

## **KAHOOT! COMO FERRAMENTA METODOLÓGICA PARA PREPARAR ALUNOS PARA O SAEB: UMA EXPERIÊNCIA NO 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

John Álef Alves Vieira

Mestrado Profissional em Matemática em Rede Nacional (PROFMAT)

Valdelírio da Silva e Silva

Mestrado Profissional em Matemática em Rede Nacional (PROFMAT)

# RESUMO

Este capítulo apresenta uma experiência docente desenvolvida com turmas do 9º ano do Ensino Fundamental da Escola Desembargador Wilson de Jesus Marques da Silva, localizada no município de Tomé-Açu/PA, na qual a gamificação, por meio da plataforma Kahoot!, foi utilizada como estratégia pedagógica para a preparação dos estudantes para o Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB). A prática foi estruturada com base nos princípios do ensino-aprendizagem, valorizando o uso de tecnologias digitais como forma de engajar os alunos no estudo da matemática e no desenvolvimento de habilidades previstas na matriz curricular do SAEB. O relato evidencia os impactos positivos da proposta, como o aumento do engajamento, a participação colaborativa e a melhoria no desempenho dos estudantes, destacando o papel do professor como mediador de práticas inovadoras e reflexivas e também relata as dificuldades que o professor enfrenta ao inserir novas metodologias em sala de aula. Além disso, o capítulo mostra de forma intuitiva, como utilizar a ferramenta Kahoot! em sala de aula.

**Palavras-chave:** SAEB; Kahoot!; tecnologias digitais; gamificação.

## INTRODUÇÃO

A avaliação da aprendizagem tem se consolidado como um dos pilares para o aprimoramento das políticas públicas educacionais no Brasil. Entre essas avaliações, o Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB) assume um papel importante ao fornecer dados que orientam tanto o planejamento pedagógico quanto a tomada de decisões no âmbito escolar e governamental, além de ser a principal avaliação que o Ministério da Educação (MEC) utiliza para medir o Ideb (Índice de Desenvolvimento da Educação Básica). Diante dessa realidade, surge o desafio: como preparar os estudantes para o SAEB de forma motivadora e pedagógica?

Durante minha atuação como professor da educação básica no município de Tomé-Açu, estado do Pará, foquei em buscar metodologias inovadoras para a sala de aula, principalmente na área de tecnologia, visto que devemos nos adaptar de acordo com a realidade de nossos alunos. Neste capítulo irei compartilhar uma experiência vivida com estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental da Escola Desembargador Wilson de Jesus Marques da Silva, onde a gamificação, por meio da plataforma Kahoot!, foi utilizada como estratégia para tornar o processo de preparação para o SAEB mais dinâmico, engajador e eficaz. A proposta dialoga com os fundamentos da aprendizagem ativa e com as possibilidades da tecnologia educacional no cotidiano escolar, refletindo sobre os impactos dessa prática na formação docente e no desempenho discente.

A experiência aqui relatada também se insere em uma perspectiva de formação docente que valoriza a reflexão sobre a prática e a busca por inovações pedagógicas que respondam aos desafios concretos do cotidiano escolar. O uso do Kahoot! não se limita à aplicação de jogos, mas representa uma tentativa de inovar as metodologias utilizadas na preparação para avaliações externas, tornando-a mais intuitiva, prazerosa e próxima da realidade dos alunos contemporâneos.

## DETALHAMENTO DA EXPERIÊNCIA

Há alguns anos, busco metodologias para preparar alunos da educação básica para as avaliações externas, principalmente o SAEB, que está cada vez mais

ganhando ênfase a nível nacional, inclusive com vários programas de bonificação para alunos e professores e, sabemos que a preparação dos estudantes para o SAEB exige não apenas o domínio dos conteúdos cobrados, mas também a mobilização de habilidades como leitura, interpretação, raciocínio lógico e tomada de decisão em tempo limitado. Nesse contexto, a atuação docente demanda estratégias que vão além da exposição tradicional de conteúdo, incorporando práticas que promovam o engajamento, a participação ativa e a aprendizagem. Então resolvi buscar algo inovador que trouxesse engajamento aos alunos e assim encontrei uma excelente plataforma (Kahoot!) para criar o que eu estava pensando: Quizzes com disputas em classe e interclasse, que pudessem ser aplicados em forma de gamificação.

## **Gamificação e ensino da matemática**

É muito comum ver alunos da educação básica afirmarem que não gostam tanto de matemática, como gostam de outras disciplinas ou têm muita dificuldade, tornando-se na maioria das vezes um terror da vida do estudante.

Por outro lado, uma pesquisa feita pelo Interdisciplinaridade e Evidências no Debate Educacional (Iede) em 2017, com os alunos do ensino médio que fizeram o SAEB no referido ano, mostrou que 57,8% dos alunos diz gostar de estudar matemática. *Fonte: Agência Brasil, disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2019-04/maioria-dos-alunos-gosta-de-estudar-portugues-e-matematica>.*

John Mighton, em entrevista ao El País, fala que é sim possível atrair a atenção e interesse dos alunos para a matemática: "Todos gostam de resolver problemas e realizar conexões. O problema com a matemática não são as crianças, mas a metodologia com a qual é ensinada".

