de haver recursos pedagógicos tradicionais como livros didáticos e lousas, é importante repensar práticas que busquem estratégias metodológicas que fazem com que os estudantes participem mais das aulas, além de estimulá-los a pensar e a ir além do que está sendo ensinado em sala de aula. Isso

[1] Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências da Natureza da Universidade Federal do Vale do São Francisco – PI, beatriz.fsantos@discente.univasf.edu.br;
[2] Graduanda pelo Curso de Licenciatura em Ciências da Natureza da Universidade Federal do Vale do São Francisco – PI, neilany.santos@discente.univasf.edu.br;
[3] Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências da Natureza da Universidade Federal do Vale do São Francisco – PI, tainadebora9411@gmail.com;
[4] Mestre em Ciências da Saúde e Biológicas – Universidade Federal do Vale do São Francisco – PE, andre.landim@discente.univasf.

ISSN: 2358-8829

porque alguns conteúdos apresentam conceitos abstratos, fazendo com que os alunos tenham dificuldade de relacionar conteúdos teóricos com situações práticas do cotidiano. Outros fatores como a falta de recursos didáticos podem dificultar o desenvolvimento de atividades diversificadas.

Nesse sentido, destaca-se a plataforma Kahoot, uma ferramenta educacional criada em 2013 que permite criar jogos e compartilhar testes de múltiplas escolhas ou questões de verdadeiro ou falso para revisar os conteúdos em sala, além de estimular os estudantes a desenvolver habilidades essenciais como o pensamento crítico e a participação ativa através de ranking interativo em tempo real.

Diante desse cenário, a proposta tem como relevância investigar como a ferramenta digital contribui para tornar as aulas de ensino de ciências mais dinâmicas e interativas, aliando a prática à teoria e avaliar a percepção dos estudantes com o uso de metodologias que atendam às necessidades dos estudantes, sem substituir o papel do professor no processo educativo.

Para isso, a intervenção foi realizada em duas escolas públicas de São Raimundo Nonato-PI contendo a participação de 59 estudantes, utilizando a ferramenta digital Kahoot como material de apoio pedagógico. A intervenção pedagógica foi realizada em três momentos: inicialmente, realizou-se uma reunião com o professor regente de cada disciplina, posteriormente aplicou-se o pré-questionário para verificar os conhecimentos prévios, em seguida, a exploração dos conteúdos e a utilização da plataforma como instrumento pedagógico na prática, por fim, foi aplicado um questionário pós-intervenção com o objetivo de compreender as concepções dos estudantes em relação ao uso das tecnologias no ambiente escolar, além de verificar se gostaram da utilização dessa ferramenta.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa de intervenção pedagógica, realizada em duas escolas públicas de São Raimundo Nonato-PI composta por 59 estudantes, com a participação de 35 alunos na 1ª série do ensino médio da escola

denominada “Escola 1”, enquanto na “Escola 2” participaram 24 estudantes do 9º ano do ensino fundamental.

A intervenção foi organizada em três momentos. No primeiro momento, realizou-se uma reunião com o professor regente da disciplina para saber quais conteúdos estavam sendo abordados em sala de aula.

No segundo momento ocorreu a aplicação de um questionário pré-intervenção para avaliar as concepções prévias dos alunos sobre o uso das ferramentas digitais como material de apoio pedagógico, se já tiveram contato com essa plataforma. Em seguida, ocorreu uma breve explanação sobre os conteúdos em sala com exemplos do cotidiano para facilitar a compreensão sobre os assuntos trabalhados.

No terceiro momento, utilizou-se a ferramenta Kahoot como instrumento de apoio pedagógico com quizzes de perguntas e respostas sobre o Reino das plantas com turmas da “Escola 1”, enquanto na “Escola 2”, com conteúdo do efeito Doppler. Em ambas as escolas, os estudantes foram divididos em grupos para poder realizar a atividade prática utilizando a ferramenta digital e, conforme a dificuldade das questões, o tempo diminuía.

