



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE ALAGOAS  
DIRETORIA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA - DIREAD  
CURSO DE LICENCIATURA EM CIÊNCIAS BIOLÓGICAS**

**ALEXANDRO LOURENÇO SANTOS**

**SAMUEL BEZERRA DE OLIVEIRA**

**USO DO KAHOOT NO MODELO DE ENSINO REMOTO – ENSINO DE  
BIOLOGIA**

**ALEXANDRO LOURENÇO SANTOS**

**SAMUEL BEZERRA DE OLIVEIRA**

**USO DO KAHOOT NO MODELO DE ENSINO REMOTO – ENSINO DE  
BIOLOGIA**

Artigo científico apresentado ao Curso de Graduação em Ciências Biológicas do Instituto Federal de Alagoas, em parceria com a Universidade Aberta do Brasil, Polo de apoio presencial – Arapiraca, como requisito parcial para a obtenção do grau de licenciado em Ciências Biológicas.

Orientador: Prof. Dr. Adalberon Moreira de Lima Filho

S237u

Santos, Alexandro Lourenço.

Uso do kahoot no modelo de ensino remoto – ensino de biologia / Alexandro Lourenço Santos, Samuel Bezerra de Oliveira. – 2022.

1 PDF: il., color. (1 arquivo: 1,2 MB).

Arquivo digital no formato PDF do trabalho acadêmico com 28 folhas.

Orientação: Prof. Me. Adalberon Moreira de Lima Filho.

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como artigo científico, (Licenciatura em Ciências Biológicas) – Instituto Federal de Alagoas, Universidade Aberta do Brasil, *Campus Arapiraca*, Arapiraca, 2022.

1. Ensino remoto. 2. Kahoot – ferramenta tecnológica. 3. Ensino gamificado. I. Oliveira, Samuel Bezerra de. II. Título.

CDD: 371.33

---

**Luciete Barbosa da Silva**  
**Bibliotecária - CRB-4/1739**


ALEXANDRO LOURENÇO SANTOS  
SAMUEL BEZERRA DE OLIVEIRA

USO DO KAHOOT NO MODELO DE ENSINO REMOTO – ENSINO  
DE BIOLOGIA

Trabalho de conclusão de curso  
apresentado ao Curso de Ciências  
Biológicas, do Instituto Federal de  
Alagoas, Campus Arapiraca, como  
requisito parcial para obtenção do título  
de Licenciatura em ciências biológicas.


Aprovado em: 25/10/2022

**BANCA EXAMINADORA**

Documento assinado digitalmente  
 ADALBERON MOREIRA DE LIMA FILHO  
Data: 16/08/2023 15:23:54-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>


---

Prof. Dr. Adalberon Moreira Filho (Orientador)  
Instituto Federal de Alagoas - IFAL

Documento assinado digitalmente  
 JOAO PAULO ALVES DE ARAUJO  
Data: 04/09/2023 21:54:06-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Prof. Msc. João Paulo Alves de  
Araújo Instituto Federal de  
Alagoas - IFAL

Documento assinado digitalmente  
 LUIS ANTONIO COSTA SILVA  
Data: 28/09/2023 09:41:09-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Prof. Msc. Luís Antônio Costa  
Silva Instituto Federal de  
Alagoas - IFAL

# USO DO KAHOOT NO MODELO DE ENSINO REMOTO – ENSINO DE BIOLOGIA

## USE OF KAHOOT IN REMOTE TEACHING MODEL - BIOLOGY TEACHING

Alexandro Lourenço Santos  
Samuel Bezerra de Oliveira

### RESUMO

No final de 2019, com o surgimento do novo corona vírus, houveram várias alterações nos comportamentos sociais ao decorrer do tempo, dentre estas mudanças, está a área educacional, que por ser um dos principais pilares para o desenvolvimento, não poderia permanecer parada por muito tempo. Sendo assim, com estado de urgência, deu-se início às aulas remotas na maioria dos institutos educacionais. Como consequência da grande mudança de ambientes, professores e alunos sentiram bastante dificuldade no aprendizado, pois até então não teriam praticado tal habilidade anteriormente. Levando em consideração tais dificuldades encontradas para ministrar uma sala online, era óbvio a necessidade de novas metodologias. As instituições de ensino utilizaram várias ferramentas que auxiliaram tanto no desenvolvimento das aulas quanto nos métodos de atividades avaliativas e revisões, portanto, o presente relato de experiência, realizado com alguns bolsistas e professora supervisora do PIBID-IFAL, busca enfatizar o uso da plataforma *Kahoot*. Como resultado da atividade realizada, a plataforma foi de grande proveito para os alunos, pois traz consigo uma diversidade de atividades que atrai o interesse do aluno.

**Palavras – chave:** Ensino remoto; PIBID; Plataforma de aprendizagem; Ensino gamificado; *Kahoot*.

### ABSTRACT

At the end of 2019, with the emergence of the new coronavirus, there were several changes in social behavior over time, among these changes is the educational area, which, as one of the main pillars of development, could not remain idle for a long time. Therefore, as a matter of urgency, remote classes began in most educational institutes. As a consequence of the great change of environments, teachers and students felt a lot of difficulty in learning, since until then they had not had this ability before. Taking into account such difficulties to teach an online room, the need for new methodologies was evident. Educational institutions use various tools that help both in the development of classes and in the methods of evaluative activities and, therefore, the present experience report carried out with some scholarship holders and a supervisory teacher of PIBID-IFAL, seeks to emphasize the use of the Kahoot platform. As a result

Formado ciências biológicas – IFAL. als5@aluno.ifal.edu.br  
Formado ciências biológicas – IFAL. sbo1@aluno.ifal.edu.br

of the activity carried out, the platform was very useful for the students, as it brings with it a diversity of activities that attract the student's interest.

**Keywords:** Remote teaching; PIBID; Learning platform; Gamified teaching; *Kahoot*.

### LISTA DE ABREVIATURA E SIGLAS

<b>SARS-COV-2</b>	<b>Corona vírus 2019</b>
<b>EAD</b>	<b>Ensino a Distância</b>
<b>TDIC</b>	<b>Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação</b>
<b>PIBID</b>	<b>Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência</b>
<b>IFAL</b>	<b>Instituto Federal de Alagoas</b>
<b>BNCC</b>	<b>Base Nacional Comum Curricular</b>

### LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1-</b>	Aplicação de quis no município de Mosorró/RN.....	10
<b>Figura 2-</b>	Página de entrada da plataforma <i>Kahoot</i> .....	12
<b>Figura 3-</b>	Página de assinaturas.....	13
<b>Figura 4-</b>	Página de assinaturas.....	13
<b>Figura 5-</b>	Página de criação de atividades.....	14
<b>Figura 6-</b>	Biblioteca da plataforma.....	15
<b>Figura 7-</b>	Página de questões.....	16
<b>Figura 8-</b>	Primeira questão.....	17
<b>Figura 9-</b>	Segunda questão.....	17
<b>Figura 10-</b>	Terceira questão.....	18
<b>Figura 11-</b>	Quarta questão.....	18
<b>Figura 12-</b>	Quinta questão.....	19
<b>Figura 13-</b>	Margens de erro/acerto 9°A.....	19
<b>Figura 14-</b>	Pódio 9° A.....	21
<b>Figura 15-</b>	Pódio 9° B.....	22
<b>Figura 16-</b>	Pódio 9° C.....	22

### LISTA DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1-</b>	Aplicação – Resultados 9° A.....	20
<b>Gráfico 2-</b>	Aplicação – Resultados 9°B.....	20
<b>Gráfico 3-</b>	Aplicação – Resultados 9° C.....	21

