



O LÚDICO NO ENSINO DE CIÊNCIAS NO ENSINO FUNDAMENTAL II: Uso da plataforma kahoot como recurso pedagógico.

Santos do NASCIMENTO, Paulo Ricardo
LIMA, Ronilda Dias de

RESUMO: O ensino de Ciências no Ensino Fundamental II requer estratégias que estimulem a participação dos estudantes. Este trabalho tem como objetivo apresentar minha experiência no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) com o uso da plataforma Kahoot como recurso lúdico no ensino de Ciências para turmas do 6º e 7º anos. Foram elaborados dois jogos digitais, baseados no livro didático, utilizados como estratégia de revisão e preparação para avaliações. A utilização do Kahoot favoreceu o engajamento dos alunos e a retomada dos conteúdos trabalhados, além de contribuir para minha formação docente no âmbito do PIBID.

PALAVRAS-CHAVE: ensino de ciências; Kahoot, ludicidade; tecnologias digitais.

1 INTRODUÇÃO

As crianças e adolescentes da atualidade estão cada vez mais inseridos no contexto das tecnologias digitais, demonstrando familiaridade e habilidades no uso de dispositivos eletrônicos e aplicativos digitais. Esse contato frequente com a tecnologia influencia diretamente suas formas de comunicação, aprendizagem e interação, tornando necessário que a escola incorpore esses recursos ao processo de ensino-aprendizagem.

No Ensino Fundamental II, o ensino de Ciências exige estratégias pedagógicas que dialoguem com essa realidade, de modo a tornar as aulas mais atrativas e significativas. Nesse contexto, o uso de recursos tecnológicos associados à ludicidade, como os jogos digitais, apresenta-se como alternativa para promover maior participação e envolvimento dos estudantes.

Dessa forma, este trabalho tem como objetivo apresentar minha experiência no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) com o uso da plataforma Kahoot como recurso lúdico no ensino de Ciências em turmas do 6º e 7º anos do Ensino Fundamental II.

1 Graduando em Licenciatura em Ciências Biológicas, Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), IFRO, *Campus* Colorado do Oeste, paulorsdonascimento@gmail.com

2 Graduada em Licenciatura em Ciências Biológicas, supervisor, Bolsista Pibid, IFRO, Campus Colorado do ro.escriptorio@gmail.com



2 METODOLOGIA

A professora supervisora Ronilda Dias de Lima, com quem acompanho as aulas, solicitou que eu elaborasse jogos na plataforma Kahoot para as turmas, com o objetivo de auxiliar na compreensão dos conteúdos trabalhados pelo professor regente. Essa proposta permitiu que eu colocasse em prática os planejamentos pedagógicos desenvolvidos no âmbito do PIBID, vivenciando de forma concreta o processo de ensino-aprendizagem em sala de aula.

O trabalho caracteriza-se como um relato de experiência desenvolvido no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). Ao longo da experiência no PIBID foram desenvolvidas diferentes atividades utilizando a plataforma Kahoot entretanto, este trabalho centra-se na análise de dois jogos específicos, por representarem de forma mais consistente as práticas pedagógicas vivenciadas no contexto das turmas acompanhadas. Esses jogos foram baseados no conteúdo do livro didático adotado pela escola.

O primeiro jogo, aplicado ao 6º ano, abordou o conteúdo de Células, enquanto o segundo, aplicado ao 7º ano, tratou das Doenças Transmissíveis.

