

USO DO KAHOOT (LINGUAGEM GAMIFICADA) COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA PARA AUXILIAR NA IMPLEMENTAÇÃO DOS OBJETIVOS DO DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL (ODS) NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO ENSINO MÉDIO, DO IFPB, CAMPUS SOUSA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Naédyla Antunes de Oliveira¹, Rafaela Batista Almeida Freire², Cícero Glauber Alves Nunes³,
José Everton Gomes Brilhante⁴, Bárbara Gicélia da Silva Araújo⁵, Fábio Thiago Maciel da
Silva⁶

Resumo

Este trabalho apresenta um relato de experiência realizado no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), com uma turma do 2º ano, do curso técnico em Agroindústria, integrado ao ensino médio, do IFPB – Campus Sousa. A proposta pedagógica utilizou metodologias ativas e gamificação, com foco nos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS), que visa assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar, abordando os pilares da saúde: física, mental, social e espiritual. A atividade consistiu em uma exposição dialogada seguida da aplicação de um quiz na plataforma *Kahoot*, envolvendo 22 estudantes organizados em grupos. Os resultados indicaram maior engajamento, colaboração e raciocínio rápido, promovendo um ambiente de aprendizagem mais significativo. Apesar da instabilidade da internet, que gerou desafios, a experiência evidenciou o potencial das tecnologias educacionais e das metodologias inovadoras na Educação Física escolar. Conclui-se que a gamificação favorece a motivação, a fixação de conteúdos e o fortalecimento da relação entre teoria e prática docente.

Palavras-chave: Educação Física escolar; tecnologia educacional; aprendizagem; saúde; promoção do bem-estar.

1 Introdução

A Educação Física é o componente curricular que tematiza as práticas corporais como manifestações culturais e históricas, promovendo a expressão, a interação e a compreensão crítica do corpo e do movimento no contexto social (BRASIL, 2018). Tradicionalmente

¹ Graduando. Instituto Federal da Paraíba-IFPB. naedyla.antunes@academico.ifpb.edu.br

² Graduando. Instituto Federal da Paraíba-IFPB. rafaela.almeida@academico.ifpb.edu.br

³ Graduando. Instituto Federal da Paraíba-IFPB. alves.glauber@academico.ifpb.edu.br

⁴ Graduando. Instituto Federal da Paraíba-IFPB. jose.brilhante@academico.ifpb.edu.br

⁵ Mestra em Educação Física. Instituto Federal da Paraíba-IFPB. barbara.gicelia@ifpb.edu.br

⁶ Doutor em Educação física. Instituto Federal da Paraíba-IFPB. fabio.maciell@ifpb.edu.br



associada à promoção da saúde dos(as) estudantes (Mantovani; Maldonado; Freire, 2021), a disciplina ganha relevância ao se articular a temas contemporâneos como os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), propostos pela Organização das Nações Unidas (ONU). Entre eles, o ODS 3 propõe assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar para todas as pessoas, em todas as idades (ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS, 2015).

Quando inseridos no contexto escolar, os ODS devem ser abordados de forma sistêmica e interdisciplinar, estimulando reflexões sobre saúde, hábitos e cidadania (Candito *et al.*, 2021). A educação básica exerce papel central nesse processo por ser um instrumento de emancipação e empoderamento, ao ampliar as oportunidades de aprendizagem ao longo da vida. Para que essa abordagem seja efetiva, é fundamental o uso de metodologias que incentivem o protagonismo dos estudantes e promovam seu engajamento nas atividades pedagógicas (Silva; Silva; Freitas, 2022).

As metodologias ativas, como a gamificação, vêm se destacando por tornarem as aulas mais dinâmicas, inclusivas e conectadas à realidade dos alunos e, sobretudo, quando bem aplicadas, contribuem para o pensamento crítico, a cooperação e o interesse pelos conteúdos escolares (Silva; Silva; Freitas, 2022). Nesse sentido, o presente trabalho relata uma experiência pedagógica com uma turma do 2º ano do curso técnico em Agroindústria, do IFPB – Campus Sousa, desenvolvida no âmbito do PIBID, que teve como foco o ODS 3 e utilizou o *Kahoot* como ferramenta gamificada para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais significativo e colaborativo.

2 Metodologia

A atividade foi planejada e executada pelos bolsistas do PIBID, em conjunto com o professor supervisor da escola, e ocorreu em duas aulas de 50 minutos, realizadas na sala de informática do IFPB – Campus Sousa, unidade São Gonçalo, com a participação de 22 estudantes do 2º ano do curso técnico em Agroindústria. A metodologia adotada baseou-se em uma abordagem expositiva-dialogada, em que os alunos foram convidados a refletir sobre os quatro pilares da saúde (física, mental, social e espiritual), retomando conteúdos trabalhados em encontros anteriores.