Diante de tantas metodologias propostas para a sala de aula, idealizar metodologias no ensino da matemática pode ser um desafio, haja vista que, além de ter que ser intuitiva, deverá ser engajadora e motivadora, de modo que prenda a atenção do aluno e faça com que se sinta entusiasmado ao praticar as atividades e a gamificação traz todos esses benefícios. Mas o que é gamificação?

Para Murr e Ferrari (2020), a gamificação é a utilização de elementos de jogos em contextos que não são jogos, ou seja, na vida real. O objetivo principal é aumentar a motivação dos indivíduos em relação à atividade que estão realizando.

A gamificação vem ganhando espaço no campo da educação contemporânea, no que se refere à utilização de elementos dos jogos em contextos não lúdicos, como a sala de aula, com o objetivo de motivar e engajar os participantes (Deterding *et al.*, 2011). Ao utilizar recursos como pontuação, rankings, desafios e recompensas simbólicas, a gamificação cria uma atmosfera de envolvimento que pode potencializar o interesse dos alunos pelas atividades escolares, tornando o processo de aprendizagem mais atrativo e dinâmico.

Segundo Huizinga (2014), o jogo é uma prática cultural essencial e ao ser incorporado ao ambiente educacional, pode favorecer a autonomia, o entusiasmo e o prazer pelo conhecimento. Nesse sentido, plataformas como a Kahoot!, oferecem interfaces interativas que permitem ao professor criar quizzes, desafios e trilhas gamificadas, facilitando a revisão de conteúdos e o desenvolvimento de competências avaliadas no SAEB, como a interpretação de textos, a resolução de problemas e a análise crítica.

As inovações tecnológicas que vem sendo introduzidas no decorrer do tempo e que iniciam a mudança na nossa forma de pensar e atuar influem em diversos setores da sociedade ocasionando uma importante reflexão e análise das oportunidades de utilização das novas linguagens que rodeiam as modalidades de ensino. (Bellanca e Brendt, 2010, apud Silva et al., 2018 p.01).

A integração das tecnologias digitais à prática pedagógica também está alinhada à proposta da aprendizagem ativa, que coloca o aluno no centro do processo educativo, incentivando sua participação em atividades de resolução de problemas, simulações e jogos educativos. De acordo com Moran (2015), quando bem planejadas, as tecnologias podem funcionar como mediadoras do conhecimento, promovendo a construção colaborativa e a personalização da aprendizagem.

Além disso, ao utilizar recursos digitais de forma intencional, o professor contribui para o desenvolvimento das chamadas competências digitais, previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e essenciais à formação cidadã dos estudantes na atualidade.

Aprender matemática não é só aprender uma linguagem, é adquirir também modos de ação que possibilitem lidar com outros conhecimentos necessários à sua satisfação, às necessidades de natureza integrativas, com o objetivo de construção de solução de problemas tanto do indivíduo quanto do coletivo. (Moura, 2007, p. 62).

Ao trabalhar com plataformas digitais, os alunos também exercitam a tomada de decisões, a gestão do tempo, o pensamento lógico e a aprendizagem autorregulada (habilidades fundamentais tanto para o SAEB quanto para a vida).

A plataforma Kahoot! se destaca no mundo da gamificação pela sua funcionalidade no ensino-aprendizagem, podendo usufruir de quiz em tempo real, feedback instantâneo, pontuação, ranking, pódio, entre outros benefícios que o tornou uma metodologia eficaz para o ensino da matemática.

### **História da plataforma Kahoot!**

“A Kahoot! foi fundada em 2012 por Morten Versvik, Johan Brand e Jamie Brooker, que, em um projeto conjunto com a Universidade Norueguesa de Ciência e Tecnologia (NTNU), se uniram ao professor Alf Inge Wang e, posteriormente, ao empreendedor Åsmund Furuseth. A tecnologia se baseia em pesquisas conduzidas pelo cofundador da Kahoot!, Morten Versvik, então aluno do professor Wang, em seu mestrado na NTNU, mas só em 2013, o Kahoot! foi aberto ao público”. (Kahoot, 2025a).

Segundo a empresa, hoje a Kahoot! é uma plataforma global de aprendizado, que gera engajamento em todo o tipo de público e que quer capacitar crianças, estudantes, funcionários e etc. A empresa também se considera uma facilitadora na criação e compartilhamento de aprendizagem que gera engajamento envolvente e impulsiona resultados.

### **Benefícios do Kahoot!**

Diante do cenário da gamificação, no qual o aluno é o protagonista, o Kahoot! torna-se uma ferramenta metodológica essencial e eficaz, trazendo muitos benefícios para a sala de aula.

