

Gamificação com a ferramenta Kahoot: Uma revisão sistemática da literatura acerca da aplicabilidade no Ensino Fundamental¹

Gamification with the Kahoot toll: A systematic literature review on applicability in elementary education¹

Teresa Cristina Martins Kobayashi²
Ederson Wilcker Figueiredo Leite³

RESUMO: A crescente falta de interesse e motivação dos alunos tem se mostrado uma problemática cada vez maior, principalmente durante a escolaridade do Ensino Fundamental. Como forma de intervir esse cenário, passou-se a discutir como as tecnologias da informação e comunicação podem contribuir no cotidiano escolar. Este artigo tem como objetivo analisar o uso da gamificação usando a ferramenta Kahoot pode contribuir com o ensino e aprendizagem dos componentes curriculares do Ensino Fundamental. Para tanto, realizou-se revisão bibliográfica acerca do tema, assim como um estudo exploratório. Destacaram-se como principais autores Almeida *et al.* (2023), Mesquita e Bueno (2023), Castilho e Haydu (2024) e Melo Neto *et al.* (2024). Por meio dos resultados, é possível identificar que o uso de ferramentas tecnológicas na educação, em especial, gamificação com o Kahoot, torna o aprendizado mais dinâmico e envolvente, promovendo maior engajamento dos alunos. Além disso, contribui para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e motoras. A ferramenta também possibilita a autoavaliação e uma intervenção pedagógica mais eficaz.

Palavras-chave: educação; gamificação; Kahoot; ensino fundamental.

ABSTRACT: The growing lack of student interest and motivation has become an increasingly significant issue, particularly in elementary education. As a way to address this scenario, discussions have emerged on how information and communication technologies can contribute to daily school activities. This article aims to analyze how the use of gamification through the Kahoot tool can enhance the teaching and learning of elementary school subjects. To achieve this, a literature review on the topic was conducted, along with an exploratory study. The main authors highlighted include Almeida *et al.* (2023), Mesquita and Bueno (2023), Castilho and Haydu (2024), and Melo Neto *et al.* (2024). The results indicate that using technological tools in education, particularly gamification with Kahoot, makes learning more dynamic and engaging, fostering greater student involvement. Additionally, it contributes to the development of cognitive, social, and motor skills. The tool also enables self-assessment and a more effective pedagogical intervention.

Keywords: education; gamification; Kahoot; elementary education.

Data de apresentação: 27/03/2025.

¹ Artigo apresentado ao curso de Pós-graduação em Informática na Educação do Instituto Federal do Amapá como requisito para a obtenção do título de Especialista em Informática na Educação.

² Acadêmica do curso de Pós-graduação em Informática na Educação – Lato Sensu. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá – Campus Macapá. E-mail: kteresacristina@gmail.com.

³ Orientador, Mestre em Educação. Docente do Instituto Federal do Amapá. E-mail: ederson.leite@ifap.edu.br.

1 INTRODUÇÃO

Atualmente, um dos principais desafios enfrentados no sistema educacional é o engajamento e a motivação dos professores e alunos, principalmente no que se refere ao Ensino Fundamental. Para Moran (2007) a utilização de Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) tem mostrado cada vez mais presente no cotidiano do indivíduo, portanto, torna-se uma ferramenta indispensável no processo de aprendizagem escolar, permitindo ultrapassar barreiras do método tradicional de ensino, por tantas vezes enraizadas, desde a formação docente do professor.

A oferta do ensino fundamental, em idade regular, é contemplada a alunos nascidos na era digital o qual possuem familiaridade na usabilidade de recursos tecnológicos, mas por outro lado requerem novas formas de repensar a educação, considerando o meio onde os indivíduos estão inseridos, proporcionando novas formas de pensar, agir, aprender e ensinar. Para Moran (2007), “as tecnologias sozinhas não mudam a escola, mas trazem mil possibilidades de apoio ao professor e de interação com e entre os alunos” (Moran, 2007, p.02).