Por fim, foi aplicado um questionário pós-intervenção quanti-qualitativo acerca da intervenção realizada com o intuito de conhecer as concepções que os estudantes tiveram em relação à ferramenta Kahoot, se gostaram de utilizar e conseguiram aprender o conteúdo exposto.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A intervenção pedagógica foi realizada com 59 estudantes de duas escolas públicas de São Raimundo Nonato – PI, sendo 35 alunos da 1ª série do Ensino Médio e 24 do 9º ano do Ensino Fundamental. Ao término da aplicação da ferramenta digital Kahoot, foi aplicado um questionário estruturado com o objetivo de verificar a satisfação dos estudantes com o uso de Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) nas aulas de Ciências. Dentre as questões, destacam-se: “Você gostou de utilizar o Kahoot nas aulas de Ciências?”; “A ferramenta ajudou na compreensão dos conteúdos estudados?”; “Você gostaria que recursos digitais fossem utilizados com mais frequência nas aulas?” e “Você prefere aulas com uso de TDIC em relação às aulas tradicionais?”.

ISSN: 2358-8829

Os dados coletados revelaram um retorno muito positivo nas duas turmas. 98,3% dos estudantes avaliaram de forma positiva a experiência com o uso da ferramenta digital, e 80% dos participantes indicaram preferir aulas que integram as TDIC ao processo de ensino. Esse resultado é relevante, pois, em um contexto em que as tecnologias estão cada vez mais presentes no cotidiano, integrar esses recursos à prática pedagógica aproxima o conhecimento da realidade dos estudantes, favorecendo a compreensão e a consolidação dos conteúdos abordados.

Durante a execução das atividades, foi possível observar que a dinâmica de jogo e o caráter competitivo da plataforma foram elementos que despertaram grande interesse. A possibilidade de responder rapidamente às perguntas, acumular pontos e visualizar a classificação em tempo real transformou a participação em algo envolvente e estimulante. Esse aspecto lúdico e competitivo motivou os estudantes a se prepararem melhor para cada questão, buscando lembrar o que havia sido explicado e debatendo entre si para encontrar as respostas corretas. Os conteúdos trabalhados apresentavam conceitos mais abstratos, porém, com o apoio da tecnologia digital e dessa dinâmica de jogo, foram abordados de forma mais acessível e dinâmica. Os estudantes responderam às questões, debateram entre si e demonstraram interesse em compreender e aprofundar os temas estudados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da intervenção pedagógica realizada, conclui-se que a ferramenta digital Kahoot se mostrou um recurso pedagógico eficaz para as aulas de Ciências, tanto no Ensino Fundamental quanto no Ensino Médio. Os resultados demonstraram que 98,3% dos estudantes receberam a proposta de forma positiva, reconhecendo que o uso de tecnologias digitais contribui para a melhor compreensão dos conteúdos.

A intervenção pedagógica evidenciou que a plataforma favorece a participação, estimula o interesse e facilita a aprendizagem, inclusive de temas mais abstratos, funcionando como um apoio que enriquece a prática docente. Essa perspectiva está em consonância

com a Competência Geral 5 da Base Nacional Comum Curricular, que prevê o uso das tecnologias digitais de forma crítica e reflexiva (BRASIL, 2018).

Diante disso, reforça-se a importância de novas pesquisas que explorem o uso de recursos digitais em diferentes disciplinas e contextos escolares, com planejamento e alinhamento aos objetivos educacionais, visando uma educação mais dinâmica e interativa.

Palavras-chave: Tecnologias digitais; Ensino de Ciências; Kahoot; Aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: https://cdn.mec.gov.br/basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 29 out. 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação no contexto escolar: possibilidades. Base Nacional Comum Curricular (BNCC), [s.d.]. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/193-tecnologias-digitais-da-informacao-e-comunicacao-no-contexto-escolar-possibilidades. Acesso em: 25 set. 2026.

PEREIRA, Larissa C.; DINIZ JÚNIOR, Antônio I.; ALBUQUERQUE, Cecília L. Aprendizagem Tecnológica Ativa no ensino de Ciências: uma abordagem com a plataforma Kahoot! Revista Virtual de Química, v. 17, n. 1, p. 48-56, 2025. DOI: https://doi.org/10.21577/1984-6835.20250003.
Acesso em: 25 out. 2026.