Para Matsumoto Junior (2022), a plataforma Kahoot! traz Interação e Dinamismo; Motivação e Competição Saudável; Feedback em Tempo Real e Avaliação Formativa; Aprendizagem Lúdica e Prazerosa; Quebra do Ensino Tradicional; Desenvolvimento de Habilidades; Facilitação da Prática Pedagógica; Diagnóstico de Conhecimento e Estimula a Participação e a Atenção.

Em termos de avaliação, o Kahoot! oferece resultado imediato, exibindo o percentual de acertos e a pontuação obtida. A ferramenta também permite identificar alunos que não concluíram o quiz e aqueles que necessitam de apoio complementar (ajuda necessária). Além disso, o Kahoot! auxilia na identificação de questões específicas em que os estudantes apresentaram maior dificuldade.

**Figura 1** - Resultado do quiz realizado com o 9º ano.

Apelido	Classificação	Respostas corretas	Não respondido	Pontuação final
Enddy/Érica	1	90%	—	17 227
Edlen/Manu/Éric	2	75%	—	14 442
Heló silva	3	65%	—	12 719
Soares	4	65%	—	12 162
Izuahy/Keven	5	60%	—	11 570

Fonte: KAHOOT! (2025). Acesso restrito. Print de tela capturado em: 20/07/2025.

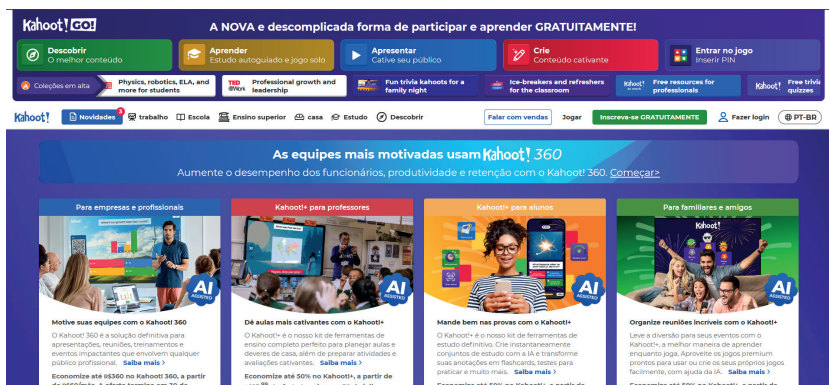
## Utilizando a plataforma Kahoot! para criar quizzes

A Plataforma Kahoot! tem ganhado popularidade no mundo todo, por ser uma ferramenta intuitiva, que gera engajamento e emoção aos participantes, como se eles estivessem participando de um programa de televisão.

Kahoot! É um jogo baseado em respostas dos estudantes que transforma temporariamente uma sala de aula em um game show. O professor desempenha o papel de um apresentador do jogo e os alunos são os concorrentes. O computador do professor conectado a uma tela grande mostra perguntas e respostas possíveis, e os alunos dão suas respostas o mais rápido e correto possível em seus próprios dispositivos digitais. (Wang, 2015, p. 221).

A plataforma está disponível no site: [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com) e para criar atividades, basta você fazer login com seu e-mail e senha, caso não tenha usuário, é só fazer um cadastro de forma gratuita.

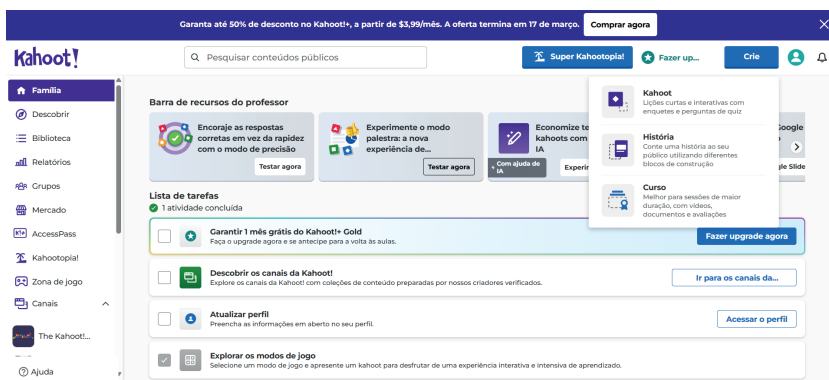
Figura 2 - Tela inicial da plataforma Kahoot!



Fonte: KAHOOT! (2025b). Disponível em: <https://kahoot.com/>. Print de tela capturado em 20/07/2025.

Após fazer login, basta clicar em “crie” e em seguida em “kahoot” para iniciar a criação do seu quiz.

Figura 3 - Plataforma kahoot!

