

O PDCA E O USO DO KAHOOT CONTRIBUINDO PARA AVALIAR E APRENDER EM TURMA DE EJA

Ricardo Santos de Almeida¹

¹Universidade Regional do Cariri, ricardosantosal@gmail.com

Resumo: Este estudo objetiva-se por problematizar elementos da evolução técnico-científica-informacional na educação tendo por ênfase o uso de ferramentas didático-pedagógicas que viabilizem o protagonismo estudantil e ampliem discussões sobre diferentes temáticas. Esta investigação se deu como resultado prático de atividade de pesquisa na disciplina *Teaching Methodology and Assessment*, em outubro de 2022, cujo intuito permeava o desenvolvimento e reflexão sobre uma estratégia didático-pedagógica que envolvesse o Planejamento, Desempenhar ou fazer, Checar, e Agir (PDCA) a partir do uso do *Kahoot!* no exercício docente. Neste sentido, esta pesquisa qualitativa, bibliográfica e descritiva problematizadora de uma experiência se consubstancia por ter o *Kahoot!* como uma ferramenta de avaliação proporcionando na relação docente-discente interações integrativas no âmbito da Educação de Jovens e Adultos (EJA), sobre o tema Sistema Solar, na disciplina Geografia, em uma turma de EJA de Primeiro Período.

Palavras-Chave: Conhecimento. Processos educativos. Ciberespaço. Jogo educativo.

Introdução

O uso das Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDICs) requer a compreensão das dinâmicas socioespaciais para que o uso de ferramentas didático-pedagógicas esteja adequado ao público educacional da Educação de Jovens e Adultos (EJA) viabilizando “oportunidades educacionais apropriadas, consideradas as características do alunado, seus interesses, condições de vida e de trabalho” (Brasil, 1996, n.p).

Os estudantes da EJA ao estudarem a disciplina Geografia e dispondo do acesso a materiais, recursos e mídias que viabilizam a operacionalização da ferramenta *Kahoot!* tornam o ensino-aprendizagem mais significativo, pois supera-se a imaginação do “indivíduo como um

ser no mundo, mas pode-se pensar que há um homem total em um mundo global” (Santos, 1992, p. 98).

O *Kahoot!* consiste em uma plataforma gamificada que permite ao discente “a realização de atividades, em tempo real, gera o entretenimento com foco no conhecimento desejado e preparado pelo professor” (Tani, 2022, p. 146) contribuindo assim para uma aprendizagem significativa.

O *Kahoot!* é um “quiz de perguntas e respostas, jogo da forca, validar as fotos, imagens em apresentações de slides, quebra-cabeça, perguntas abertas e fechadas” (Tani, 2022, p. 146). Sua utilização deve fazer jus às demandas de ensino-aprendizagem mediadas pelo docente seguindo o currículo da disciplina em estudo em consonância com as problematizações desenvolvidas antes de seu uso nos espaços formativos.

Existem diferentes formas de configuração para a operacionalização do *Kahoot!*, tal como o jogo de perguntas e respostas onde os estudantes podem escolher uma assertiva sobre o tema em discussão e é possível programar temporalidade para a resposta e/ou ranquear os que mais acertam sendo “exemplos de atividades que estão inclusas neste aplicativo, que traz o diferencial de integrar tudo aquilo que está sendo feito pelo” (Tani, 2022, p. 146) estudante.

A operacionalização do *Kahoot!* evidencia a versatilidade de configuração, quando o professor pode ser criador de dinâmicas envolvendo perguntas e respostas personalizadas sobre um tema estudado, há a inclusão da temporalidade e ranqueamento com o intuito de promover o engajamento e competitividade saudável, bem como a unificação de resultados e desempenho dos estudantes viabilizando uma visão contínua e integrada durante a atividade.

O processo que envolve do planejamento à ação encontra-se consubstanciado a partir do uso do material didático diferenciado, disponibilizado na Internet por meio do Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem (AVEA), visando contemplar os discentes que desenvolverão estratégias de ensino-aprendizagem que requeiram a prática na utilização das ferramentas, mídias e recursos didático-pedagógicos em plataforma de ensino e aprendizagem tendo o *Kahoot!* como uma proposta diferenciada que leve em consideração o discente da EJA perceber-se e se identificar-se que no processo de formação cidadã que todos nós em essência também somos pesquisadores.

