

USO DO KAHOOT COMO FERRAMENTA DE MONITORAMENTO DA APRENDIZAGEM DOS ESTUDANTES DOS 5º ANOS DA REDE MUNICIPAL DE PAUDALHO/PE

Girlene da Conceição Vieira de França Gonçalves¹

André Felipe Gomes do Nascimento²

Danúbia Charlene da Silva Pontes Ribeiro³

Mayara Emanuelle França Silva⁴

Renata de Araújo Costa⁵

RESUMO

Este trabalho apresenta um relato de experiência sobre a utilização do Kahoot como ferramenta de monitoramento da aprendizagem de estudantes do 5º ano da Rede Municipal de Paudalho/PE. Segundo Moran (2007), as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) têm se tornado cada vez mais presentes na educação, possibilitando práticas pedagógicas inovadoras e estimulando o interesse dos estudantes. Nesse contexto, o Kahoot, plataforma baseada em jogos que permite a criação de quizzes interativos, foi utilizado como estratégia pedagógica para avaliar, em tempo real, as habilidades desenvolvidas pelos estudantes. O objetivo deste estudo é demonstrar como essa ferramenta, alinhada às habilidades do Currículo de Pernambuco e aos descritores do SAEPE, contribuiu para o acompanhamento do desempenho dos alunos nos componentes curriculares de Língua Portuguesa e Matemática. O quiz foi elaborado considerando as habilidades previstas nesses documentos e aplicado durante as aulas, utilizando tablets fornecidos pela Secretaria Municipal de Educação. Para potencializar a colaboração entre os estudantes, os jogos foram realizados em duplas ou trios, organizados conforme os diferentes níveis de aprendizagem. Seguindo a temática das Olimpíadas de Paris (2024), a atividade proporcionou maior engajamento e motivação dos alunos, evidenciando o potencial do Kahoot como ferramenta inovadora para o monitoramento e aperfeiçoamento da aprendizagem.

Palavras-chave: Kahoot; Monitoramento da aprendizagem; Tecnologias educacionais.

INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, o uso de ferramentas digitais no contexto educacional tem se consolidado como uma estratégia eficaz para dinamizar as práticas pedagógicas e favorecer a participação ativa dos estudantes. Conforme destaca Moran (2015, p. 21), “as

¹ Graduada pelo Curso de Licenciatura em Pedagogia pela Unidombosco. girlenefranca7@gmail.com

² Mestre em Educação em Ciências e Matemática da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, felipe.gomes007@hotmail.com;

³ Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica da Universidade Federal de Pernambuco- UFPE, danubia.pontes@ufpe.br;

⁴ Graduada do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE, mayaraefranca@gmail.com;

⁵ Graduada pelo curso de Licenciatura em História pela Universidade de Pernambuco- UPE. professarenatacosta2004@gmail.com



tecnologias propiciam a reconfiguração da prática pedagógica, a abertura e plasticidade do currículo e o exercício da coautoria de professores e alunos”.

Nesse sentido, as tecnologias educacionais assumem um papel importante ao possibilitar novas formas de ensinar, aprender e avaliar, promovendo uma aprendizagem mais interativa, colaborativa e significativa. Tal perspectiva está em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que reconhece a importância da incorporação das tecnologias digitais no processo educativo. Essa orientação é evidenciada na Competência Geral 5, a qual enfatiza que o uso dessas ferramentas deve ser contextualizado e integrado ao currículo, de modo a contribuir para o desenvolvimento crítico, reflexivo e ético dos estudantes.

Embora muito se discuta sobre o uso das ferramentas digitais no processo de aprendizagem dos estudantes, pouco se aborda a relevância desses instrumentos como recursos para apoiar o professor no monitoramento e na avaliação do desempenho educacional dos estudantes. Essas tecnologias não devem-se limitar a facilitar o repasse das habilidades ou tornar as aulas mais atrativas, mas também oferecem mecanismos para acompanhar o progresso individual e coletivo dos alunos em tempo real. Dessa forma, o uso correto dessas ferramentas permitem ao educador identificar dificuldades específicas, adaptar estratégias pedagógicas e promover intervenções mais precisas, contribuindo significativamente para a melhoria da aprendizagem e para o desenvolvimento de práticas pedagógicas mais efetivas e em tempo hábil.