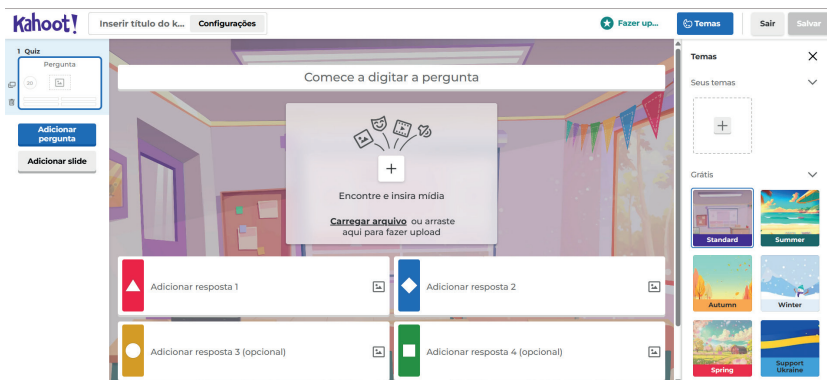


Fonte: KAHOOT! (2025). Acesso restrito. Print de tela capturado em: 20/07/2025.

Após escolher uma “página em branco” para criar o seu quiz, basta adicionar as informações necessárias para o jogo, como perguntas, alternativas

de respostas, definir o tempo de exibição de cada pergunta, definir o plano de fundo, entre outras configurações disponíveis.

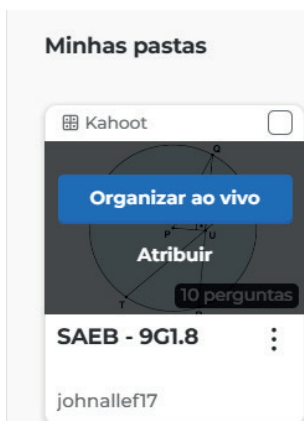
**Figura 4 -** Página de criação do quiz.



**Fonte:** KAHOOT! (2025). Acesso restrito. Print de tela capturado em: 20/07/2025.

Após a criação do quiz, o professor poderá atribuir a tarefa para que os alunos resolvam em um tempo determinado ou poderá fazer o quiz “ao vivo”, em sala de aula. Na modalidade “atribuir”, o aluno poderá fazer a atividade em qualquer momento, de acordo com o tempo definido pelo professor, inclusive, nesta modalidade, o aluno poderá resolver o quiz em casa, desde que tenha um dispositivo conectado à internet. Na modalidade “organizar ao vivo”, os alunos resolvem o quiz, todos ao mesmo tempo, com o professor sendo o mediador. Nas duas modalidades, o professor envia o link para os alunos ou exibe o QR code no projetor.

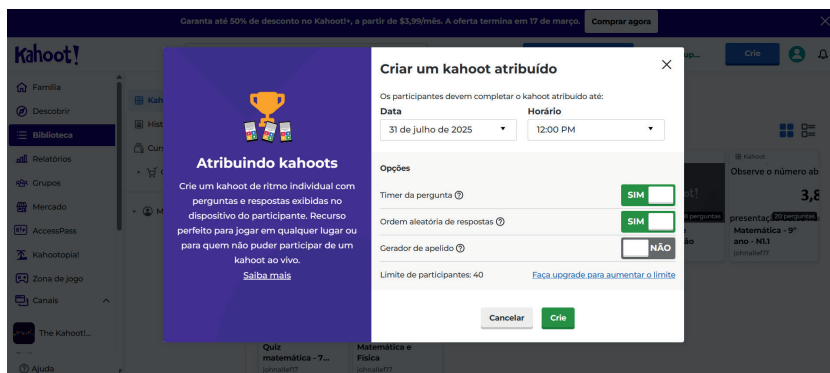
**Figura 5** - Página de escolha do quiz que será utilizado.



**Fonte:** KAHOOT! (2025). Acesso restrito. Print de tela capturado em: 20/07/2025.

Ao atribuir um Kahoot!, o professor poderá definir uma data e um horário que encerrará o quiz, além de poder definir se quer com “timer” (cronômetro regressivo), “ordem aleatória das perguntas” e “gerador de apelidos”.

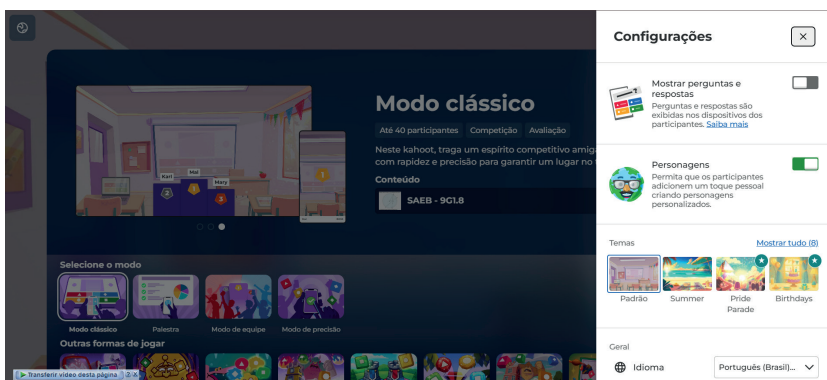
**Figura 6** - Criar um Kahoot! Atribuído.



**Fonte:** KAHOOT! (2025). Acesso restrito. Print de tela capturado em: 20/07/2025.

Na organização “ao vivo”, não tem como remover o “timer” e o professor pode definir se deseja que as perguntas apareçam nos dispositivos dos alunos ou não, caso decida pela a segunda opção, as perguntas aparecerão apenas no dispositivo do professor, que deverá ser projetado na lousa e, para os alunos aparecerão apenas as alternativas.