A inserção das TICs no contexto educacional contribui para o desenvolvimento de habilidades e ajudam na compreensão de conteúdos programáticos, além de aperfeiçoar o trabalho docente (Kenski, 2007). Uma das estratégias permitida pelas ferramentas digitais é o uso da gamificação podendo mitigar as dificuldades na aprendizagem além de permitir avaliar o desempenho estudantil utilizando técnicas de jogos.

Neste contexto, tem-se a ferramenta online Kahoot o qual Silva *et al.* (2018) *apud* Mesquita e Bueno (2023) favorece a gamificação no ambiente educacional, pois possui elementos dos *games* como *feedback* imediato, regras claras, diversão, inclusão do erro, prazer e motivação, podendo ser usado como instrumento de avaliação diagnóstica, formativa ou somativa.

O estudo aborda a questão da inserção da ferramenta gamificada Kahoot no contexto do Ensino Fundamental, analisando as aplicabilidades, as potencialidades e as sugestões de uso a partir de pesquisas publicadas buscando a diversificação e inovação nas práticas educativas.

2 METODOLOGIA

Quanto à natureza da pesquisa, o estudo tem abordagem qualitativa exploratória, que para Gil (1999, p. 43) “as pesquisas exploratórias têm como principal finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista, a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores”.

O estudo apresenta pesquisa bibliográfica aportado na teoria de Amaral (2007) o qual consiste no levantamento, seleção e arquivamento de informações inerentes à temática, de cunho comparativo, através de busca por livros e trabalhos envolvendo Ensino Fundamental e a plataforma Kahoot, realizados em sites confiáveis para a obtenção de trabalhos acadêmicos, facilitando o acesso à pesquisa científica.

Na realização das buscas as seguintes palavras-chave foram utilizadas “Gamificação”, “Kahoot” e “Ensino Fundamental”, incrementando filtros no período de 2023 a 2024, e posteriormente analisados com objetivo de identificar trabalhos relevantes para contribuição na área de estudo, nos últimos dois anos.

No processo de análise das obras, buscou-se atingir objetivo deste trabalho: compreender como a gamificação através da plataforma Kahoot pode potencializar a aprendizagem no Ensino Fundamental.

Foram selecionados quatro publicações, descritas a seguir:

Quadro 1 – Identificação dos estudos da revisão sistemática da literatura

Autor/Ano	Título	Objetivo
ALMEIDA, Alessandra Barboza Barros; POLIZELLO, Ângela Aparecida de Assis; COSTA, Janmes Wilker Mendes; GOMES, Lucas Ferreira; MELO, Marcia Cristina Reis Campos; MEROTO, Monique Bolonha das Neves; NARCISO, Rodi; SANTOS, Silvana Maria Aparecida Viana. (2023)	Gamificação com o uso do Kahoot! - utilização de quizzes em sala de aula no ensino fundamental I.	Analisar uma experiência de aplicação da gamificação com o uso da plataforma Kahoot! como ferramenta pedagógica para alunos do Ensino Fundamental I durante a pandemia de COVID-19.
MESQUITA, Fabriny Aparecida Souza; BUENO, Alexandre Martins Ferreira. (2023)	Gamificação no ensino de matemática: revisão acerca do uso da plataforma Kahoot! No ensino Fundamental.	Averiguar as potencialidades do uso da ferramenta Kahoot em diversos conteúdos matemáticos.
CASTILHO, Éllen Patrícia Alves; HAYDU, Verônica Bender. (2024)	Utilização do Kahoot! em procedimentos de ensino: Uma revisão sistemática da literatura.	Fazer uma revisão sistemática da literatura de estudos empíricos em que a plataforma Kahoot! foi utilizada para avaliação da aprendizagem e a revisão de conteúdos acadêmicos sobre o desempenho dos estudantes em diferentes disciplinas acadêmicas.
MELO NETO, Iranides Silva; LISBOA, Alexia Nayara; MESQUITA, Aurea Nascimento Siqueira. (2024)	Gamificação no ensino da geografia: uma análise da aplicabilidade do Kahoot! em sala de aula.	Analisar os impactos da gamificação no ensino de Geografia, sendo a aplicabilidade do Kahoot em sala de aula para duas turmas do 6º ano do Ensino Fundamental.