Dentre as diversas plataformas digitais disponíveis, destaca-se o Kahoot, uma plataforma online interativa - criada em 2012 por uma empresa norueguesa - que utiliza elementos lúdicos próprios dos jogos, permitindo a criação de atividades educacionais com perguntas de múltipla escolha, às quais podem ser adicionados vídeos, imagens, diagramas e outros recursos multimídia, enriquecendo o processo de aprendizagem (GAZOTTI-VALLIM; GOMES; FISCHER, 2017). Seu uso tem se ampliado nas escolas, sobretudo por favorecer o engajamento dos alunos e por oferecer ao professor uma forma dinâmica de monitorar a aprendizagem em tempo real, permitindo identificar dificuldades, ajustar estratégias pedagógicas e planejar intervenções mais assertivas.

O presente artigo tem como objetivo analisar a utilização do Kahoot junto às turmas do 5º ano da Rede Municipal de Ensino de Paudalho/PE, no ano de 2024,



destacando sua aplicação como recurso pedagógico e como instrumento de monitoramento da aprendizagem. O Quiz foi planejado com base em habilidades que apresentavam maiores lacunas no município interligadas com os descritores do Sistema de Avaliação Educacional de Pernambuco⁶ (SAEPE) e abordaram o tema das Olimpíadas de Paris (2024), sendo promovido pela Secretaria Municipal de Educação. Nesse contexto, o Kahoot desempenhou um papel duplo: além de servir como apoio didático, possibilitou aos docentes, coordenadores e aos técnicos da Secretaria de Educação acompanhar, automaticamente, o nível de compreensão dos estudantes sobre os conteúdos trabalhados. A análise dos resultados permitiu identificar dificuldades específicas e, a partir disso, traçar estratégias pedagógicas mais eficazes, fortalecendo o processo de ensino e aprendizagem e promovendo avanços significativos no desempenho dos alunos.

METODOLOGIA

Para o desenvolvimento deste estudo, foi adotada uma abordagem qualitativa de pesquisa, caracterizada por ocorrer em contextos naturais e priorizar a obtenção de dados descritivos a partir do contato direto entre o pesquisador e o objeto de estudo. Esse tipo de investigação valoriza mais o processo do que o resultado final, buscando compreender o fenômeno a partir da perspectiva dos participantes envolvidos (ARAÚJO; OLIVEIRA, 1997).

O trabalho foi realizado com turmas dos 5º anos da Rede Municipal de Ensino de Paudalho (PE), no ano de 2024. Inicialmente, foi realizado um levantamento diagnóstico das habilidades que apresentavam maiores fragilidades nos componentes curriculares de Língua Portuguesa e Matemática, com base nos resultados municipais de aprendizagem levando em consideração os resultados do SAEPE do ano anterior, elencando qual dos descritores eram prioritários para o município. A partir desse diagnóstico, foram elaboradas questões no formato de itens avaliativos, contextualizadas com o tema das Olimpíadas de Paris, escolhido por sua relevância e atualidade no período de aplicação

⁶ O Sistema de Avaliação Educacional de Pernambuco (SAEPE) foi criado, em 2000, com o objetivo de aferir o desempenho dos alunos da rede pública e fomentar mudanças na educação oferecida pelo estado. (<https://caeddigital.net/projetos/saepe-pe.html>)



(entre agosto e outubro de 2024), além de se tratar de um assunto amplamente abordado pela mídia e de grande interesse dos estudantes.

Com base nesses itens, foi desenvolvido um quiz interativo na plataforma digital Kahoot (<https://kahoot.com/>), composto por 20 questões, sendo 10 de Língua Portuguesa e 10 de Matemática. Para a execução das atividades, foram utilizados tablets cedidos pela Secretaria Municipal de Educação, conectados à rede de internet de cada escola, uma vez que a plataforma requer acesso online. Paralelamente, foi elaborado um material complementar impresso, contendo textos e imagens presentes nos itens, uma vez que o espaço destinado para a inserção desses elementos no quiz era limitado, sendo esse material instrumento de análise e compreensão dos textos utilizados durante a aplicação do jogo. As questões eram de múltipla escolha, com quatro alternativas, das quais apenas uma era correta, e cada pergunta possuía um tempo de resposta variando entre 90 e 180 segundos.