Figura 7 - Organizando ao vivo.



Fonte: KAHOOT! (2025). Acesso restrito. Print de tela capturado em: 20/07/2025.

## Aplicação

A aplicação da atividade foi realizada na escola municipal Desembargador Wilson de Jesus Marques da Silva, uma escola pública de ensino fundamental, localizada na cidade de Tomé-Açu, estado do Pará. Participaram da atividade, 71 alunos de 9º ano do ensino fundamental, divididos em 3 turmas, com 23 alunos no 9º A, 24 alunos no 9º B e 24 alunos no 9º C, sendo todas as turmas do turno da manhã. A duração da atividade de cada classe era de 2 horas/aula e nas atividades de interclasse era de 6 horas/aula, sendo um dia de atividade na semana para cada turma e uma vez no mês, todas as turmas juntas. A atividade exigia o uso de celular, internet e projetor e sempre era realizada em grupo de 2 a 5 alunos, devido à quantidade limitada de celulares na sala. Para que os alunos pudessem disputar o quiz, eram reservadas 4 horas/aulas na semana para resolução de simulados impressos, com questões semelhantes das que eram trabalhadas no quiz. Vale ressaltar que devido à Lei nº 15.100, de 2025, que restringe o uso de celulares nas escolas, todas as atividades envolvendo o uso do aparelho eram previamente comunicadas aos pais pela coordenação e autorizadas pela direção da escola.

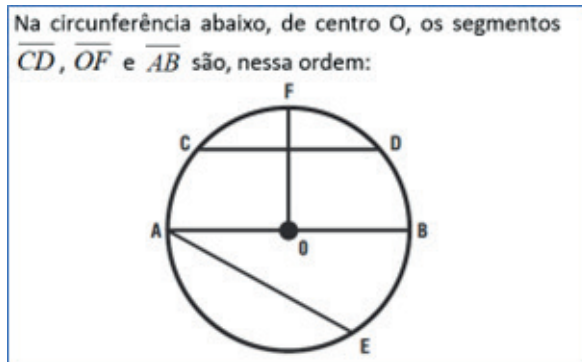
Para criar as atividades na Kahoot!, foram utilizados prints de atividades digitadas no word, pois inserir imagens é mais prático do que digitar textos. As atividades foram nomeadas de acordo com as habilidades do SAEB, por exemplo, para trabalhar a habilidade 9G1.8, o quiz foi nomeado de “SAEB – 9G1.8”.

Figura 8 - Página de edição do quiz "SAEB - 9G1.8"



Fonte: KAHOOT! (2025). Acesso restrito. Print de tela capturado em: 20/07/2025.

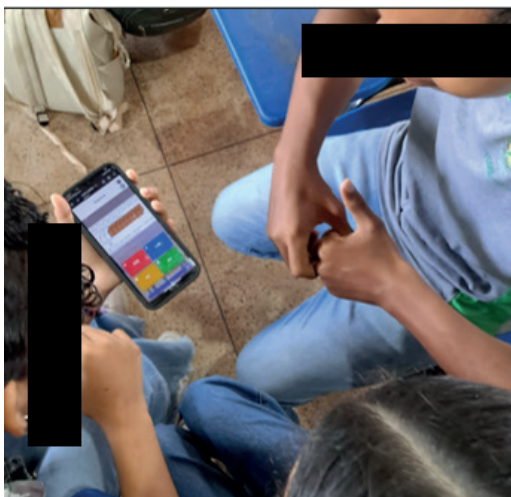
Figura 9 - Questão utilizada no quiz acima.



Fonte: Elaborado a partir de questões de banco de dados para ensino fundamental.

As atividades foram feitas tanto no modo "atribuir" quanto no modo "organizar ao vivo", todas em sala de aula.

**Figura 10** - Alunos respondendo ao quiz em sala de aula, no modo “atribuir”.



Fonte: Acervo do autor.

Foram trabalhadas as seguintes habilidades exigidas no SAEB:

**Quadro 1** - Habilidades trabalhadas do SAEB.

CÓDIGO	EIXO COGNITIVO	DESCRIÇÃO DA HABILIDADE
9G1.8	Geometria	Reconhecer circunferência/círculo como lugares geométricos, seus elementos (centro, raio, diâmetro, corda, arco, ângulo central, ângulo inscrito)
9A1.2	Álgebra	Inferir uma equação, inequação polinomial de 1º grau ou um sistema de equações de 1º grau com duas incógnitas que modela um problema
9A1.3		Identificar uma representação algébrica para o padrão ou a regularidade de uma sequência de números racionais OU representar algebricamente o padrão ou a regularidade de uma sequência de números racionais
9N1.1	Números	Escrever números racionais (representação fracionária ou decimal finita) em sua representação por algarismos ou em língua materna OU associar o registro numérico ao registro em língua materna
9N1.5		Calcular o resultado de adições, subtrações, multiplicações ou divisões envolvendo números reais
9N1.6		Calcular o resultado de potenciação ou radiciação envolvendo números reais
9N2.1		Resolver problemas de adição, subtração, multiplicação, divisão, potenciação ou radiciação envolvendo números reais, inclusive notação científica

Fonte: BRASIL. Ministério da Educação. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. **Matriz de Referência de Matemática alinhada à BNCC**. Brasília, DF: Inep, 2018.