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>8</b>
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....</b>	<b>10</b>
2.1 Desafios enfrentados pelos docentes e alunos .....	10
2.2 Utilização do <i>Kahoot</i> nas aulas .....	13
<b>3. METODOLOGIA.....</b>	<b>17</b>
3.1 Lista de perguntas.....	18
3.2 Gráficos.....	22
3.3 Pódios.....	23
<b>4 RESULTADOS E DISCUSSÃO .....</b>	<b>25</b>
<b>5 CONCLUSÃO .....</b>	<b>26</b>
<b>6 REFERÊNCIAS .....</b>	<b>28</b>

## 1 INTRODUÇÃO

No final de 2019, com o surgimento do novo corona vírus, gerou uma pandemia que afetou todos os pilares do desenvolvimento do mundo. Na educação, impossibilitou-se a prática de aulas presenciais, pois o vírus possui um alto poder de disseminação, conseguindo infectar uma grande quantidade de indivíduos. De acordo com o Ministério da Saúde, até o dia 20 de janeiro de 2022, foi contabilizado 23.585.243 casos confirmados de pessoas contaminadas pelo vírus. Então, com a ausência das práticas presenciais na educação, viu-se necessário a utilização do ambiente digital como substituto dos encontros presenciais; o recurso que até então, “salvaria” o desenvolvimento educacional naquele momento. É importante salientar que a plataforma já vinha sendo estudada já era utilizada como plataforma de ensino em países europeus, como: França, Finlândia, Estônia, Dinamarca, Espanha e Polônia.

De acordo com (Hodges, 2020), existe uma diferença entre Ead e o ensino remoto, pois o modelo de Educação a distância é bem estruturado, contando com equipe de suporte especializada na área, oferecendo uma plataforma completa de atividades e ferramentas específicas para o momento online, enquanto o modelo remoto foi elaborado para suprir a necessidade de forma emergencial no ambiente escolar;

Deste modo, o ensino remoto tornou-se o principal meio de escolas e outras instituições de todos os níveis de ensino continuarem com suas aulas. Segundo Martins (2020, p. 251), a pandemia acarretou novas preocupações para o campo educacional, tais como “[...] as condições de trabalho do docente, a qualidade do processo de ensino-aprendizagem, a relevância e o significado dos temas a serem abordados, o desenvolvimento de práticas pedagógicas centradas no estudante [...]”. Desta forma, os docentes sentiram uma vasta dificuldade para adaptar-se ao novo modelo, visto que muitos tampouco conseguiam utilizar ferramentas digitais educativas, como por exemplo o *Google Classroom*, *kahoot*, *canva*, entre outros.

Com efeito, nosso sistema educacional não estava preparado para tal situação, exigindo, assim, de gestores e coordenadores escolares uma postura ainda mais enérgica e também de cada

um dos educadores, em especial, uma discussão contundente e efetiva que torne esse momento um tempo de aprendizado e crescimento social e profissional. (SILVA, 2020; p.54)

Então, o grande desafio para ministrar as atividades e aulas remotas é a falta de preparo dos professores diante do uso de tecnologias digitais referente a área pedagógica e o método de ensino que seriam utilizados para tal, pois até então, esta “habilidade” só seria aproveitada pelos docentes de Ead. Observando tais fatos, foi necessário não apenas conseguir manusear ferramentas para meio de comunicação entre professores e alunos para substituir o ambiente de sala de aula, mas utilizar métodos que possibilitaria o engajamento e interesse dos alunos no momento da aula. Sabendo disto, buscamos utilizar o kahoot: uma ferramenta que além de possibilitar realizar avaliação dos alunos a respeito de conteúdos abordados em aula, promovesse um interesse maior, que vai além de apenas responder um simples questionário online por obrigação.

O *kahoot* é uma plataforma digital de aprendizado de origem norueguesa. A plataforma foi criada em 2013 por três estudantes: Ohan Brand, Jamie Brooker e Morten Versvik, em conjunto com o professor Alf Inge Wang na Norwegian *University of Science and Technology*. O *Kahoot* é muito rico em ferramentas e as mais utilizadas são os *quizzes* e múltipla escolha, tanto por ser gratuito, quanto por sua flexibilidade nas configurações da vertente *Quiz*. Os jogos de aprendizagem dentro do programa são chamados de “*kahoots*”. Em 2006, o professor Alf Inge teve a ideia de criar a plataforma unindo elementos de diversas outras plataformas que começou a ganhar forma através de protótipos com alunos de mestrados, que objetivava transformar salas de aulas e ambiente de competição. A priori, o *kahoot* era chamado de *Lecture Quis* e hoje é uma empresa de magnitude mundial, com foco principal compenetrar o aprendizado de todos. Segundo a empresa, o foco é “capacitar todos, incluindo crianças, alunos e funcionários, para liberar todo o seu potencial de aprendizado”. O uso de jogos como forma de aprendizagem é um fenômeno de “cultura pop”. A mesma busca um layout atrativo com desígnio de facilitar a criação e manuseio das ferramentas dentro da plataforma. O kahoot possui 8 bilhões de participantes em 200 países.

Contudo, o *kahoot* utiliza-se do dinamismo da gamificação para engajar os estudantes no processo de ensino-aprendizagem. A gamificação vem do inglês

“*gamification*”, que objetiva facilitar o aprendizado dos alunados e o desenvolvimento de resposta motora. Os jogos no processo de gamificação irão atuar no cérebro dos estudantes como ferramentas motivacional, gerando uma sensação de recompensa, consoante Zichermann e Cunningham (2011), os mecanismos encontrados em jogos funcionam como um motor motivacional do indivíduo, contribuindo para o engajamento deste nos mais variados aspectos e ambientes. Entretanto, a gamificação buscará interagir as mais diversas habilidades e competências dos estudantes.

O uso de novas tecnologias é fundamental na formação dos alunados e docentes. Para Guimarães (2015, p.221), “a utilização do jogo aliado à aprendizagem, através da utilização dos dispositivos móveis, aproxima a escola ao mundo tecnológico e competitivo dos alunos”. Desta forma vê-se que a utilização de novas TDIC promovem de forma significativa o desenvolvimento-aprendizagem dos discentes com isso os especialistas em psicologia comportamental Gazzaniga & Heatherton (2005) afirmam que “existem quatro aspectos diferentes da função cognitiva, que são: a) a representação das informações; b) a resolução de problemas e a tomada de decisões; c) a inteligência e o pensamento lógico e verbal; e d) a consciência. (apud RAMOS, LORENSET, PETRI p.07, 2016).

Levando em consideração os desafios encontrados pelos docentes com as mudanças que a pandemia trouxe na área pedagógica, qual a finalidade e importância do *Kahoot* como ferramenta digital utilizada no modelo remoto? Diante tal questionamento, fez-se necessário um processo metodológico utilizando esta ferramenta para desenvolver atividades tanto para finalidade avaliativa, quanto para revisões e fixação de aprendizado do conteúdo abordado no momento remoto.

## **2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

### **2.1 Desafios enfrentados pelos docentes e alunos**

A mudança repentina do ensino presencial, no qual é possível uma gama de atividades e uma melhor interação entre aluno e professor, para o modelo remoto foi um enorme desafio para professores e alunos. Ainda assim, muitas das vezes havia uma grande dificuldade em sala de aula com as metodologias usadas pelo professor para conseguir chamar atenção do aluno com determinado assunto abordado.