O uso do *Kahoot!* contribui no processo de ensino-aprendizagem, pois coloca “o aluno como protagonista do seu aprendizado, inserindo a gamificação e a metodologia de elementos

de jogos de aprendizado” (Tani, 2022, p. 146) corrobora para uma formação cada vez mais humanizada, reflexiva e crítica.

Para a estruturação dos materiais didáticos da disciplina de Geografia na EJA do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Alagoas (IFAL), no primeiro semestre, foi necessário um planejamento sistemático envolvendo a pesquisa, o estudo, a escrita do material, a elaboração de um design gráfico apropriado ao público discente, correção ortográfica do conteúdo elaborado e a integração dos conteúdos às mídias digitais no AVEA Moodle, de portal de vídeos e de armazenamento de dados na Internet. Esse processo contempla o proposto “no Plano Nacional de Educação, em suas metas e objetivos, assegurar às escolas públicas, de nível fundamental e médio, o acesso universal à televisão educativa e as outras redes de programação nas questões de comportamento, evasão e desenvolvimento dos estudantes” (Tani, 2022, p. 45).

Esta pesquisa qualitativa, bibliográfica e descritiva, fundamentou-se na reflexão sobre uma estratégia didático-pedagógica desenvolvida na disciplina *Teaching Methodology and Assessment* no Programa de Pós-graduação em *Master of Science in Emergent Technologies in Education* da *Must University*, consistindo na operacionalização do ciclo PDCA (Planejamento, Desempenhar ou fazer, Checar e Agir) articulada ao uso da plataforma gamificada *Kahoot!* como ferramenta de avaliação e interação em uma turma da EJA do IFAL.

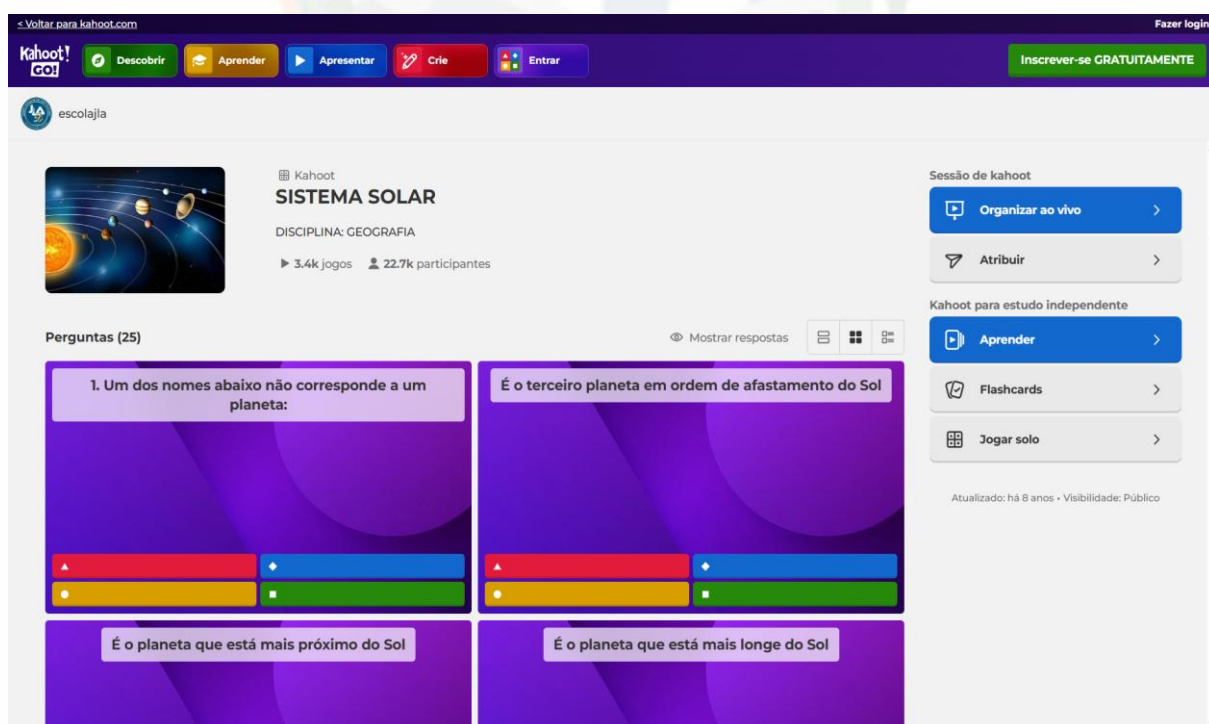
É através da análise dos referenciais teóricos de Brito (2004) e Rozenfeld et al (2009) que compreenderemos a importância da utilização dos fóruns eletrônicos de discussão, no AVEA, como ferramenta essencial na condução do processo de ensino e aprendizagem. Os fóruns complementam a atividade gamificada ao atuarem como suporte para estudo prévio e espaço de socialização de resultados e problematização dos conteúdos. Essa integração ocorre levando em consideração a preparação e o embasamento dos estudos realizados antes da atividade no *Kahoot!* permitindo que os conteúdos de Geografia sejam discutidos e compreendidos antecipadamente.

