



II Seminário Sul-Mato-Grossense de Tecnologias Digitais na Escola

USO DO KAHOOT NO ENSINO DE PROBABILIDADE NO 7 ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL - RELATO DE EXPERIÊNCIA

Vanessa Rodrigues Corsino da Silva¹
Sonia Maria Monteiro da Silva Burigato²

1. Contexto da Prática

Trago aqui a experiência vivenciada com uma turma do 7 ano do Ensino Fundamental ocorrida durante as aulas que ministrei como professora regente de matemática em uma escola da rede privada de Campo Grande, Mato Grosso do Sul.

O objetivo da atividade realizada era reforçar a aprendizagem do conteúdo que havia sido ministrado em aulas anteriores, pois os alunos iriam realizar uma prova e, desse modo, seria uma forma dinâmica de revisar o conteúdo trabalhado. Para isso utilizei uma plataforma de gamificação já bem conhecida pelos alunos chamada *Kahoot*.

A atividade estava alinhada à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que prevê no componente de matemática, no eixo de Probabilidade e Estatística, o desenvolvimento da competência de interpretar e quantificar situações de incerteza.

A tecnologia utilizada foi o *Kahoot*, um recurso digital baseado em perguntas e respostas em tempo real, que fornece *feedback* imediato na tela de qualquer aparelho que esteja conectado à internet. Essa plataforma possibilita uma grande quantidade de pessoas participando do mesmo *quiz* e oferece ao professor a possibilidade de poder escolher a melhor dinâmica a ser utilizada com seus alunos.

2. Desenvolvimento

A atividade realizada foi idealizada e construída a partir das questões que seriam pertinentes e que levassem a reflexões sobre o conteúdo estudado, com foco na sua revisão. Para tal utilizamos questões de probabilidade contextualizadas no cotidiano dos estudantes envolvendo situações com sorteios e dados.

Para a aplicação em sala de aula, seria necessário que todos os alunos tivessem um aparelho eletrônico que favorecesse a utilização da internet, como *tablet*, *notebook* ou aparelho

¹ Universidade Federal do Mato Grosso do Sul, vanessa.corsino@ufms.br

² Universidade Federal do Mato Grosso do Sul, sonia.burigato@ufms.br



II Seminário Sul-Mato-Grossense de Tecnologias Digitais na Escola

smartphone. Assim, avisei com antecedência que utilizaríamos a plataforma de jogos, para que os estudantes que tivessem celular o trouxessem. Para os que não possuíam, reservei no setor escolar a quantidade necessária de *tablets*, disponibilizados pela escola para finalidades pedagógicas.

No momento da atividade, conectei meu *notebook* a TV por meio do cabo HDMI, já havia acessado com antecedência e sabia onde estavam os jogos que seriam utilizados, entrei na plataforma e encaminhei o código de acesso aos alunos. Dessa forma pude ter o controle de que todos estavam conectados. Apesar de a plataforma permitir que se use um nome qualquer para o usuário, solicitei que colocassem seu primeiro nome a fim de que posteriormente eu pudesse perceber as dificuldades enfrentadas por cada aluno que respondeu ao *quiz*. Essa é uma ferramenta importante para o professor identificar pontos fortes e fracos de determinado conteúdo aplicado aos estudantes.

Como professora pude perceber grande engajamento e empolgação dos alunos ao participarem das atividades. Outro ponto importante, é que pude ver a quantidade de acertos automaticamente, tanto enquanto estavam respondendo como ao final daquela sessão. No formato de *escape room*, todos os alunos estavam conectados. Eles precisavam cumprir coletivamente os desafios da plataforma. Nesse momento, a turma participou de forma unida e os colegas se incentivaram mutuamente. Em outros tipos de jogos, os alunos disputavam colocações. Em algumas atividades, formavam grupos dentro da própria plataforma. Foi uma aula produtiva, marcada pelo envolvimento, motivação e participação dos estudantes. O que me marcou como professora foi o *feedback* que os alunos deram ao final da atividade. Eles relataram que aprenderam elementos do conteúdo que antes desconheciam.