No período inicial da pandemia, grande parte dos docentes tinham dificuldade em relação ao *Google Meet*, *Google Classroom*, *Canva*, entre outros; justamente por, anteriormente, não haver uma necessidade intensa na educação quanto a estes aplicativos, pois havia uma interação presencial que, aparentemente já saciava a construção do conhecimento. Acima de tudo, cabe destacar que a incorporação das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) nas instituições escolares ainda é um entrave na realidade nacional; problemas de infraestrutura e de formação docente são variáveis importantes que interferem diretamente em uma utilização crítica, intencional e produtiva das tecnologias (RONDINI, PEDRO, DUARTE apud BRAGA 2018; THADEI 2018) – Desta forma, depreende-se do fragmento citado pelos autores, que as questões relacionadas à capacitação dos docentes e infraestrutura formada pela gestão escolar ainda está em fase de desenvolvimento, uma vez que não era de se esperar tanto tempo em isolamento social. “As mudanças no sistema educacional tiveram que ser realizadas rapidamente, de sorte que, de um dia para o outro, os professores precisaram transpor conteúdos e adaptar suas aulas presenciais para plataformas on-line com o emprego das TDIC, sem preparação para isso, ou com preparação superficial, também em caráter emergencial.” (BRAGA; THADEI 2018 apud RONDINI; PEDRO; DUARTE, 2020; pág. 43)

A pandemia desencadeou novos comportamentos na educação que dificultou seu processo de ensino, “Todavia, a literatura aponta que esse período desafiador pode ser promissor para a inovação da educação, considerando-se que os professores e estudantes não serão mais os mesmos, após o período de ensino remoto” (RONDINI; PEDRO; DUARTE, 2020; pág. 43). Com o início da mudança de ensino e suas metodologias para aplicá-la, houve um grande desenvolvimento no que se diz respeito ao uso de ferramentas tecnológicas pelos docentes e instituições de ensino em geral, sendo um gatilho para uma nova era tecnológica na área pedagógica, inovando seus conceitos e aprimorando sua eficiência. Segundo Faustino (2020), enquanto alguns educadores buscam orientações e sugestões sobre como podem realizar suas atividades à distância, outros ainda se encontram perdidos desde a instalação da pandemia no país e dos diversos Decretos e normas legais de distanciamento e paralisação total das aulas presenciais.

(Martins 2020, pág. 251):

Agora, as preocupações e cuidados precisam se deslocar para o que realmente importa: as condições de trabalho do docente, a qualidade do processo de ensino aprendizagem, a relevância e o significado dos temas a serem abordados, o desenvolvimento de práticas pedagógicas centradas no estudante, o necessário resgate das responsabilidades do aprendente sobre o seu processo de aprendizagem, o envolvimento das famílias no processo de formação das crianças e jovens.

Em entrevista à TVBrasil (2020), a professora Andrea Ramal comenta: “professores e gestores devem parar de pensar somente na ideia de ano letivo e preocuparem-se com a carga horária, voltando-se mais para o processo do ensino e aprendizagem, tendo como saída pensar nas competências a serem desenvolvidas cuidadosamente”. A fala da professora apresenta grande importância no desenvolvimento do ensino-aprendizagem, onde a mesma foca na melhor qualidade do ensino, destacando o quão necessário é o estudo das competências. Outrossim, é de suma importância frisar que a noção de competência surgiu no século XVIII trazendo grandes destaques aos dias atuais e influenciando de forma gradativa na formação educacional do país.

A figura I contém informações da aplicação do *Kahoot*, realizado com alunos de ciências do ensino fundamental em uma escola localizada no município de Mossoró/RN, por uma equipe de bolsistas do PIBID.

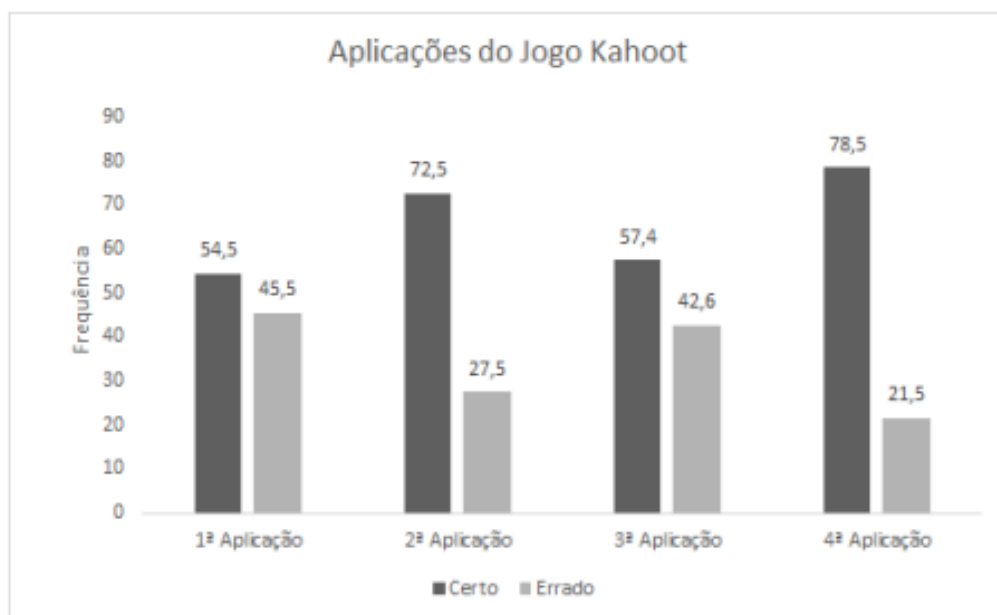


Figura I: CARVALHOA, Hyêza Ellen Braga de; JÚNIOR, João Tarcísio Bezerra Alves; PESSOA, Maria Izabel Medonça; NASCIMENTO, Jonathan Lemos de Oliveira do; MOUSINHO, Andressa Karla Alves de Lima. (2019, p. 5)

De acordo com (CHIOFI; OLIVEIRA, 2014 apud PEREIRA; SANTOS; 2020) No que se refere ao Ensino de Biologia, requer grande compreensão de processos e capacidade de abstração para construir modelos e criar relações entre eles, para então perceber como os organismos formam suas relações com a natureza e as relações com seu cotidiano. Sendo assim, o uso do *kahoot* apresenta bastante efetividade na fixação da memória do estudante no estudo da biologia e das ciências naturais.

## 2.2 Utilização do *Kahoot* nas aulas

Segundo João Batista Bottentuit Junior, a gamificação tem sido apontada nos últimos anos como uma tendência nas metodologias didáticas para engajar os alunos e rever os conteúdos trabalhados em sala de aula. (apud Dellos, 2015). GUIMARÃES (2015), afirma que é particularmente indicada para uso educativo e a sua utilização é bastante intuitiva, não necessitando de qualquer instalação prévia, nem por parte dos professores, nem por parte dos alunos. A vertente *Quiz* é uma das opções de jogos que irá potencializar aulas animadas e competitivas, fomentando aprendizagens significativas nos alunos, através da utilização da vertente jogo e da competição, em contexto educativo, a vertente quis irá melhorar o raciocínio lógico do estudante e melhorar o processo de concentração do mesmo.

O desafio que se impõe aos educadores no século XXI é o de buscar ferramentas didáticas que possam ser utilizadas em sala de aula como metodologias interativas, para tornar o ambiente educativo cada vez mais digital (PRENSKY, 2012; 2010, apud COELHO, MOTTA, CASTRO 2017).

GUIMARÃES (2015, pág. 222), considera a vertente Quiz a mais interessante, pois faz da aprendizagem, um momento de construção de conhecimento mais apelativo para os alunos, que normalmente utilizam dispositivos móveis para jogar. Ainda na mesma linha de pensamento, afirma que através dos dispositivos móveis, tal jogo é aliado da aprendizagem e aproxima a escola ao mundo tecnológico e competitivo dos alunos. Além disso, segundo GUIMARÃES, há experiências de utilização do aplicativo *Kahoot* que foram usadas na metodologia da aula invertida (Santos et al., 2014<sup>a</sup>, Santos et al., 2014b), numa escola do Norte de Portugal,

envolvendo 17 alunos do 8º ano na aula de matemática. Na experiência, os alunos tiveram acesso a material produzido e/ou selecionado pelas investigadoras, através de e-mail, no qual o conteúdo aprendido, foi testado através de uma série de atividades desenvolvidas em duas plataformas, na qual uma delas foi o *Kahoot*, no modelo Quiz. Segundo um questionário de opinião implementado no final da experiência, as investigadoras observaram que o *Kahoot* obteve 94% da preferência dos alunos. Dentre as opiniões referentes à plataforma, observaram-se justificações como: competição, pensar rápido, jogo e diversão.