Fonte: Autoria própria.

Realizou-se, então, a leitura na íntegra e os devidos apontamentos nos artigos que se mostraram relevantes.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Esta seção destina-se a apresentar a pesquisa qualitativa exploratória que foi realizada.

O primeiro artigo identificado, intitulado “Gamificação com o uso do Kahoot! - utilização de quizzes em sala de aula no ensino fundamental I.”, escrito por Almeida *et al.* (2023), busca descrever uma experiência de aplicação da gamificação com o uso da plataforma Kahoot! como ferramenta pedagógica para alunos do Ensino Fundamental I durante a pandemia de COVID-19, investigando seus benefícios e desafios.

De acordo com Almeida *et al.* (2023), as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) têm o potencial de transformar a aprendizagem, tornando-a mais envolvente e interativa. No entanto, para que realmente contribuam para a construção do conhecimento, é essencial que sejam utilizadas de forma estratégica e eficiente, além de serem acompanhadas por capacitações contínuas para os educadores.

Almeida *et al.* (2023) descreve a influência da utilização de estrutura curricular gamificada no Ensino Fundamental pode alterar a abordagem pedagógica, metodológica e a interação entre alunos e o conteúdo, conforme relato a seguir:

No decorrer das aulas e nas reuniões pedagógicas, os professores notaram que o formato do quiz no Kahoot! incentivou os estudantes a assumirem mais responsabilidade pelo seu próprio aprendizado, sendo possível rever o conteúdo ou se preparar melhor para as aulas, estimulando uma mentalidade de auto aprendizado. A possibilidade de feedback imediato permite que os alunos saibam onde estão com maior dificuldade, levando a uma educação mais centrada no educando, na qual os professor e adaptam as revisões para as maiores necessidades (Almeida *et al.*, 2023, p. 8).

Neste sentido Almeida *et al.* (2023) analisa que o uso de plataformas gamificadas, como o Kahoot, tem se mostrado eficaz em diversos contextos educacionais, promovendo engajamento, interação e feedback instantâneo. O autor cita que durante a pandemia da Covid 19, o Kahoot foi uma ferramenta valiosa porque tornou possível criar mais diversões e atividades interativas. A vivência reforçou a ideia de que, com perseverança e adaptação, é possível superar obstáculos e manter uma educação de excelência.

Como resultado da pesquisa, Almeida *et. al.* (2023) afirma o Kahoot revelou-se uma ferramenta eficaz para enriquecer a aplicação do currículo no Ensino Fundamental I, oferecendo uma abordagem interativa e envolvente para o aprendizado. Embora a estrutura curricular tenha se mantido inalterada, sua integração ao ensino remoto transformou a maneira como os alunos exploraram, analisaram e assimilaram os conteúdos, tornando o processo educativo mais dinâmico e participativo.

Semelhantemente, Mesquita e Bueno (2023) buscaram averiguar as potencialidades do uso da ferramenta Kahoot em diversos conteúdos matemáticos, realizando pesquisa bibliográfica com teóricos entre o período de 2017 e 2022. Para os autores a gamificação pode ser uma alternativa para mitigar as dificuldades no ensino de matemática, tendo em vista que ela permite de forma dinâmica a utilização de jogos educacionais como uma oportunidade de revisar ou aprender conceitos; adquirir habilidades e competências; e mudanças de atitude e socialização.

De acordo com os autores, a utilização do Kahoot como estratégia de aprendizagem:

Promove a participação ativa em sala de aula, fazendo com que os alunos se tornem sujeitos ativos de sua própria aprendizagem, transformando o ambiente em algo lúdico e divertido. Verificase, então, que há diversos pontos positivos ao empregar a plataforma na prática docente, uma vez que ela é de fácil e rápido acesso, possui cores ergonômicas e permite diversas aplicabilidades, tais como: avaliações

formativas, avaliações de diagnóstico, projetos de pesquisa e apresentações (Mesquita; Bueno, 2023, p.20).