Também se fez necessária a comunicação ao vivo (síncrona), que pode se tornar assíncrona (gravação do ao vivo postada no AVEA), garantindo que as dúvidas e debates continuem até a conclusão da atividade, evitando dispersões. Ainda seguindo os pensamentos de Brito (2004) e Rozenfeld et al (2009) compreendemos os fóruns como espaço de debate e expressão, pois os fóruns possibilitam que os discentes expressem ideias e opiniões embasadas,

compartilhando vídeos, imagens e documentos que enriquecem a discussão sobre o tema Sistema Solar.

Brito (2004) e Rozenfeld et al (2009) reafirmam que a interação gerada pela ferramenta gamificada reflete positivamente no AVEA, pois amplia-se a comunicação e a motivação dos estudantes dentro dos próprios fóruns no AVEA. Portanto, o *Kahoot!* foca na avaliação interativa e em tempo real, os fóruns garantem a continuidade do processo de ensino-aprendizagem, servindo tanto de alicerce quanto de espaço para reflexão crítica após o jogo o correlacionando a proposta contida ao longo do material didático da disciplina Geografia, e após a problematização sobre o conteúdo lá ocorrer, utilizou-se o *Kahoot!* como ferramenta gamificada para que o tema Sistema Solar (ver figura 1) fosse avaliado.

Figura 1. Página do conjunto de atividades relacionadas ao tema Sistema Solar, no *Kahoot!*



Fonte: *Kahoot!* (2022).

Evidenciar a importância de se repensar novas formas de avaliar os discentes é o objetivo central desta discussão, pois a partir do uso do *Kahoot!* contribuímos também para compreendermos a avaliação como um processo contínuo e que dispõe de muitas variáveis. É

possível nesse movimento estimularmos a (re)construção de conhecimentos pelos discentes, permeando nessa vertente do ensino a sua (re)aproximação com os professores, no sentido de que estes também se encontram aprendizes, pois mesmo que haja no *Kahoot!* um conjunto de perguntas e respostas elas podem ser problematizadas ampliando as discussões ocorridas ao longo da mediação de conhecimentos.

Do planejamento à ação

As oportunidades de ensinar-aprender viabilizadas pelas TDICs podem ser organizadas e viáveis em vários espaços escolares requerendo-se o planejamento para evitar que a acessibilidade descontrolada limite sua implementação, pois “o uso da tecnologia, em sala de aula, é uma das experiências que deve ser inserida nos currículos da formação do professor” (Tani, 2022, p. 46).

Ao adotar o uso de atividades que requeiram o uso funcional do *Kahoot!*, que é uma plataforma de aprendizagem baseada em vários formatos de jogos, se faz necessário que “os currículos sejam adaptados à realidade das escolas” (Tani, 2022, p. 46) dando margem à compreensão de que a plataforma de ensino e aprendizagem supera a impressão de site de entretenimento. É incluindo um *quiz* no site <https://kahoot.com/> que o docente pode desenvolver a criatividade, inserir perguntas e elas se transformam em um jogo contendo pontuação, interação e classificação. Não é intuito incitar a disputa ou práticas meritocráticas, mas as classificações podem indicar ao docente a necessidade de aprofundamento de discussões sobre a demanda de aprendizagem latente na questão em que apresentam dificuldades.