A dinâmica do jogo foi organizada em equipes compostas por três a quatro estudantes, definidas pelos professores regentes das turmas, considerando o nível de aprendizagem de cada aluno. Essa organização teve como objetivo promover a colaboração entre pares e possibilitar a observação mais detalhada do desempenho individual e coletivo, favorecendo a realização de um diagnóstico mais preciso e o planejamento de intervenções pedagógicas personalizadas. A aplicação do jogo foi realizada pelas técnicas da Secretaria Municipal de Educação, sendo conduzida uma turma por vez e acompanhada de forma sistemática pelos professores e coordenadores escolares.

À medida que o quiz era realizado, a plataforma gerava automaticamente gráficos com o desempenho das equipes em cada item, possibilitando uma análise imediata não apenas pelos técnicos da Secretaria de Educação, responsáveis pela condução do jogo, mas também pelos professores e coordenadores escolares. A cada resposta apresentada, os estudantes eram convidados a explicar o raciocínio que os levou àquela escolha, permitindo uma reflexão sobre o processo de aprendizagem. Nessa análise, eram consideradas as respostas obtidas no Kahoot, o tempo de resolução das questões e as observações registradas após cada rodada.



As informações coletadas foram analisadas de acordo com os pressupostos da avaliação formativa (PERRENOUD, 1999; LUCKESI, 2011), buscando identificar padrões de aprendizagem, dificuldades recorrentes e evidências de avanço no desempenho dos alunos. Essa análise permitiu compreender de que forma os estudantes o uso do Kahoot contribuiu para o monitoramento da aprendizagem, para a reflexão docente sobre as práticas pedagógicas e para a criação de intervenções que aconteciam simultaneamente, configurando-se como uma ferramenta inovadora de acompanhamento e intervenção educativa.

REFERENCIAL TEÓRICO

O uso das ferramentas digitais no contexto escolar tem se materializado como uma estratégia ativa para dinamizar as práticas pedagógicas e favorecer a participação ativa dos estudantes o que tem provocado transformações significativas nas práticas pedagógicas e nas formas de ensinar e aprender tanto dos discentes quanto dos docentes. No contexto educacional atual, a incorporação dessas tecnologias representa não apenas uma inovação metodológica, mas também uma necessidade frente às demandas da sociedade digital, assim como nos fala Moran (2007), as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) têm se tornado cada vez mais presentes na educação, possibilitando práticas pedagógicas inovadoras e estimulando o interesse dos estudantes.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a utilização das tecnologias digitais é uma competência essencial para o desenvolvimento integral dos estudantes, conforme descrito na Competência Geral 5, que orienta o uso crítico, reflexivo e ético dessas ferramentas no processo educativo (BRASIL, 2017). A BNCC destaca que o uso das tecnologias deve ser contextualizado e articulado aos conteúdos curriculares, de modo a favorecer a autonomia e o protagonismo dos alunos. Assim, o trabalho pedagógico mediado por recursos digitais amplia as possibilidades de interação, experimentação e produção de conhecimento.

Para Bacich e Moran (2018), a gamificação constitui uma estratégia capaz de motivar os alunos, favorecer o envolvimento cognitivo e emocional e transformar a sala de aula em um espaço mais participativo e dinâmico. Entre as diversas ferramentas



digitais que têm sido incorporadas ao contexto educacional, destaca-se o Kahoot, uma plataforma gratuita, que permite a elaboração de *quizzes* interativos em formato de jogo.

O kahoot poderá ser utilizado para introduzir novos conceitos ou conteúdos pré-visualizados, com conhecimentos prévios, desafiar o conhecimento, avaliar o progresso e fixando por meio da reprodução de maneira divertida e competitiva. Podemos usar o Kahoot com diversos objetivos, tudo dependerá das propostas educacionais do professor (KAHOOT, 2017).

Além de promover o engajamento dos estudantes, o uso do Kahoot oferece ao professor e ao coordenador pedagógico uma ferramenta eficaz de monitoramento da aprendizagem automaticamente. A plataforma permite a coleta de dados imediatos sobre o desempenho dos estudantes, viabilizando análises diagnósticas e o acompanhamento em tempo real, assim como no fala Perrenoud (1999) ao defender que a avaliação deve assumir um caráter formativo e contínuo, com o propósito de regular as aprendizagens e ajustar as práticas pedagógicas conforme as necessidades observadas. Nesse mesmo sentido, Luckesi (2011) ressalta que a avaliação precisa ser compreendida como um instrumento de aprendizagem, e não apenas de verificação, o que se torna mais viável por meio de recursos tecnológicos que oferecem feedback instantâneo.