Na sequência, os estudantes foram organizados em trios e duplas para responder a um quiz online na plataforma Kahoot, utilizando os computadores da escola. O jogo, elaborado com base nos conteúdos previamente discutidos, estimulou a troca de ideias, a competição saudável e a colaboração entre colegas. A pontuação automática do sistema possibilitou o acompanhamento em tempo real, e, ao final, os grupos com maior desempenho receberam uma premiação simbólica, reforçando o engajamento e a participação coletiva.

3 Resultados e discussão

Durante a atividade, foi possível observar um elevado nível de envolvimento, entusiasmo e colaboração por parte dos estudantes. A utilização da plataforma Kahoot como ferramenta gamificada de aprendizagem contribuiu para tornar a aula mais leve, interativa e significativa, promovendo a participação ativa da turma. A dinâmica do quiz estimulou habilidades como raciocínio rápido, tomada de decisões e trabalho em equipe, além de proporcionar um ambiente propício à construção de saberes relacionados à saúde e ao bem-estar.

A proposta pedagógica demonstrou grande potencial para fortalecer o vínculo dos estudantes com os conteúdos teóricos da disciplina de Educação Física, favorecendo a fixação dos conhecimentos por meio de uma abordagem lúdica e tecnológica. A pontuação automática e o ranqueamento dos participantes mantiveram o engajamento ao longo da atividade,

enquanto a premiação dos grupos com melhor desempenho reforçou o reconhecimento do esforço coletivo.

No entanto, apesar dos resultados bastante positivos, a experiência foi parcialmente comprometida pela instabilidade da conexão com a internet, que ocasionou a perda de respostas e gerou momentos de frustração entre os participantes. Esse aspecto evidencia uma fragilidade estrutural ainda presente em muitas instituições públicas de ensino, reforçando a urgência de investimentos em infraestrutura tecnológica para garantir a eficácia de práticas pedagógicas inovadoras.

A figura 1 representa o momento da atividade gamificada, na qual os alunos participavam do quiz realizado na plataforma *Kahoot*. Quanto a figura 2 retrata a entrega dos prêmios aos participantes que conquistaram as primeiras colocações.

Figura 1: Momento da atividade gamificada realizada na turma do 2º ano, ensino médio.



Fonte: Foto do dispositivo celular, autoria própria.

Figura 2: Momento da premiação para os mais bem colocados na atividade gamificada.



Fonte: Foto do dispositivo celular, autoria própria.

4 Considerações Finais

Conclui-se que a utilização do *Kahoot* como estratégia pedagógica gamificada no ensino de Educação Física mostrou-se altamente eficaz para a implementação dos ODS em sala de aula. A metodologia adotada favoreceu a motivação, a fixação dos conteúdos e o protagonismo estudantil, além de promover um ambiente escolar mais dinâmico e participativo. Experiências como esta evidenciam a importância de incorporar recursos tecnológicos e metodologias inovadoras no cotidiano escolar, especialmente em disciplinas historicamente marginalizadas. Apesar dos desafios técnicos enfrentados, a atividade representou uma rica oportunidade de articulação entre teoria e prática na formação docente, reafirmando o papel das metodologias ativas como aliadas na promoção de uma educação mais humanizada, interativa e comprometida com os desafios contemporâneos.

Agradecimentos

Agradecemos o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (Capes) pelo apoio concedido por meio do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (Pibid). Estendemos nossos agradecimentos ao coordenador de área, Prof. Fábio Thiago Maciel da Silva, e à supervisora do nosso núcleo, Prof.^a Bárbara Gicélia da Silva Araújo, pelo acompanhamento, incentivo e contribuição fundamental para o desenvolvimento desta atividade. Reconhecemos, ainda, o apoio da equipe pedagógica do IFPB – Campus Sousa, bem como dos alunos que participaram ativamente da experiência.

Referências

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

Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>

CANDITO, Vanessa et al. Articulações entre os objetivos de desenvolvimento sustentável e a educação cts no contexto escolar. **Revista Prática Docente**, v. 6, n. 2, p. e058-e058, 2021.

SILVA, Ana Paula Niza da; SILVA, Marcos Antonio; FREITAS, Victor Gonçalves Glória. Novas tecnologias digitais estimulando a aprendizagem: uma revisão bibliográfica focada na gamificação. **Humanidades & Inovação**, v. 9, n. 22, p. 201-211, 2022.

MANTOVANI, Thiago Villa Lobos; MALDONADO, Daniel Teixeira; FREIRE, Elisabete dos Santos. A relação entre saúde e educação física escolar: uma revisão integrativa. **Movimento**, v. 27, p. e27008, 2021.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS (ONU). Objetivos de Desenvolvimento Sustentável: ODS 3 – Saúde e bem-estar. 2015. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br>