Para os autores, o Kahoot é um recurso de grande relevância na educação contemporânea, facilitando a assimilação do conteúdo e transformando a sala de aula em um espaço mais dinâmico e estimulante. No entanto, seu uso exige cautela, pois é fundamental considerar a disponibilidade de infraestrutura tecnológica, tanto por parte das instituições de ensino quanto dos alunos.

Por fim, Mesquita e Bueno (2023) percebem que a gamificação e uso da ferramenta digital é uma combinação ainda pouco utilizada no âmbito educacional pesquisado. Isso pode ser atribuído à necessidade de tempo e formação para o uso adequado desses recursos, aspectos que ainda não são amplamente oferecidos no contexto educacional, levando os professores a buscar esse conhecimento por iniciativa própria.

Já em seu trabalho, Castilho e Haydu (2024), na pesquisa intitulada “Utilização do Kahoot! em procedimentos de ensino: Uma revisão sistemática da literatura”, teve como objetivo fazer uma revisão sistemática da literatura de estudos empíricos em que a plataforma Kahoot! foi utilizada para avaliação da aprendizagem e a revisão de conteúdos acadêmicos sobre o desempenho dos estudantes em diferentes disciplinas acadêmicas.

De acordo com Castilho e Haydu (2024) trata-se de um recurso tecnológico interativo que se apropria de elementos dos jogos em práticas pedagógicas. Segundo informações do site oficial do Kahoot!, é utilizado por 7 milhões de professores em todo o mundo (Castilho; Haydu, 2024, p. 2).

Para os pesquisadores Castilho e Haydu (2024), nas 22 referências analisadas na revisão sistemática da literatura, o Kahoot é amplamente utilizado por participantes através de smartphones pessoais. Identificou-se, ainda, que as atividades com os quizzes eram geralmente apresentadas ao final das aulas ou dos módulos, realizadas após a exposição dos conteúdos, o qual permite verificar que o uso da ferramenta no ensino melhora o desempenho dos participantes e que essa plataforma pode ser considerada como um recurso de gamificação.

Outro trabalho encontrado durante a pesquisa foi o de Melo Neto *et al.* (2024) que teve como objetivo avaliar como o uso da ferramenta Kahoot pode melhorar a absorção do conteúdo, utilizando o assunto sobre placas tectônicas e relevo no ensino de Geografia, sendo aplicada a duas turmas do 6º ano do Ensino Fundamental. Para os autores:

A plataforma digital Kahoot é uma ferramenta inovadora que enriquece o processo de aprendizagem ao transformar o ensino tradicional em uma experiência interativa, envolvente e tecnológica. Este aplicativo utiliza quizzes dinâmicos para estimular a participação ativa dos alunos, permitindo que os professores criem questionários personalizados que cobrem uma ampla gama de tópicos e conteúdos educacionais. Os quizzes são realizados em tempo real e podem ser acessados por meio de dispositivos móveis, como smartphones e tablets, oferecendo uma interface intuitiva que facilita o uso tanto para docentes quanto para estudantes (Melo Neto *et al.*, 2024, p 4).

Melo Neto *et al.* (2024) relata que a “aplicação do Kahoot proporcionou uma abordagem envolvente e motivadora para a revisão dos conteúdos, permitindo que os alunos interagissem com o material de maneira dinâmica” (p. 6), além de permitir um ambiente de aprendizagem colaborativo e competitivo. Quanto as vantagens Melo Neto *et al.* (2024) ressalta:

Que a gamificação, quando aplicada de maneira estratégica, contribui de forma assertiva, facilitando a compreensão permitindo a colaboração dos estudantes [...], não apenas facilitando a fixação do conteúdo, mas criando um ambiente de

aprendizado bem mais inclusivo e favorável. Esses achados sugerem que a integração de metodologias ativas e tecnológicas, devem ser usadas na prática para o ensino de Geografia (Melo Neto *et al.*, 2024, p 7).