A operacionalização tecnológica na educação estimula a necessidade de planejamento e formação, pois o uso de tecnologias não pode se dar de modo descontrolado, pois para haver eficácia o planejamento docente deve ser parte integrante da formação de professores evitando que a acessibilidade vire um obstáculo em vez de oportunidade. Em alguns casos requer a adaptação curricular, pois para que plataformas como o *Kahoot!* funcionem, o currículo deve ser adaptado à realidade local dos estudantes. Esse movimento, contribui para que a percepção sobre a ferramenta se transforme de um simples site de jogos para ser compreendida como um ambiente de aprendizagem funcional. É preciso também evidenciar a gamificação como diagnóstico, não disputa, pois é possível desenvolver indicadores pedagógicos cujas

classificações podem contribuir para identificar dificuldades de aprendizagens e decidir onde é necessário aprofundar a discussão ultrapassando a condição de diversão da turma, promovendo discussões por meio de problematizações, pois “o aprendizado precisa de interações” (Tani, 2022, p. 54).

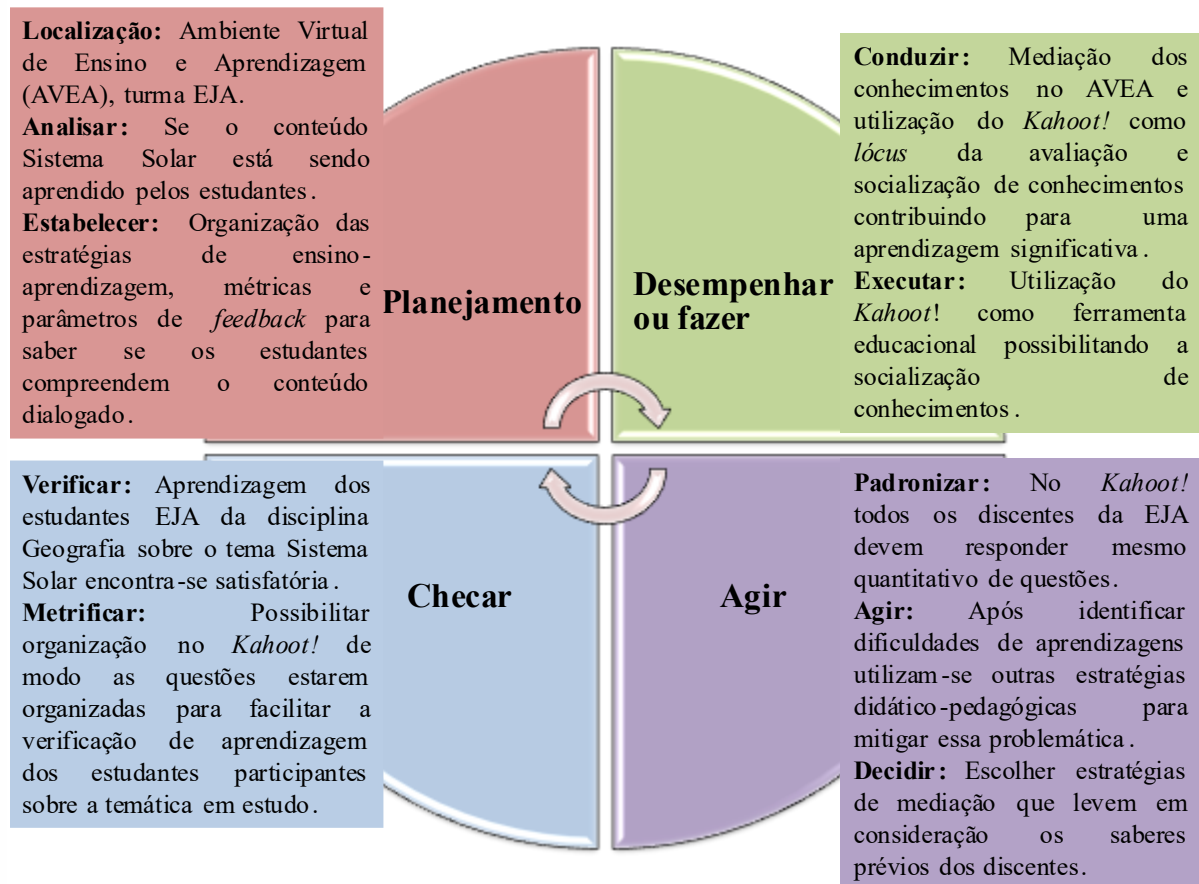
Com o auxílio dessa ferramenta, o docente pode criar outros jogos sobre o conteúdo do objeto de aprendizagem, bem como uma avaliação do desempenho dos estudantes. Neste sentido, deve-se levar em consideração o conhecimento prévio do público que aprende o que é ensinado, observado seus limites ou dificuldades. É possível também estimular a prática do engajamento ou até mesmo estimular a participação de colegas mais adaptados às tecnologias para ajudar outros colegas no ensino e aprendizagem, e tudo isso é planejamento.