A utilização de ferramentas digitais, como o Kahoot, contribui também para a reflexão docente sobre o processo de ensino e da aprendizagem, uma vez que fornece evidências concretas sobre o desempenho dos alunos e permite o planejamento de intervenções pedagógicas mais assertivas. Conforme Gil (2008), a observação sistemática é um procedimento fundamental na pesquisa qualitativa e na prática educativa, pois possibilita ao professor compreender o comportamento dos estudantes em sua complexidade e contexto real.

Além de seu impacto direto sobre o processo de ensino, o uso de plataformas digitais também tem implicações significativas para a gestão educacional. De acordo com Lück (2009), a gestão educacional deve ser compreendida como um processo articulador entre as dimensões pedagógica, administrativa e avaliativa, visando à melhoria contínua da aprendizagem dos estudantes. Para os técnicos da Secretaria Municipal de Educação, o uso dessa tecnologia mostrou-se altamente eficaz, pois permitiu um acompanhamento mais individualizado das turmas em que o *quiz* foi aplicado. A geração de dados por turma, forneceu informações relevantes para orientar as práticas pedagógicas e subsidiar



o processo de gestão por resultados, promovendo uma atuação mais integrada entre escola e secretaria. Essa articulação entre o trabalho docente e a análise técnica fortalece o monitoramento sistemático das aprendizagens, contribuindo para decisões pedagógicas mais fundamentadas e para o aprimoramento das políticas públicas educacionais.

Em síntese, as tecnologias educacionais, quando utilizadas de forma planejada e intencional, constituem-se em importantes aliadas do processo de ensino e de aprendizagem. Elas favorecem a criação de ambientes interativos e colaborativos, ampliam as possibilidades de mediação pedagógica e contribuem para uma avaliação mais dinâmica e significativa. O Kahoot, nesse contexto, emerge como uma ferramenta inovadora que integra ludicidade, engajamento e monitoramento da aprendizagem, principalmente quando está alinhando às diretrizes da BNCC e às demandas da educação contemporânea.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados evidenciam que o uso das ferramentas digitais no contexto educacional ultrapassa a simples função de dinamizar as aulas ou de tornar o processo de ensino mais atrativo. Observou-se que, quando utilizadas de forma planejada e intencional, essas tecnologias contribuem significativamente para o monitoramento do desempenho dos estudantes e para a avaliação contínua da aprendizagem.

Após a implementação da proposta nas escolas, foi possível observar avanços significativos nos níveis de aprendizagem dos estudantes, uma vez que, após a aplicação do jogo, as ações pedagógicas passaram a ser planejadas de forma mais direcionada às necessidades específicas de cada aluno. A partir dessa observação, tanto os professores quanto os coordenadores pedagógicos puderam identificar dificuldades antes implícitas, que muitas vezes passavam despercebidas nos instrumentos tradicionais de avaliação, o que dificultava o desenvolvimento de intervenções mais eficazes.

Além disso, o uso do *quiz* contribuiu para o aperfeiçoamento das práticas avaliativas docentes, promovendo uma reflexão crítica sobre o próprio fazer pedagógico. Os professores relataram maior clareza na análise do desempenho da turma e na



autoavaliação quanto às metodologias utilizadas, o que possibilitou a adoção de estratégias mais adequadas ao perfil dos estudantes, favorecendo o desenvolvimento de aprendizagens mais significativas (AUSUBEL, 2003).

Para os técnicos da Secretaria Municipal de Educação, o uso da plataforma também se mostrou altamente eficaz, ao permitir um acompanhamento mais individualizado das turmas em que o *quiz* foi aplicado. A geração de dados simultaneamente, proporcionou informações relevantes para orientar as práticas pedagógicas e subsidiar o processo de gestão por resultados, oferecendo suporte técnico e formativo aos professores. Essa análise conjunta possibilitou uma atuação mais integrada entre escola e secretaria, potencializando as ações voltadas à melhoria do ensino e da aprendizagem.