Após o estudo da plataforma *kahoot*, foi feito o cadastro no site e observado de forma detalhada o layout do site. A plataforma encontra-se no idioma inglês (mas pode ser traduzida de forma automática pelo google), logo ao acessar o site pode-se ver algumas palavras chaves: Notícias, escola, trabalho, casa, estudar ..., ao clicar no botão (verde) inscrever surge 4 (quatro) opções onde a pessoa irá indicar qual a melhor de acordo com o que se busca, dentre as 4 (quatro) opções está: professor, aluno, pessoal e profissional, após a escolha deve-se preencher a ficha cadastral e desenvolver atividades dentro da mesma.

A criação de um *kahoot* é gratuita, necessitando apenas gerar um registro na plataforma e iniciar suas atividades. (figura II)

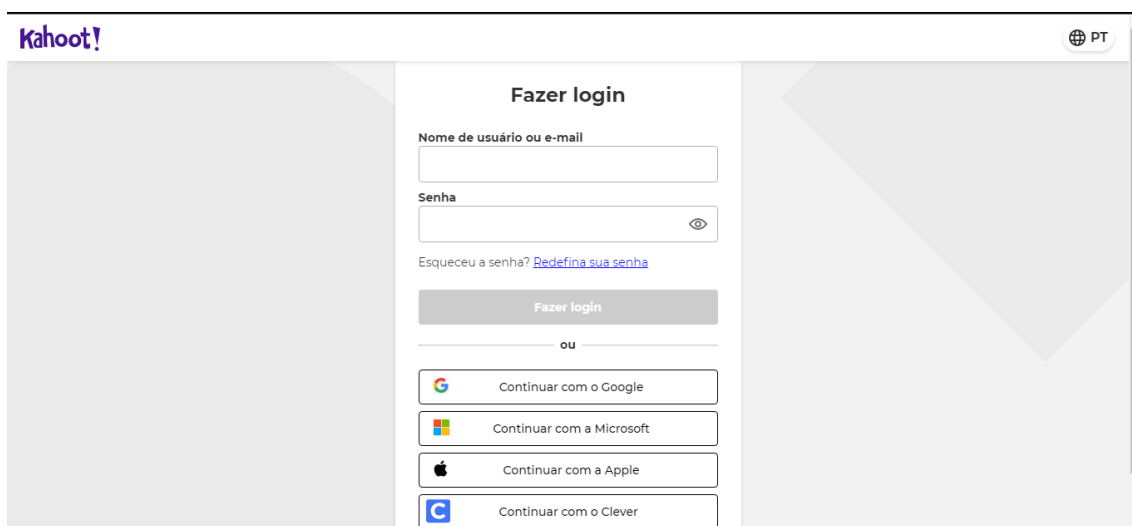


Figura II. Página de entrada da plataforma *Kahoot*.  
Fonte: Autores.

Há também versões pagas, das quais tem disponíveis para professor solo e equipe escolar, que contam com uma maior demanda de opções de atividades, abrangendo ainda mais as possibilidades de conteúdos e práticas abordadas na plataforma. (figura III e IV)

**Level up Kahoot!'ing in any learning environment**

Whether you're teaching in class or virtually, Kahoot! will help you engage students, increase participation, and assess learning.

Individual | Team, School & District

Basic Free	Kahoot! Pro	Kahoot! Premium	Kahoot! Premium+
<b>Free</b>	<b>\$3</b> per teacher per month	<b>\$6</b> per teacher per month	<b>\$9</b> per teacher per month (Year-end offer! Save 33% to <b>\$6</b> per teacher per month)
\$0 billed annually	\$36 billed annually	\$72 billed annually	\$108 \$72.36 billed annually
<b>Get started with Kahoot! basics</b> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Create kahoots with quiz questions</li><li>✓ Host and play kahoots</li><li>✓ Assign student-paced kahoots</li><li>✓ Up to 50 players per game</li></ul>	<b>Teach interactive lessons</b> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Polls, puzzles and multi-select answers</li><li>✓ Advanced slide layouts</li><li>✓ Premium image library</li><li>✓ Up to 100 players per game</li></ul>	<b>Unlock more customization</b> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Type answer question</li><li>✓ Audio-in questions</li><li>✓ Personalized learning</li><li>✓ Up to 200 players per game</li></ul>	<b>Become the ultimate Kahoot!er</b> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Unlimited teacher groups</li><li>✓ Courses with full functionality</li><li>✓ Access more learning apps</li><li>✓ Up to 2000 players per game (Offer applies to first year)</li></ul>
Continue for free	Buy now   Try free trial	Buy now   Try free trial	Buy now   Try free trial
	Cancel at any time. Trial duration: 7 days	Cancel at any time. Trial duration: 7 days	Cancel at any time. Trial duration: 7 days

Figura III. Página de assinaturas da plataforma *Kahoot*.  
Fonte: Autores.

Unlock advanced admin tools and bring the Kahoot! experience to every physical and virtual classroom!

Individual | Team, School & District

**Make learning awesome together!**

- Equip educators with our most powerful toolkit for creating and teaching interactive lessons
- Improve student learning outcomes with advanced formative assessment tools
- Increase student engagement and participation in hybrid environments
- Get more control and visibility into Kahoot! usage
- Share content to improve collaboration and save time

**Kahoot! EDU**  
Year-end offer! Save extra 25%

~~\$12~~ **\$6** per teacher per month

**Saving \$1800 per annum!**

~~\$3600~~ **\$1800** (25 licenses) billed annually

**Connect your team, school or district**

- ✓ Exclusive tools such as word cloud, open-ended questions and brainstorm
- ✓ Kahoot! courses for in-depth live and asynchronous learning
- ✓ Student-level formative assessment and participation
- ✓ Advanced admin controls and analytics
- ✓ School branding and theming

Buy now | Request a quote

Figura IV. Página de assinaturas da plataforma *Kahoot*.  
Fonte: Autores

Como já mencionado antes, a plataforma apresenta vários modelos de atividades possíveis, sendo elas: *Quiz*, Verdadeiro e falso; Resposta curta; *Puzzle*; Enquete; Nuvem de palavras; Pergunta aberta e Brainstorm (figura V). No entanto, no presente artigo foi trabalhado apenas a vertente *Quiz*.