Tani (2022) chama nossa atenção para a presença tecnológica em nossas vidas, mas é preciso atentar para o fato de que as tecnologias existentes interferem. Por isso, vale a pena atentar para as vantagens que as tecnologias podem nos oferecer, por exemplo: o desenvolvimento das atividades por meio das TDICs é feito após planejamento, cuja ordem didática é enfatizar o tempo de finalização do trabalho, solução de questões, evitando as margens de conexões distribuídas e comunicação em tempo real, como um fórum pode inicialmente ser usado/praticado ao vivo/síncrona e pode ser sucessivamente assíncrono até a conclusão. Ou se a atividade for feita em laboratório, as máquinas são programadas para limitar o acesso a áreas potencialmente distrativas, mas essa restrição pode ocorrer dependendo do objetivo da atividade.

Para o uso do *Kahoot!* no ensino de Geografia requereu-se a operacionalização do Plano de Ação do tipo PDCA, ou seja, para utilizar as ferramentas nele contidos se faz necessário atentar-se ao espaço escolar e seus elementos constituintes, sobretudo ao conhecimento das demandas de aprendizagem dos discentes. A introdução da ferramenta tecnológica *Kahoot!* no ensino de Geografia não deve ser feita de forma improvisada. Para que ela funcione como recurso pedagógico, é preciso seguir um método de gestão e planejamento estruturado. Neste caso, nos consubstanciaremos de um Plano de Ação (ver figura 2) cujo tema é o Sistema Solar. Após a execução do PDCA e a checagem dos resultados no *Kahoot!*, o docente utiliza o fórum no AVEA para socializar os dados e informações obtidas, permitindo que a turma reflita sobre o desempenho coletivo e individual.



Figura 2. PDCA em operacionalização.



Fonte: Gripp, A (2015). PDCA Saiba como melhorar produtos e processos. Adaptado por Almeida (2022).

No que diz respeito ao Planejamento (P), se fizeram necessárias diferentes pesquisas sobre o tema Sistema Solar com o intuito de traçar caminhos para a elaboração das aulas contribuindo para uma análise de relatórios futuros que possam evidenciar a necessidade de se conhecer melhor a turma, suas dificuldades de aprendizagem e seus respectivos desempenhos. Para a realização deste procedimento, se fez necessária a seleção dos instrumentos que fizeram parte dos problemas buscando suas respectivas soluções, ou seja, neste momento se identificou “o problema, a situação que será resolvida e selecionar um caminho para a solução” (Tani, 2022, p. 72).

Evidenciou-se a necessidade de se compreender melhor o conceito a respeito de Sistema Solar e de sua estrutura astronômica formada por oito planetas, tendo por ênfase o estudo do

planeta Terra, a evolução do ser humano e a relação sociedade-natureza contribuindo para a “compreensão dos efeitos dos processos (tempo e mudança) e especifica as noções de forma, função e estrutura, elementos fundamentais para a nossa compreensão da produção de espaço” (Santos, 1992, p. 49). Esta reflexão contribui para incentivar um olhar mais cuidadoso a respeito dos usos e consumos do planeta Terra nos conscientizarmos para convivermos harmonicamente e imersos nesta a experiência da percepção de “que a tecnologia permite a interação em qualquer lugar do planeta” (Tani, 2022, p. 63), pois a experiência relatada aconteceu durante o contexto pandêmico.