Durante o processo, percebi que o uso do *Kahoot* favoreceu não apenas a revisão de conteúdos, mas também a consolidação de conceitos trabalhados nas aulas anteriores. As discussões posteriores às partidas permitiram identificar dúvidas comuns e retomar estratégias de resolução de problemas. A mediação docente, nesse sentido, foi essencial para transformar o jogo em um momento de aprendizagem colaborativa, reforçando o papel da tecnologia como recurso de apoio ao ensino da matemática.

A utilização do *Kahoot* favoreceu a participação ativa dos alunos, inclusive daqueles que normalmente não se manifestam. As questões possibilitaram discussão coletiva imediata



II Seminário Sul-Mato-Grossense de Tecnologias Digitais na Escola

sobre os erros explorando a probabilidade em diferentes contextos. Em seguida, trago alguns registros feitos durante a atividade dos alunos utilizando o *tablet* da escola e do meu *notebook* que estava conectado a TV. Assim, os alunos puderam acompanhar as atividades em conjunto, tendo a possibilidade de visualizar as questões em determinados jogos e a dinâmica que estava acontecendo naquele momento. Todos os *feedbacks* aconteciam tanto em sua tela quanto na TV. Na terceira imagem, pode-se perceber que um aluno utiliza o aparelho *smartphone* para a atividade e um bloco de anotações para eventuais cálculos que pudessem ser necessários.

Figura 1 - Utilizando o *Kahoot* em diferentes dispositivos (*tablet*, TV e *smartphone*)



Fonte: Arquivo pessoal

3. Algumas Considerações

A experiência demonstrou que o uso do *Kahoot* trouxe motivação aos alunos, criando um ambiente lúdico e participativo para a aprendizagem de probabilidade. Pesquisas também confirmam que a plataforma favorece o engajamento e contribui para a aprendizagem em diferentes contextos (Wang; Tahir, 2020; Pereira et al., 2020). Entretanto, observou-se que alguns alunos priorizaram a velocidade da resposta em detrimento da reflexão conceitual, o que abre espaço para reflexões críticas sobre a mediação docente no uso de jogos digitais.

A prática mostrou-se coerente com as orientações da BNCC e reforçou a importância de integrar as tecnologias digitais ao ensino de matemática de forma planejada e intencional. Bittar (2015) discute essa questão no sentido de que não basta inserir uma tecnologia no ambiente de sala de aula. A autora argumenta que é preciso integrar e, para isso, o professor precisa planejar seu uso para que, de fato, provoque a construção de conceitos e se tenha aprendizagem efetiva.



II Seminário Sul-Mato-Grossense de Tecnologias Digitais na Escola

Pesquisas recentes sobre a plataforma tecnológica *Kahoot* têm comprovado sua eficácia em motivar e engajar os alunos (Wang; Tahir, 2020; Pereira et al., 2020), e este aspecto pode ser usado favoravelmente por meio da mediação docente a fim de promover a aprendizagem.

4. Agradecimentos

Aos estudantes que participaram da atividade, à professora orientadora e à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

5. Referências

BITTAR, Marilena. **Uma proposta para o estudo da integração da tecnologia na prática pedagógica de professores de matemática.** Revista de Educação Matemática e Tecnológica Iberoamericana, v. 6, n. 3, p. 1–19, 2015.

PEREIRA, Letícia. **Matemática, Educação e Tecnologia: na sala de aula com o Kahoot!** Intellectus, v. 72, n. 1, 2023. Disponível em: <https://revistasunifajunimax.unieduk.com.br/intellectus/article/view/868>. Acesso em: 9 set. 2025.

WANG, Alf Inge; TAHIR, Rabail. **The effect of using Kahoot! for learning – A literature review.** Computers & Education, v. 149, p. 1–22, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>. Acesso em: 9 set. 2025