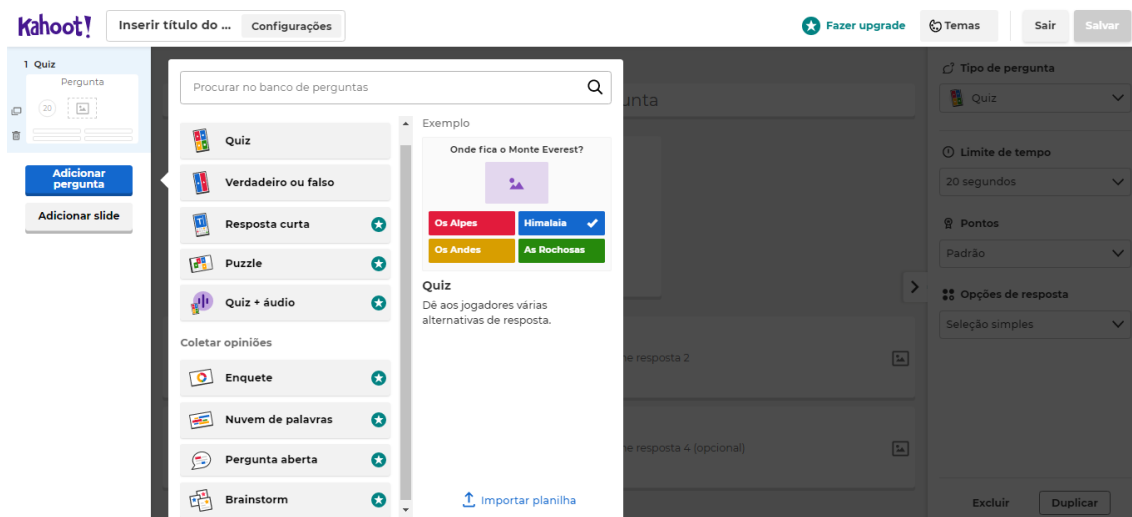


Figura V. Página de criação de atividades.

Fonte: Autores.

Nesta plataforma, existem dois modelos gratuitos, e dentre os dois, o *Quiz* é o mais utilizado dentro do ambiente educacional, visto que faz parte da versão gratuita da plataforma e tem uma maior possibilidade nas propostas de exercícios, tornando-o uma das vertentes mais atrativas e dinâmicas do aplicativo. Nele é possível aplicar questões de múltiplas escolhas para um determinado grupo de alunos, podendo ser abordado mais de um conteúdo ou até mesmo mais de uma disciplina. Uma das ferramentas mais interessantes desta vertente é as inúmeras possibilidades de flexibilizar o grau de dificuldade de cada questão: aumentando ou diminuindo o tempo necessário para cada resposta e quantidade de alternativas (máximo quatro). Além da criação das próprias atividades, a plataforma disponibiliza um local onde é possível acessar algumas atividades já prontas, das quais foram compartilhadas por outros professores.

O aplicativo possui uma estrutura criada a partir de uma vertente de jogabilidade aplicada à avaliação, na qual os jogadores podem interagir por meio da internet. Dessa forma, o professor gerará códigos de acessos (PIN), que serão distribuídos aos alunos, para que estes possam se conectar ao ambiente virtual, iniciando, assim, o processo gamificado de avaliação (COELHO, MOTTA, CASTRO 2017).

Na linha de pensamento de SCHEID; SIQUEIRA; PERSICH, (2018, pág. 02):

“O intenso uso das tecnologias pela sociedade atual é notável. Isso está impulsionando o emprego das tecnologias no espaço escolar de forma crescente, já que os estudantes da atualidade nasceram conectados ao

computador, internet e dispositivos móveis (smartphones e tablets). A educação para a nova juventude requer abordagens diferenciadas, que concentrem a atenção dos jovens de forma a integrar os aparatos tecnológicos como ferramentas colaborativas ao ensino escolar.”

Como citado pelos autores, é necessário concatenar com a realidade vivida pelos estudantes, pois é notório como que a correlação entre as tecnologias e a vivência dos estudantes é fundamental no desenvolvimento dos estudantes, com novas ferramentas e adaptações a necessidade de cada estudante, outrossim é de fundamental importância elencar as novas TICS a verdade de cada aulista.

### 3. METODOLOGIA

O presente artigo foi desenvolvido por bolsistas do PIBID – IFAL, polo Arapiraca, tendo como público alvo os alunos do 9º A, 9º B e 9º C da escola Municipal Manoel André, com total de 91 alunos. Na aula, a professora utilizou a habilidade proposta da BNCC (EF09CI02) – Comparar quantidades de reagentes e produtos envolvidos em transformações químicas, estabelecendo a proporção entre as suas massas. Dito isto, aplicamos um *Quiz* nas turmas, contendo cinco questões (figura VI). Importante salientar que foram criados três links de acesso separados, resultando assim, um para cada turma, mas que apenas foram duplicados e organizados, contendo as mesmas perguntas e alternativas de resposta.

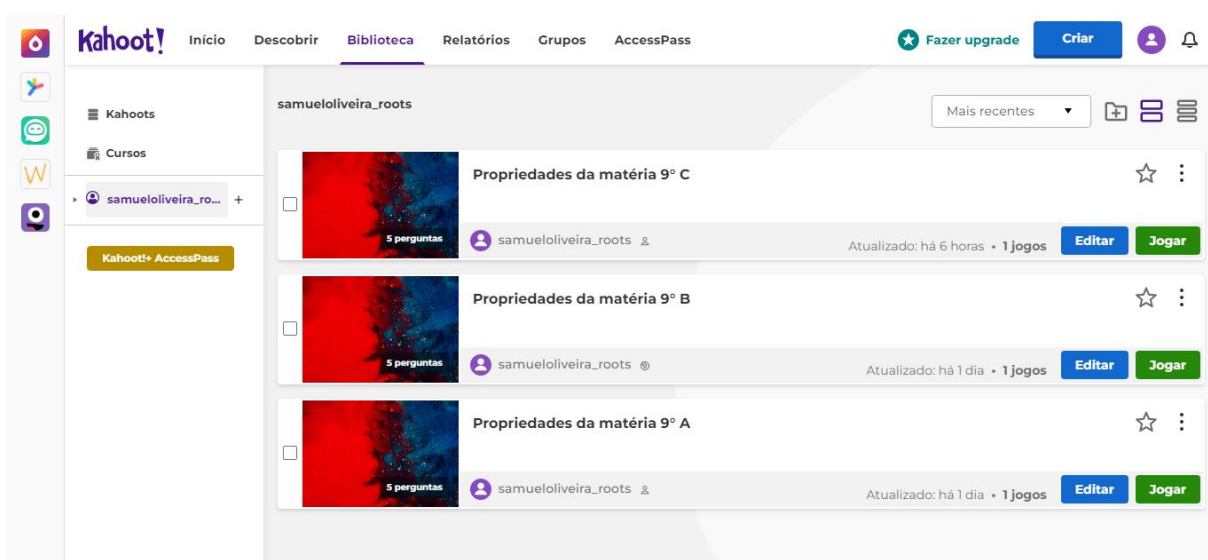


Figura VI. Biblioteca da plataforma.  
Fonte: Autores

A cada questão criada, é possível colocar um temporizador. Sendo assim, os pontos da questão irão variando de acordo com o tempo de resposta do aluno. Temos logo abaixo a primeira questão aplicada no quis (figura VII).