Em termos gerais, os resultados demonstraram que o uso do Kahoot se revelou uma ferramenta eficaz para o monitoramento das aprendizagens, potencializando tanto o processo de ensino quanto o de avaliação. A integração dessa tecnologia ao cotidiano escolar mostrou-se capaz de transformar a prática pedagógica, tornando-a mais interativa, diagnóstica e alinhada a uma perspectiva de gestão educacional baseada em evidências, que busca promover resultados mais consistentes e sustentáveis na rede municipal de ensino.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização deste estudo evidenciou que o uso de ferramentas digitais interativas, como o *Kahoot*, representa um avanço significativo nas práticas pedagógicas contemporâneas, especialmente quando associado a processos de monitoramento e avaliação da aprendizagem. A experiência desenvolvida com as turmas do 5º ano da Rede Municipal de Ensino de Paudalho/PE demonstrou que a integração entre tecnologia e pedagogia não apenas dinamiza o ensino, mas também amplia as possibilidades de análise e acompanhamento do desempenho estudantil simultaneamente, permitindo intervenções mais precisas e contextualizadas.

Os resultados alcançados confirmam que o *Kahoot* é uma ferramenta eficaz para promover o engajamento e a participação ativa dos alunos, ao mesmo tempo em que



auxilia o professor e os coordenadores pedagógicos a traçar estratégias eficazes e individualizada na promoção de uma aprendizagem significativa. A geração de dados imediatos possibilitou uma leitura mais detalhada das dificuldades individuais e coletivas, contribuindo para a personalização do ensino e para a tomada de decisões pedagógicas mais assertivas.

Tomando por base o que foi descrito, o trabalho demonstrou que o uso pedagógico do *Kahoot* transcende o aspecto motivacional e se consolida como uma prática inovadora, diagnóstica e transformadora, capaz de fortalecer a articulação entre ensino, avaliação e gestão educacional. Recomenda-se, portanto, que novas pesquisas ampliem essa discussão, explorando outras plataformas digitais e analisando o impacto de seu uso em diferentes níveis de ensino, a fim de consolidar práticas pedagógicas mais significativas, participativas e alinhadas às demandas da educação contemporânea.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, A. O.; OLIVEIRA, M. C. Tipos de pesquisa. Trabalho de conclusão da disciplina Metodologia de Pesquisa Aplicada a Contabilidade - Departamento de Controladoria e Contabilidade da USP. São Paulo, 1997.

AUSUBEL, David Paul. *Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva*. Lisboa: Plátano Edições Técnicas, 2003.

BACICH, Lilian; MORAN, José. *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2018. Disponível em: https://www.tecnodocencias.com/ava/pluginfile.php/2390/mod_resource/content/1/Metodologias%20Ativas%20para%20uma%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20Inovadora%20Uma%20Abordagem%20Te%C3%B3rico-Pr%C3%A1tica%20by%20Lilian%20Bacich%20%20Jos%C3%A9%20Moran%20%5B%20Lilian%5D%20CAP%3%8DTULOS%20SELECCIONADOS.pdf.

Acessado em 12/09/2025.



BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular: educação básica*. Brasília: Ministério da Educação, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 29 out. 2025.

GAZOTTI-VALLIM, M. A.; GOMES, S. T.; FISCHER, C. R. Vivenciando inglês com kahoot. *The ESPECIALIST: Descrição, Ensino e Aprendizagem*. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/esp/article/view/32223/22258> . Acessado em: 28/08/2025.

GIL, Antonio Carlos. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008. Disponível em: <https://ayanrafael.com/wp-content/uploads/2011/08/gil-a-c-mc3a9todos-e-tc3a9cnicas-de-pesquisa-social.pdf>. Acessado em 28/08/2025.

KAHOOT. Disponível em: <https://kahoot.com/>. Acesso em: 06/06/ 2025.

LUCKESI, Cipriano Carlos. *Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições*. 22. ed. São Paulo: Cortez, 2011. Disponível em: https://konektacommerce.nyc3.cdn.digitaloceanspaces.com/TEXT_SAMPLE_CONTE/NT/avaliacao-da-aprendizagem-escolar-4156-1.pdf. Acessado em: 12/09/2025.

LÜCK, Heloísa. *Gestão educacional: uma questão paradigmática*. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

MORAN, J. M. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. 13. ed. Campinas, SP: Papirus, 2007.

MORAN, José Manuel. *A integração das tecnologias na educação*. Campinas: Papirus, 2015. p. 21.

PERRENOUD, Philippe. *Avaliação: da excelência à regulação das aprendizagens — entre duas lógicas*. Porto Alegre: Artmed, 1999.