Para a realização do Desempenhar ou fazer (D), cada pessoa participante da turma de EJA na Geografia precisa entender e saber o que fazer, como fazer, quando fazer e fazer efetivamente, ou seja, “realizar o que foi planejado, executando os passos e a forma de reagir a cada movimento” (Tani, 2022, p. 72), ou seja, resolver as questões do *quiz* do Kahoot sobre o tema Sistema Solar.

Para além da aula expositiva e dialogada, sai o que foi planejado do papel e se realiza o que se deseja tendo o acompanhamento sistemático do docente acompanhando, verificando e entendendo o que está sendo feito, sem perder o foco do planejado para o discente, que é a resolução dos enunciados contidos no *quiz* sobre o tema em estudo.

É o momento de verificar se o problema realmente tem prioridade e se está no radar de quem executa. Logo, a busca pelo conhecimento se faz necessária e possibilita a crítica como “o caminho para novas descobertas” (Tani, 2022, p. 64). Neste caso, observou-se a necessidade da inserção de mural de informações digitais, o *padlet*, como complemento da atividade ou mesmo uma página no AVEA para que dados e informações detalhadas estejam de fácil acesso aos discentes.

Para Brito (2004) os espaços de discussão devem estar estruturados de modo a permitir a inserção de imagens, compartilhamento de vídeos, slides, documentos oriundos de processadores de texto e afins viabilizando a visualização e discussão sobre temas pertinentes ao desenvolvimento da disciplina estudada. O fórum em sua essência traz consigo o intuito da participação de indivíduos em debate sobre um problema determinado tendo como finalidade a expressão de ideias e opiniões embasadas num objetivo estruturante, como afirma Brito (2004) sobre o real significado dos fóruns, levando em consideração o modo único de pensar que cada discente tem sobre suas ideias referentes a um tema em discussão.

Ao Checar (C) as respostas dos estudantes, no extrato do *Kahoot!*, é possível realizarmos uma verificação se o problema de aprendizagem é de fácil ou difícil solução. Para tal, se verifica o planejamento, analisando se ele está gerando o resultado esperado. Conseguindo verificar que o processo está de acordo com o projeto observa-se se a relação entre “o planejamento e o fazer estão de acordo com as ideias iniciais” (Tani, 2022, p. 72).

Verificou-se que o melhor modo de disponibilizar esses dados e informações é seguindo uma sequência lógica organizacional escalar, cujos dados partem inicialmente dos discentes sobre seus acertos quantitativos e respostas aproximadas. Portanto, “a convivência leva-nos a buscar uma receita, o conhecimento leva-nos aos ingredientes e o fazer leva-nos à execução” (Tani, 2022, p. 64), ou seja, o controle via avaliação por todos os discentes contribui para o fortalecimento das relações interpessoais do/no espaço de ensino-aprendizagem.

O processo de elaboração do relatório sobre a aprendizagem do tema Sistema Solar cuja contribuição é o apontamento dos dados obtidos desde o planejamento (P) até a checagem (C) não evidencia a interação direta, pelo *Kahoot!*. O aprender a ser está diretamente relacionado ao Agir (A) se faz necessário estar com os dados resultantes da investigação para verificarmos se será possível implantar ou desabilitar alguma ação ou atividade na escola (D).

O *feedback* está no problema, e devemos realizar uma constante avaliação “tomada de ação para a correção dos passos, trazendo os resultados para a solução do planejamento” (Tani, 2022, p. 72). Além disso, é possível questionar qual ou quais soluções foram resolvidas e se outros problemas ou oportunidades foram a partir delas criadas. Neste processo é verificado pelo docente se o PDCA deu certo. Logo, observou-se a necessidade de socializarmos os dados e informações sobre o tema presencialmente ou em fórum no AVEA.