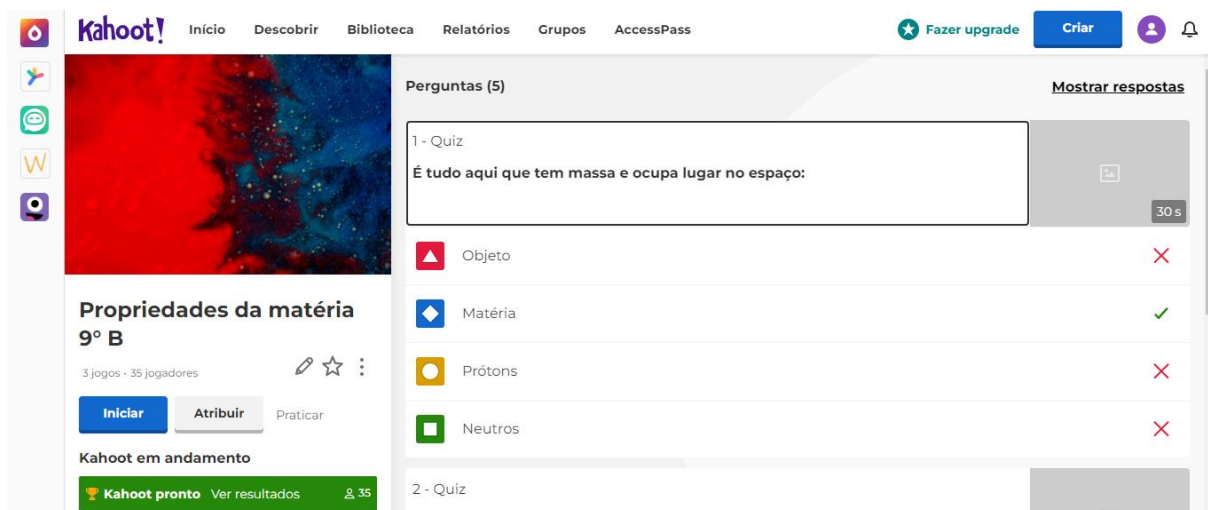


Figura VII. Página de questões.  
Fonte: Autores

Como o site é exclusivo para jogos, o estímulo à competição e busca ao aprendizado vêm de forma intensa visto que os aulistas estão sempre em busca de subir o nível dentro da plataforma, o aplicativo também estimulará o professor a desenvolver jogos e novas estratégias de ensino de acordo com a necessidade dos alunos, o jogo na plataforma também desenvolverá estratégias significativas no desenvolvimento-aprendizagem dos discentes.

### 3.1 Lista de perguntas

Primeira questão (figura VIII)

Aqui, como a pergunta é simples, colocamos um temporizador de apenas 30 segundos.

É tudo aqui que tem massa e ocupa lugar no espaço:



26

Objeto

Matéria

Prótons

Neutros

Figura VIII. Primeira questão.  
Fonte: Autores.

Segunda questão (figura IX)

Nesta, já observamos um maior tempo, assim como todas as outras questões seguintes.

A ausência total da matéria é o:



89

Espaço

Vácuo

Universo

Cosmos

Figura IX. Segunda questão.  
Fonte: Autores

### Terceira questão (figura X)

A matéria é formada por partículas muito pequenas denominadas:



88

Kahoot!

▲ Photo

◆ Átomo

● Elementos

■ Substâncias

Figura X. Terceira questão.  
Fonte: Autores

### Quarta questão (figura XI)

Marque a alternativa correta



236

(UFMG) Algumas propriedades físicas são características do conjunto das moléculas de uma substância, enquanto outras são atributos intrínsecos a moléculas individuais. Assim sendo, é CORRETO afirmar que uma propriedade intrínseca de uma molécula de água é a:

▲ Densidade

◆ Polaridade

● Pressão de vapor

■ Temperatura de ebulição

Figura XI. Quarta questão.  
Fonte: Autores.

## Quinta questão (figura XII)

Marque a alternativa correta

235

(PUC-SP) Numa indústria de fabricação do metanol,  $\text{CH}_3\text{OH}$ , a queda accidental do álcool no reservatório de água potável tornou-a imprópria para o consumo. Apesar do incidente, duas características da água potável permaneceram inalteradas:

▲ Cor e densidade

◆ Sabor e ponto de ebulição

● Odor e calor específico

■ Cor e condutividade elétrica

Figura XII. Quinta questão.  
Fonte: Autores.

A plataforma oferece uma ampla visão das margens de erros e acertos dos alunos envolvidos na atividade proposta. Na figura abaixo, analisamos a porcentagem/quantidade dos alunos em cada alternativa mediante a questão informada. De acordo com os resultados de cada questão da turma, podemos verificar os tópicos que os alunos tiveram mais dificuldade, para ampliar nossa qualidade de abordagem nas aulas seguintes. (figura XIII)

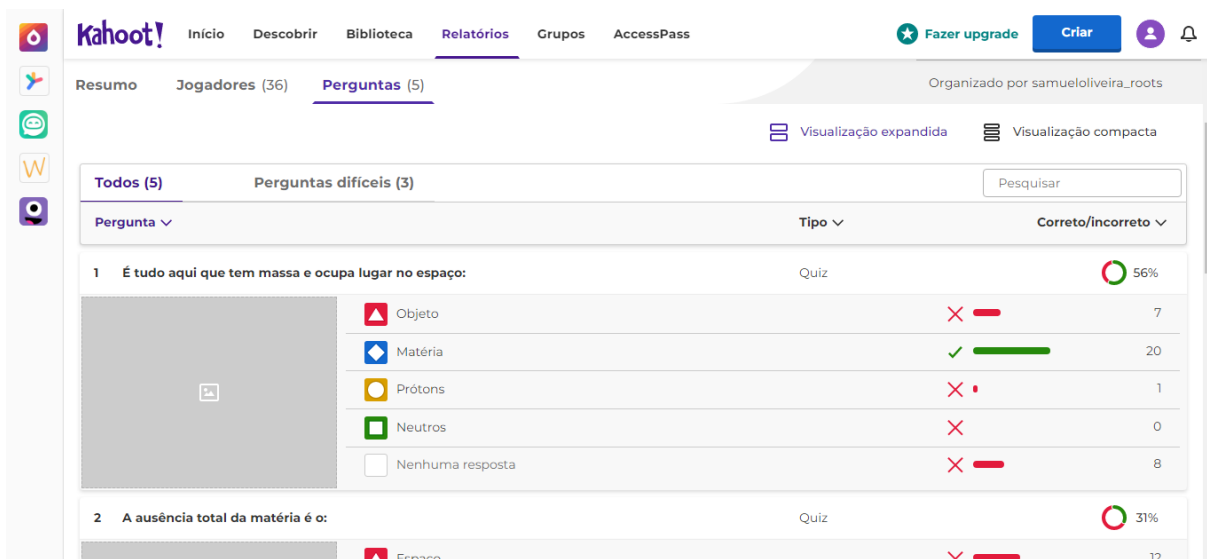


Figura XIII. Margens de erro/acerto da turma 9° A  
Fonte: Autores.

### 3.2 Gráficos

Podemos observar aqui, a quantidade de acertos, erros e questões em que os alunos não responderam. É importante salientar que a opção mostrada como “nenhuma resposta” se dá quando o temporizador zera e o aluno ainda não optou por uma resposta.

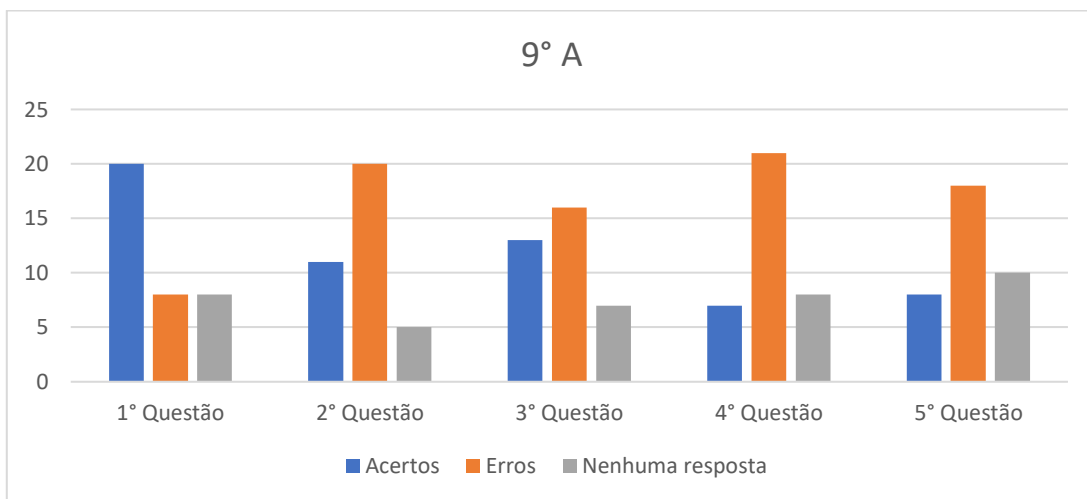


Gráfico I. Resultados 9° A.