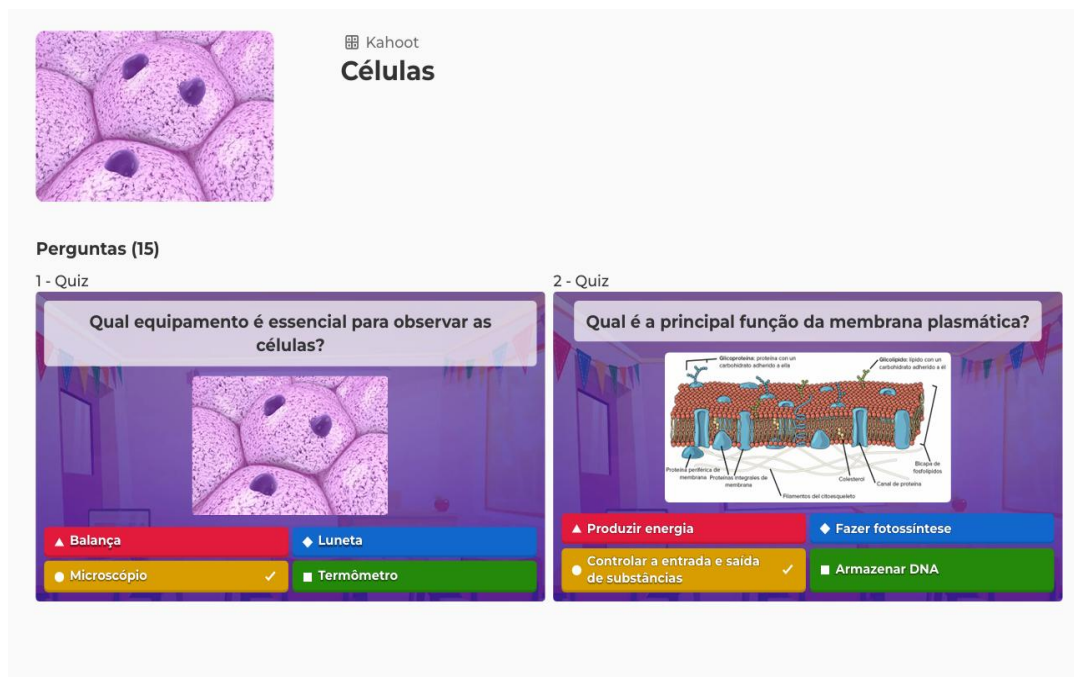
Os jogos foram utilizados como estratégia de revisão e consolidação dos conteúdos trabalhados em sala de aula. No dia de aplicação do Kahoot, a escola disponibilizou tablets da sala de informática, sendo a turma organizada em dois grupos em função da quantidade limitada de dispositivos. Em cada etapa, aproximadamente quinze alunos participaram do jogo utilizando os tablets, enquanto os demais permaneceram em sala de aula aguardando sua vez. Após a participação do primeiro grupo, realizou-se a troca, permitindo que o segundo grupo também utilizasse os dispositivos.

Ao final de cada rodada, os três estudantes com melhor desempenho, conforme o ranking apresentado pela plataforma (1º, 2º e 3º lugares), foram selecionados para uma etapa final, que reuniu os melhores colocados dos dois grupos. Ressalta-se que, em todas as etapas da atividade, foi utilizado o mesmo questionário elaborado na plataforma Kahoot, garantindo igualdade de condições de participação e possibilitando a comparação dos resultados obtidos pelos estudantes.

1 Graduando em Licenciatura em Ciências Biológicas, Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), IFRO, *Campus* Colorado do Oeste, paulorsdonascimento@gmail.com

2 Graduada em Licenciatura em Ciências Biológicas, supervisor, Bolsista Pibid, IFRO, Campus Colorado do ro.escriptorio@gmail.com

Figura 01. Jogo digital elaborado na plataforma Kahoot sobre o conteúdo de Células (6º ano).



Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

A atividade proposta possibilitou avaliar de forma mais imediata o nível de compreensão dos estudantes em relação ao conteúdo de células. Por meio das respostas apresentadas no jogo, foi possível identificar quais conceitos já estavam consolidados e quais ainda apresentavam dificuldades, especialmente no que se refere às funções das organelas e à organização celular.

Nesse sentido, o uso do Kahoot não se limitou à revisão do conteúdo, mas atuou como um instrumento de diagnóstico da aprendizagem, permitindo ao professor direcionar melhor as intervenções pedagógicas. Assim, a atividade contribuiu diretamente para o alcance do objetivo proposto, ao favorecer uma compreensão mais clara e aplicada dos conceitos de citologia.