No caso das atividades para além do *Kahoot!*, devemos considerar que os conteúdos dos fóruns serviram como suporte ao estudo prévio da atividade, tal como sugerem Rozenfeld et al (2009), pois eles encontram-se diretamente relacionados aos atributos contidos no PDCA e conteúdo da disciplina Geografia possibilitando uma avaliação mais saudável para todos os envolvidos a partir do momento em que o docente pode também avaliar sua ação ao longo da disciplina.

É possível para a realização de avaliações a utilização de alguns “aplicativos voltados para a [...] construção de reconhecimento de desenvolvimento, atingindo os objetivos primordiais da educação do mundo” (Tani, 2022, p. 144) como o *Kahoot!* que se demonstrou

de fácil interação em tempo real gerando entretenimento com ênfase a um conhecimento desejado integrando tudo aquilo que o discente for realizando extraindo-se relatórios bem detalhistas permitindo, em tempo real a extração de relatórios “relatórios gerenciais de desempenho, criados pelo controle de avaliação, definidos pelo professor”, tal como afirma Tani (2022, p. 147).

Considerações finais

A utilização do *Kahoot!* como ferramenta de avaliação ofereceu maior interação docente-discente e evidenciou-se a avaliação como um processo contínuo, tornando-a mais envolvente e contributiva, pois o uso da tecnologia não é um fim em si mesmo. O *Kahoot!* só fez sentido por estar alinhado às necessidades dos alunos.

Explicitamos o docente como um inspirador ao conhecimento. Nesse sentido, a ferramenta *Kahoot!* ajudou a aumentar o interesse e a concentração na atividade sobre o tema em estudo, o Sistema Solar, viabilizando a interação do discente para além do *quiz*, refletindo-se em sua participação, comunicação e motivação no AVEA.

Estimulou-se, portanto, o discente à prática do aprender, pesquisar, pensar, discutir, tornando-o cada vez mais independente e participativo o ajudando a compreender o assunto e as perguntas feitas aproximaram os discentes e o docente refletindo interesse no conteúdo em comparação com as aulas tradicionais.

Referências

- BRASIL. **Lei n. 9394, de 20 de dezembro de 1996.** Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União: República Federativa do Brasil, Brasília/DF, 1996.
- BRITO, V. El foro electrónico: una herramienta tecnológica para facilitar el aprendizaje colaborativo. Edutec. **Revista Eletrônica de Tecnologia Educativa**, n. 17, mar. 2004. Disponível em: http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/revelec17/brito_16a.htm. Acesso em: 04 jan. 2026.
- GRIPP, A. **PDCA... Saiba como melhorar produtos e processos.** 2015. Disponível em: <https://www.annelisegripp.com.br/wp-content/uploads/2015/08/pdca2.jpg>. Acesso em: 04 jan. 2026.
- KAHOOT! **Sistema solar.** Disponível em: <https://create.kahoot.it/details/edc82ca5-33e9-45bb-8069-13c70a1a3c16>. Acesso em: 04 jan. 2026.

ROZENFELD, C. C. F.; GABRIELLI, K. S.; SOTO, U. O fórum educacional em cursos virtuais de LE como ferramenta de interação: uma análise crítica de duas experiências. In.: **III Encontro Nacional sobre Hipertexto**, 2009. Belo Horizonte: Anais Hipertexto, 2009. 12 p. Disponível em: <http://www.ufpe.br/nehte/hipertexto2009/anais/m-o/o-forum%20-ducacional.pdf>. Acesso em: 04 jan. 2026.

SANTOS, M. 1992: a redescoberta da Natureza. **Estudos Avançados**, v. 6, n. 14, 1992. p. 95-102. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ea/a/M4qFLBVz8KpwvJjvQrRmyLq/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 01 jun. 2025.

TANI, Z. R. **Disciplina:** Teaching methodology and assessment [e-book]. Must University, 2022. Disponível em: <file:///C:/Users/Ricardo/Desktop/MUST/EDU510%20TEACHING%20METHODOLOGY%20AND%20ASSESSMENT/TEACHING%20METHODOLOGY%20AND%20ASSESSMENT.pdf>. Acesso em: 04 jan. 2022.