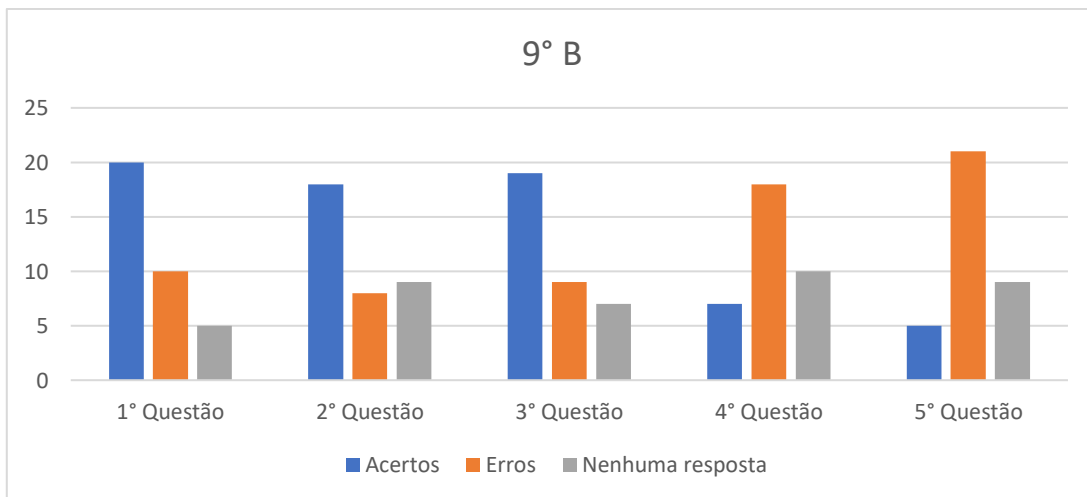


Gráfico II. Resultados 9° B.

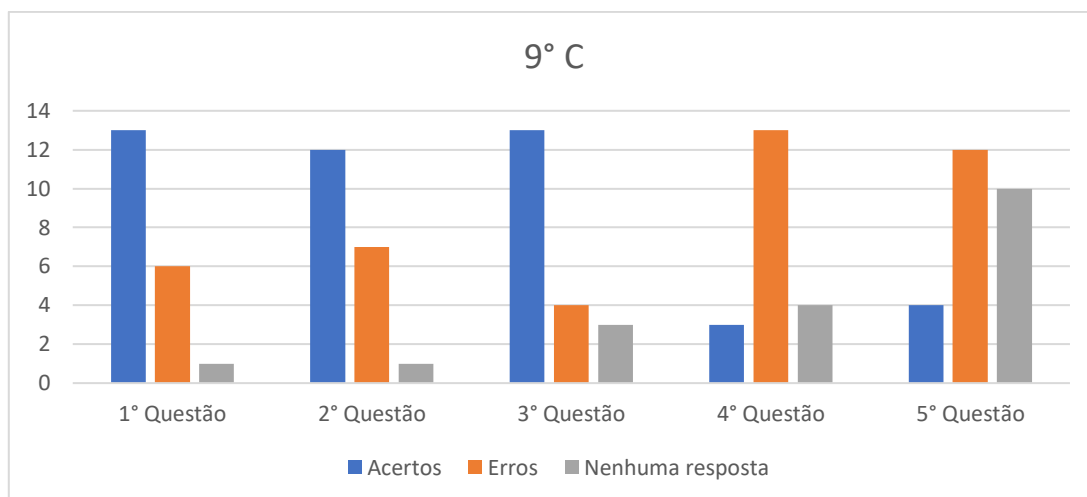


Gráfico III. Resultados 9° C.

### 3.3 Pódios

Como dito anteriormente, o jogo gera uma competição saudável entre os alunos, e ao final do prazo do Quis, a plataforma constrói uma animação para mostrar a colocação de cada um e suas respectivas pontuações na atividade. (figura XIV, XV e XVI).



Figura XIV. 1° Pódio 9° A.  
Fonte: Autores.



Figura XV. 1° Pódio 9° B.  
Fonte: Autores.



Figura XVI. 1° Pódio 9° C.  
Fonte: Autores

No pódio da turma A, observamos que Lethícia e Ângelo responderam 4 questões corretas. No entanto, o quesito que gera o desempate é a agilidade que o aluno responde as questões. Neste exemplo, Lethícia conseguiu responder alguns segundos mais rápido que Ângelo, e alcançou 53 pontos a mais, classificando-se em 2° lugar. Assim, segue o mesmo padrão dos pódios nas figuras XV e XVI.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Este aplicativo tem uma utilidade enorme em sala de aula, pois além de ser um ótimo meio para avaliar a qualidade de aprendizado dos alunos sobre determinado conteúdo abordado em sala, ao terminar o quiz, os alunos veem suas classificações, e isso acaba induzindo-os para obter um melhor resultado nos próximos testes criados, com intuito de obter uma boa qualificação diante seus colegas de classe, que como consequência, irão prestar atenção no momento da aula de forma agradável e divertida.

O fato de poder editar o tempo nas respostas é uma ótima função, pois várias questões exigem um tempo maior de resposta. Além disso, no momento em que os alunos identificam que a pontuação obtida na resposta correta é proporcional ao tempo em que se responde, a competição fica ainda maior, pois isso irá contribuir bastante no final do jogo na contagem de pontos. Como mostrado nos pódios, a única coisa que diferenciou a colocação dos alunos, foram o tempo de resposta, pois tanto o 2º lugar quanto o 3º, acertaram 4 questões, no total de 5.

É notável a importância de jogos digitais para ministrar os conteúdos de maneira interativa e assertiva, melhorando o empenho dos estudantes e professores. De acordo com JUNIOR (pág 05), as tecnologias, se bem empregadas, podem ajudar o professor a atingir esses objetivos educacionais, pois permitem uma variedade de possibilidades, bem como oferecem aos alunos a oportunidade de ver e exercitar seus conhecimentos, sobretudo com o auxílio dos recursos multimídia (som, imagem, texto, vídeo, animação, etc). Essa parceria entre professor e alunos possibilita o melhor entendimento dos conteúdos, visto que os estudantes detêm do conhecimento das mais diversas tecnologias.

Outrossim, vê-se a necessidade da investigação e estudo do *kahoot* no desenvolvimento aprendizagem dos docentes e discentes, pois a tecnologia apresenta uma importância de grande relevância na construção da sapiência dos alunados e do educador dentro e fora da sala de aula. Com tais eventos ocorridos no século XXI, a criação de novas tecnologias digitais promoveu a inserção das ferramentas (apps) como um auxiliador no ensino. Para (LÉVY, 1999 apud ARAUJO ), A chegada e a expansão das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação

(TDIC) têm implementado novos meios para a construção do conhecimento na educação contemporânea, tornando, assim, a aprendizagem mais rica, motivadora e significativa - o autor destaca a importância das novas tecnologia no enriquecimento do ensino e na construção de conhecimento, como base fundamental no crescimento social - O computador, a internet, a *World Wide Web* e as mídias móveis, como por exemplo: celulares, smartphones, iPods e tablets; proporcionam a interligação entre pessoas em redes mesmo quando situadas em locais e tempos divergentes, promovem mudanças de comportamento e diferentes maneiras de se comunicar, ensinar e aprender. As tecnologias permitem, assim, que nossa comunicação seja cada vez mais instantânea. Hoje, estamos vivendo a era da Cibercultura.