E priorizando as seguintes habilidades da BNCC:

**Quadro 2** - Habilidades contempladas da BNCC.

CÓDIGO	DESCRIÇÃO DA HABILIDADE
EF03MA10	Resolver e elaborar problemas que envolvam equações do 1º grau com uma incógnita
EF04MA11	Identificar regularidades em sequências numéricas ou geométricas
EF06MA01	Reconhecer, comparar e ordenar números inteiros.
EF06MA11	Resolver problemas envolvendo as operações com números inteiros
EF07MA03	Efetuar cálculos com números inteiros
EF07MA04	Resolver problemas com operações envolvendo números inteiros
EF07MA15	Resolver e representar problemas por meio de expressões algébricas simples
EF07MA18	Identificar regularidades em sequências e representá-las por expressões algébricas
EF08MA02	Resolver problemas envolvendo potências de base inteira e expoente natural
EF08MA07	Resolver problemas envolvendo equações do 1º grau com uma incógnita
EF08MA08	Resolver e construir problemas a partir de inequações do 1º grau com uma incógnita
EF08MA10	Identificar elementos de circunferência e círculo, e relações entre eles
EF08MA11	Identificar padrões e expressar regularidades por meio de expressões algébricas
EF09MA03	Utilizar potências de base racional e expoente inteiro positivo para representar e resolver problemas

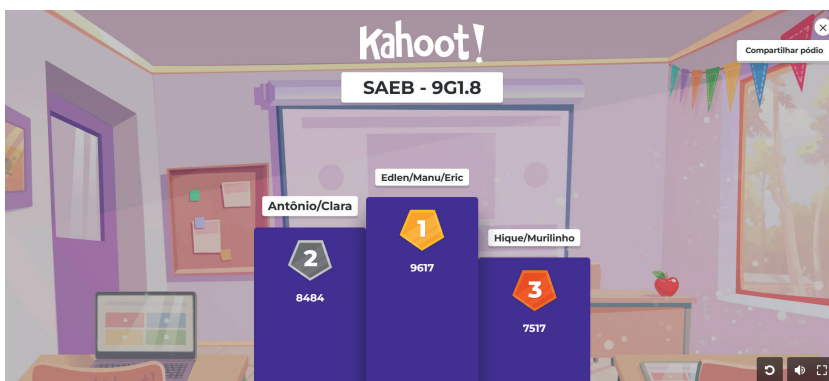
**Fonte:** BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018.

## DISCUSSÃO

O dia do quiz era enxergado pelos alunos como um campeonato esportivo, no qual eles eram os protagonistas que estavam prestes a disputar um troféu e, como todo jogador que almeja ganhar uma competição, eles precisavam ter foco, determinação e treinar arduamente.

Isso fez com que os alunos tivessem um maior estímulo em estudar o assunto que seria trabalhado no dia do Kahoot!, pois todos queriam aparecer no pódio, no final de cada quiz.

**Figura 11** - Pódio do quiz “SAEB – 9G1.8”



**Fonte:** KAHOOT! (2025). Acesso restrito. Print de tela capturado em: 20/07/2025.

As aulas tradicionais tornaram-se mais tranquilas e os alunos mais focados e interessados, tomando conta da turma um único e mesmo objetivo: ficar entre os três primeiros colocados do quiz.

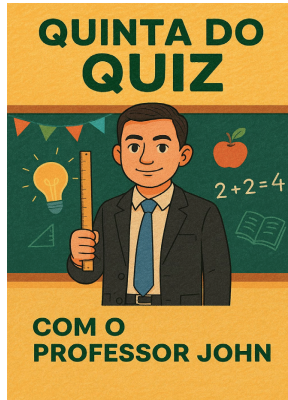
**Figura 12** - Aluno exibindo um sorriso de felicidade, ao perceber que acertou a questão do quiz.



**Fonte:** Acervo do autor.

A “Quinta do quiz, com o professor John” (nome dado carinhosamente ao dia do quiz, pelos alunos) era aguardada por todos os alunos com grande entusiasmo e ansiedade, ficando claro que a atividade despertou grande interesse dos discentes e, a pergunta mais comum que se ouvia nos corredores era: “Professor, nessa quinta vai ter Kahoot!?”.