Nesse contexto os autores concluem que o uso do Kahoot como ferramenta digital contribuiu para uma experiência de aprendizagem mais envolvente e eficaz, possibilitando uma adaptação ágil do plano de ensino para maximizar a retenção e aplicação dos conceitos por parte dos alunos do ensino fundamental (Melo Neto *et al.*, 2024), ressaltando que:

A análise dos resultados das provas finais confirmou que a metodologia adotada, que combinou aulas teóricas com o uso do Kahoot para uma aprendizagem interativa, foi bem-sucedida em promover um desenvolvimento significativo na compreensão dos conceitos geográficos pelos alunos. A utilização de avaliações contínuas e uma prova formal ajudou a consolidar o aprendizado e evidenciar a eficácia da intervenção educativa aplicada (Melo Neto *et al.*, 2024, p 9).

Por fim os autores afirmam que a gamificação contribui bastante para o interesse e a participação dos estudantes, e a integração de metodologias ativas e tecnológicas, como o Kahoot, no ensino de Geografia nos anos finais do Ensino Fundamental, podem criar um ambiente de aprendizado mais inclusivo e favorável, promovendo uma educação mais dinâmica e eficiente.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização da gamificação no Ensino Fundamental revela-se como alternativa de potencializar o uso das tecnologias da informação e comunicação no processo escolar mostrando uma abordagem didática e pedagógica inovadora e enriquecedor. Dentre as potencialidades destacam-se o envolvimento, o engajamento e a participação dos alunos nas atividades ofertadas pela plataforma Kahoot.

Por outro lado, reconhece-se que o uso da gamificação enfrenta desafios educacionais, devendo as instituições e sistemas de ensino regularizarem o uso das TICs, principalmente na oferta do Ensino Fundamental, na qual o público deve ser instruído e acompanhado por docente devidamente capacitado, pois requer um planejamento cuidadoso.

Acerca do uso da ferramenta Kahoot no Ensino Fundamental apresenta uma melhor compreensão dos conteúdos programáticos quando comparado às aulas meramente expositiva, ditas como método tradicional de aprendizagem. A plataforma apresenta animações e interatividades através dos jogos digitais mostrando-se como alternativa promissora no processo educacional.

Ademais o uso do Kahoot como ferramenta de aprendizagem mostra-se capaz de transformar a dinâmica da sala de aula e melhorar a didática docente, aumentando o engajamento dos alunos e promovendo uma aprendizagem mais efetiva.

REFERÊNCIAS

Almeida, A. B. B., Polizello, Ângela A. de A., Costa, J. W. M., Gomes, L. F., Melo, M. C. R. C., Meroto, M. B. das N., Narciso, R., & Santos, S. M. A. V. (2023). Gamificação com o uso do Kahoot no ensino fundamental I. **Revista Foco**, <https://doi.org/10.54751/revistafoco.v16n11-235>. Acesso em: 6 nov. 2024.

AMARAL, João J. F. Como fazer uma Pesquisa Bibliográfica. 2007. **Cercomp-UFG**, Disponível em: <https://doi.org/10.54751/revistafoco.v16n11-235>. Acesso em 1 dez. 2024.

CASTILHO, Éllen Patrícia Alves; HAYDU, Verônica Bender. Utilização do Kahoot! Em procedimentos de ensino: Uma revisão sistemática da literatura. **Revista Portuguesa de Educação**, 2024, Vol. 37 N.º 1. Disponível em: <https://revistas.rcaap.pt/rpe/article/view/28186>. Acesso em: 14 dez. 2024.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5.ed. São Paulo: Atlas, 1999.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: Papirus, 2007.

MELO NETO, Iranides Silva; LISBOA, Alexia Nayara; MESQUITA, Aurea Nascimento Siqueira. Gamificação no ensino da geografia: uma análise da aplicabilidade do Kahoot! Em sala de aula. **Meio Ambiente Brasil**, 2024. Disponível em: <https://meioambientebrasil.com.br/index.php/MABRA/article/view/478>. Acesso em: 10 jan. 2025.

MESQUITA, Fabriny Aparecida Souza; BUENO, Alexandre Martins Ferreira. Gamificação no ensino de matemática: revisão acerca do uso da plataforma Kahoot! No ensino Fundamental. **Revista Interdisciplinar de Ensino**, Pesquisa e Extensão, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ifg.edu.br/riepex/article/download/56/128>. Acesso em: 1 ago. 2024.