## 5 CONCLUSÃO

Como já ressaltado anteriormente, o aplicativo dispõe diversas possibilidades no ensino e desenvolvimento da aprendizagem dos alunados, no qual é possível desenvolver maior compreensão dos conteúdos por parte dos alunos, pois a plataforma possui um layout interativo e diversificado, promovendo uma boa competição entre os alunos, e conseqüentemente, maior absorção dos conteúdos abordados em sala pelos professores.

Tendo em vista tamanho desempenho e dinâmica no ensino-aprendizagem ao utilizarmos esta plataforma, é essencial que mesmo com o retorno das aulas presenciais, mantermos o uso de ferramentas digitais em sala de aula, pois é notório que as ferramentas digitais são importantes na formação educacional dos estudantes, tornando o aprendizado mais interativo e oportunizando uma melhor estratégia na formação dos envolvidos.

A pandemia foi um momento desafiador, no qual fomos forçados ao manejo de certas ferramentas que não éramos conhecedores, e com muito altos e baixos, conseguimos nos adaptar ao modelo; e apesar de todo caos que este vírus nos trouxe, é perceptível o avanço que tivemos a respeito da quantidade de docentes que agora conseguem fazer da educação, um lugar divertido no qual o aluno não precisa continuar com a barreira entre a escola e o mundo tecnológico.



## 6 REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Marcus de Souza. EaD em tela: docência, ensino e ferramentas digitais. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, v. 14, n. 3, p. 735-741, 2014.

AZEVEDO, Marcia Mourão Ramos et al. Kahoot como estratégia lúdica no ensino aprendizagem da Biologia Celular. **Research, Society and Development**, v. 10, n. 12, p. e159101219049-e159101219049, 2021.

CARVALHO, Gabriel Rios de. A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO. 2018. Trabalho de conclusão de curso (Superior) - Universidade Federal Fluminense, [S. l.], 2018. Disponível em: [https://app.uff.br/riuff/bitstream/handle/1/8945/TCC\\_GABRIEL\\_RIOS\\_DE\\_CARVALHO%20\(1\).pdf;jsessionid=6EC10177C395D78ECAF4151D0037EF62?sequence=1](https://app.uff.br/riuff/bitstream/handle/1/8945/TCC_GABRIEL_RIOS_DE_CARVALHO%20(1).pdf;jsessionid=6EC10177C395D78ECAF4151D0037EF62?sequence=1). Acesso em: 24 dez. 2021.

CARVALHO, Hyêza Ellen Braga de; JÚNIOR, João Tarcísio Bezerra Alves; PESSOA, Maria Izabel Medonça; NASCIMENTO, Jonathan Lemos de Oliveira do; MOUSINHO, Andressa Karla Alves de Lima. Uso do kahoot como metodologia de ensino e ferramenta de aprendizagem em ciências. p. 5, 2019

CTPM MANHUAÇU. CTPM MANHUAÇU: AULA DINAMIZADA COM USO DO KAHOOT. **CTPM MANHUAÇU: AULA DINAMIZADA COM USO DO KAHOOT**, [S. l.], p. 1-1, 8 abr. 2021. Disponível em: <https://www.policiamilitar.mg.gov.br/portal-pm/deeas/conteudo.action?conteudo=224889&tipoConteudo=noticia>. Acesso em: 25 maio 2022.

DA SILVA, João Batista et al. Tecnologias digitais e metodologias ativas na escola: o contributo do Kahoot para gamificar a sala de aula. **Revista Thema**, v. 15, n. 2, p. 780-791, 2018.

FONTES, Adriana da Silva; SABINO, Ana Claudia; CANOVAS, Devanir Pereira dos Santos; LONGO, Lucas Toshitaka Yatsugafu; ONESKO, Rafael Caetano Pinto; VISCOVINI, Ronaldo Celso. Congresso internacional de educação e tecnologia. **CONTRIBUIÇÕES DA PLATAFORMA DIGITAL KAHOOT PARA O ENSINO**, [s. l.], 2020. Disponível em: <file:///E:/Downloads/1082-31-4538-1-10-20210127.pdf>. Acesso em: 25 maio 2022.

FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio (ed.). **Gamificação**. [S. l.: s. n.], 2014. Disponível em: [http://www.pgcl.uenf.br/arquivos/gamificacao\\_na\\_educacao\\_011120181605.pdf](http://www.pgcl.uenf.br/arquivos/gamificacao_na_educacao_011120181605.pdf). Acesso em: 3 mar. 2023.

GUIMARÃES, Daniela. Kahoot: quizzes, debates e sondagens. **Apps para dispositivos móveis: manual para professores, formadores e bibliotecários**, p. 203-224, 2015.

HODGES, C. (et al). The Difference Between Emergency Remote Teaching and Online Learning. **EDUCAUSE Review**, 2020. Disponível em: <https://er.educause.edu/articles/2020/3/the-differencebetween-emergency-remote-teaching-and-online-learning#fn3>. Acesso em: 19 de outubro 2021

JUNIOR, João Batista Bottentuit. O aplicativo Kahoot na educação: verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real. In: **Livro de atas X Conferência Internacional de TIC na Educação—Challenges**. 2017. p. 1587-1602.

KAHOOT, Kahoot et al. Sobre Kahoot! | História da empresa. Sobre Kahoot! | História da empresa, [s. l.], 2023. Disponível em: <https://kahoot.com/company/>. Acesso em: 23 fev. 2023.

KAHOOT. [S. l.: s. n.], 2023. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Kahoot!>. Acesso em: 23 fev. 2023.

MARTINS, R. X. A COVID- 19 e o fim da Educação a Distância: um ensaio. Revista de Educação a Distância, v. 7, n. 1, p. 242-256, 2020. Disponível em: <https://www.aunirede.org.br/revista/index.php/emrede/article/view/620>.

PEREIRA, Andreza Aquino; SANTOS, Karolina Felizardo dos. Kahoot Como Ferramenta De Aprendizagem No Ensino De Biologia: Um Estudo De Caso Com Alunos Do Programa Institucional De Bolsas De Iniciação A Docência. Educação como (re)existência: mudanças, conscientização e conhecimento, [s. l.], 2020. Disponível em: [https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2020/TRABALHO\\_EV140\\_MD1\\_SA\\_ID2541\\_01102020101539.pdf](https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2020/TRABALHO_EV140_MD1_SA_ID2541_01102020101539.pdf). Acesso em: 24 dez. 2021.

PERSICH, Gracieli Dall Ostro. Jogo virtual como ferramenta para o ensino-aprendizagem de citologia no Ensino Médio. **Revista Insignare Scientia-RIS**, v. 2, n. 3, p. 165-172, 2019.

RONDINI, Carina Alexandra; PEDRO, Ketilin Mayra; DOS SANTOS DUARTE, Cláudia. Pandemia do Covid-19 e o ensino remoto emergencial: Mudanças na práxis docente. **Interfaces Científicas-Educação**, v. 10, n. 1, p. 41-57, 2020.

RAMOS, Daniela Karine; LORENSET, Caroline Chioquetta; PETRI, Giani. JOGOS EDUCACIONAIS: CONTRIBUIÇÕES DA NEUROCIÊNCIA À APRENDIZAGEM. **Educational Games: Contributions of Neuroscience to Learning**, [s. l.], 2016. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/revistax/article/view/46530/29523>. Acesso em: 25 maio 2022.

SCHEID, Neusa Maria John; SIQUEIRA, Ataiz Colvero de; PERSICH, Gracieli Dall Ostro. Contribuições da ferramenta KAHOOT! Na compreensão dos conceitos da área de ciências da natureza. **Revista Tecné, Episteme y Didaxis, Bogotá, n. extraordinário**, p. 1-6, 2018.

THADEI, J. Mediação e educação na atualidade: um diálogo com formadores de professores. In: BACICH, L.; MORAN, J. (org.) Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 90-105.