**Figura 13** - Flyer da “Quinta do Quiz, com o Prof. John”



**Fonte:** Acervo do autor.

Em entrevista com alguns alunos sobre o Kahoot! como ferramenta metodológica nas aulas de matemática para prepará-los para o SAEB, a aluna Biatriz, do 9º ano A, respondeu que “O Kahoot! é uma ferramenta bem dinâmica e, de certa forma, muito divertida para os alunos aprenderem e socializarem entre si ao mesmo tempo. Por conta disso eu acredito que o Kahoot! é bem interessante apesar das limitações”, a aluna Emanuely da mesma turma, disse que “O Kahoot! é uma ótima ferramenta para ser usada como método de estudos dentro da sala de aula, pois traz uma dinâmica divertida que motiva os alunos a se esforçarem mais, promovendo a melhoria da aprendizagem” e o aluno Keven do 9º ano C, definiu o Kahoot! como uma ferramenta animada e divertida para se estudar matemática, o que faz com que os alunos fiquem motivados em aprender.

No entanto, é importante saber que sempre que se inserem novas metodologias em sala de aula, alguns desafios sempre estarão presentes.

As metodologias ativas de aprendizagem representam uma importante transformação no cenário educacional, centrando o processo de ensino na figura do aluno. Contudo, a efetivação dessas abordagens em sala de aula ainda se depara com diversos desafios que necessitam ser considerados para assegurar o seu êxito (Lovato; Michelotti; da Silva Loreto, 2018).

Um dos maiores problemas enfrentados em sala de aula, para realizar o quiz na plataforma Kahoot! foi a internet, que ao se conectarem ao mesmo tempo, vários dispositivos, a rede não suportava e ocorria um congestionamento

de rede (Network Congestion). Para solucionar tal problema, a conexão com a internet era organizada de forma alternada e o quiz na Kahoot! era feito no modo “atribuir”, não necessitando que todos estivessem conectados, ao mesmo tempo.

## Resultados

Apesar das dificuldades enfrentadas ao longo da aplicação da atividade, percebeu-se um grande avanço no ensino-aprendizagem nas turmas trabalhadas, que é comprovado pelos relatórios armazenados pela plataforma Kahoot!.

O resultado mostrou que na habilidade “reconhecer circunferência/círculo como lugares geométricos, seus elementos (centro, raio, diâmetro, corda, arco, ângulo central, ângulo inscrito)” do eixo cognitivo “geometria”, dos 13 grupos formados pelas 3 turmas do 9º ano, 1 grupo obteve 100% de acertos, 1 grupo obteve 90%, 1 grupo obteve 80%, 3 grupos obtiveram 70%, 3 grupos obtiveram 60%, 2 grupos obtiveram 50% e apenas 2 grupos tiveram resultados abaixo de 50%.

**Figura 14** - Lista de classificação geral do quiz “SAEB – 9G1.8”

Todos (13)		Ajuda necessária (1)			Pesquisar
Apelido ↓	Classificação ↓	Respostas corretas ↓	Não respondido ↓	Pontuação final ↓	
Edlen/Manu/Eric	1	100%	—	9617	
Antônio/Clara	2	90%	—	8484	
Hique/Murilinho	3	80%	—	7517	
Helô silva	4	70%	—	6848	
Myka	5	70%	—	6841	
Keven/Izu	6	70%	—	6724	
Enddy/Erica	7	60%	—	5781	
Phpi	8	60%	—	5439	
CR7	9	60%	—	5076	
Naju	10	50%	—	4686	
S/R/P/D	11	50%	—	4565	
@	12	40%	—	3912	
Ronaldo eu em	13	30%	—	2937	

**Fonte:** KAHOOT! (2025). Acesso restrito. Print de tela capturado em: 20/07/2025.

Na habilidade “escrever números racionais (representação fracionária ou decimal finita) em sua representação por algarismos ou em língua materna ou associar o registro numérico ao registro em língua materna” do eixo cognitivo “números”, dos mesmos 13 grupos formados, apenas 3 grupos ficaram com

resultados abaixo de 50%, mostrando que a atividade com o Kahoot! é eficaz e traz bons resultados, se utilizado de forma dinâmica.

**Figura 15** - Lista de classificação do quiz "SAEB – 9N1.1"

Todos (13)	Ajuda necessária (2)	Pesquisar				
Apelido	Classificação	Respostas corretas	Não respondido	Pontuação final		
Enddy/Érica	1	90%	—	17 227	⋮	
Edlen/Manu/Éric	2	75%	—	14 442	⋮	
Helô silva	3	65%	—	12 719	⋮	
Soares	4	65%	—	12 162	⋮	
Izuahy/Keven	5	60%	—	11 570	⋮	
Henrique/Murilo	6	60%	—	11 425	⋮	
Clara/Antônio	7	60%	—	10 897	⋮	
Juna	8	55%	—	10 172	⋮	
Unicórnio 🐉	9	50%	—	9563	⋮	
Pedr	10	50%	—	9477	⋮	
Os menor mídia	11	40%	—	6873	⋮	
Cl 41	12	30%	—	5910	⋮	
Myka 🍷	13	25%	—	4753	⋮	

Fonte: KAHOOT! (2025). Acesso restrito. Print de tela capturado em: 20/07/2025.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo dos anos, a problemática no ensino da matemática persiste, com inúmeros alunos apresentando dificuldades em estudar a disciplina. Com anos de estudos e pesquisas, sabemos que essa dificuldade, muitas das vezes, é consequência da falta de metodologias engajadoras e motivadoras, o que influencia diretamente nos resultados das avaliações externas, como por exemplo, o SAEB.

Diante dessa problemática, a gamificação, através do Kahoot!, possibilitou uma aula mais dinâmica, engajadora e motivadora, fazendo com que se obtivesse resultados positivos tanto para a organização de sala de aula, quanto para o desempenho nas avaliações.

Ações como essa mostram o quanto é importante refletir sobre os benefícios que a tecnologia, por meio da gamificação, traz para dentro de sala de aula e mostra que é possível aplicar os recursos tecnológicos disponíveis no ambiente escolar a favor da educação.

Apesar dos resultados positivos, é importante reconhecer que a experiência foi realizada em uma amostra de 71 alunos de uma única escola pública e todas as atividades eram realizadas em grupo, limitando a avaliação individual do aluno, o que sugere cautela ao generalizar resultados para outros contextos educacionais. Além disso, sua metodologia depende de uma infraestrutura tecnológica que nem sempre está disponível ou é estável. Essas limitações, contudo, não diminuem a relevância da experiência, mas abrem caminhos para investigações futuras.

E mesmo com todos os desafios que sempre acompanham as novas metodologias inseridas nas aulas de matemática, precisamos ser persistentes e buscar sempre algo novo e engajador para que os alunos sejam motivados e consigam compreender de forma mais intuitiva.

## REFERÊNCIAS

BELLANCA, J.; BRENDT, R. **Aprender com as novas tecnologias do século XXI**. Porto Alegre: Penso, 2010. Apud SILVA ET AL., 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: [https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em: 15/07/2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. **Matriz de Referência de Matemática alinhada à BNCC**. Brasília, DF: Inep, 2018. Disponível em: [https://download.inep.gov.br/educacao\\_basica/saeb/matriz-de-referencia-de-matematica\\_BNCC.pdf](https://download.inep.gov.br/educacao_basica/saeb/matriz-de-referencia-de-matematica_BNCC.pdf). Acesso em: 20/07/2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Restrição ao uso do celular nas escolas já está valendo**. [S. l.], 3 fev. 2025. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/noticias/2025/fevereiro/restricao-ao-uso-do-celular-nas-escolas-ja-esta-valendo>. Acesso em: 20/07/2025.

DETERDING, S. *et al.* **Gamification**: Toward a Definition. *In*: Proceedings of the 2011 Annual Conference on Human Factors in Computing Systems - CHI 2011, Vancouver, BC, Canada, May 7-12, 2011.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: O Jogo como Elemento da Cultura. São Paulo: Perspectiva, 2014.

KAHOOT!, **História**. 2025a. Disponível em: <https://kahoot.com/company/?lang=pt-BR#history>. Acesso em: 20/07/2025.

KAHOOT!, **Página inicial**. 2025b. Disponível em: <https://kahoot.com/>. Acesso em: 20/07/2025.

LOVATO, F. L.; MICHELOTTI, A.; SILVA, C. B. da; LORETTO, E. L. da S. (2018). **Metodologias Ativas de Aprendizagem**: Uma Breve Revisão. *Acta Scientiae*, 20(2), 154-171.

MATSUMOTO JUNIOR, Paulo. **O uso dos aplicativos Kahoot! e Quizizz para a aprendizagem de porcentagem**: uma sugestão de aplicação em turmas do 9º ano do ensino fundamental para aperfeiçoamento do ensino tradicional. 2022. 25 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Matemática) – Universidade Federal de Alagoas, Instituto de Matemática, Maceió, 2022.

MIGHTON, John. **“O problema com a matemática não são as crianças, mas a forma como é ensinada”**. El País Brasil, 9 mar. 2017. Disponível em: [www.brasil.elpais.com/brasil/2017/03/02/ciencia/1488489539\\_151680.html](http://www.brasil.elpais.com/brasil/2017/03/02/ciencia/1488489539_151680.html). Acesso em: 16/07/2025.

MORAN, J. M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papyrus, 2015.

MOURA, M. O. de. **A atividade de ensino como unidade de análise para a compreensão da formação de conceitos científicos**. 2. ed. São Paulo: Livraria da Física, 2007.

MURR, C. E.; FERRARI, G. **Entendendo e aplicando a gamificação**: o que é, para que serve, potencialidades e desafios [recurso eletrônico]. Florianópolis: UFSC: UAB, 2020.

TOKARNIA, Mariana. **Maioria dos alunos gosta de estudar português e matemática**. Agência Brasil, Brasília, DF, 25 abr. 2019. Educação. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2019-04/maioria-dos-alunos-gosta-de-estudar-portugues-e-matematica>. Acesso em: 16/07/2025.

WANG, A. I. **The effect of using Kahoot! for learning** – A literature review. Journal of Interactive Learning Environments, v. 23, n. 3, p. 217-232, 2015.