Figura 02. Jogo digital elaborado na plataforma Kahoot sobre Doenças Transmissíveis (7º ano).

1 Graduando em Licenciatura em Ciências Biológicas, Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), IFRO, *Campus* Colorado do Oeste, paulorsdonascimento@gmail.com

2 Graduada em Licenciatura em Ciências Biológicas, supervisor, Bolsista Pibid, IFRO, *Campus* Colorado do ro.escriptorio@gmail.com



Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

A atividade permitiu observar mudanças na forma como os estudantes compreendem os conteúdos relacionados às doenças transmissíveis, especialmente no que se refere à importância da prevenção.

Ao longo da dinâmica, percebeu-se que os alunos passaram a demonstrar maior atenção às atitudes do dia a dia que podem influenciar na transmissão de doenças, indicando uma ampliação da consciência sobre cuidados individuais e coletivos.

Nesse sentido, a proposta contribuiu não apenas para o aprendizado do conteúdo, mas também para a formação de uma postura mais crítica em relação à própria saúde e à convivência em sociedade.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

1 Graduando em Licenciatura em Ciências Biológicas, Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), IFRO, *Campus* Colorado do Oeste, paulorsdonascimento@gmail.com

2 Graduada em Licenciatura em Ciências Biológicas, supervisor, Bolsista Pibid, IFRO, Campus Colorado do ro.escriptorio@gmail.com



Durante a aplicação dos jogos digitais, observou-se maior engajamento e participação dos estudantes. No 6º ano, o Kahoot sobre Células contribuiu para a compreensão de conceitos introdutórios de Citologia, como teoria celular e organelas, conteúdos essenciais para o entendimento do funcionamento dos seres vivos. No 7º ano, o jogo sobre Doenças Transmissíveis favoreceu a contextualização dos conteúdos relacionados à saúde, prevenção e cuidados individuais e coletivos, aspectos importantes para a formação cidadã dos alunos.

O caráter lúdico do Kahoot está associado ao uso de elementos de jogos digitais, como desafios, pontuação e tempo de resposta, que tornam o processo de aprendizagem mais dinâmico e motivador. Essa dinâmica favoreceu a participação ativa dos estudantes e a retomada dos conteúdos trabalhados em sala de aula, contribuindo para a consolidação dos conhecimentos ao longo do Ensino Fundamental II.

Figura 03. Aplicação do jogo digital na plataforma Kahoot em turma do Ensino Fundamental II.



Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

A Figura 03 evidencia o momento em que realizei a aplicação da atividade em sala de aula, no contexto da minha atuação como bolsista do PIBID.

1 Graduando em Licenciatura em Ciências Biológicas, Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), IFRO, *Campus* Colorado do Oeste, paulorsdonascimento@gmail.com

2 Graduada em Licenciatura em Ciências Biológicas, supervisor, Bolsista Pibid, IFRO, *Campus* Colorado do ro.escriptorio@gmail.com



Durante esse processo, acompanhei os estudantes na realização do jogo, auxiliando na organização da dinâmica e observando suas dificuldades e avanços ao longo da atividade. Essa experiência foi fundamental para compreender, na prática, como o uso de metodologias ativas, como o Kahoot, pode contribuir para tornar as aulas mais dinâmicas e favorecer a aprendizagem dos alunos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência vivenciada no âmbito do PIBID está sendo fundamental para minha formação docente, especialmente a partir do acompanhamento e da orientação da professora supervisora Ronilda Dias de Lima.

Ao longo das atividades, aprendo com sua dedicação em buscar diferentes estratégias pedagógicas para favorecer a compreensão dos conteúdos pelos alunos, sobretudo por meio de práticas de revisão e preparação para avaliações.

A proposta de elaborar jogos na plataforma Kahoot para as turmas permite que eu coloque em prática os planejamentos pedagógicos discutidos, compreendendo a importância do uso de recursos lúdicos e tecnológicos no ensino de Ciências.

Essa vivência contribui significativamente para meu desenvolvimento enquanto futuro professor, ao possibilitar a articulação entre teoria, planejamento e prática em sala de aula.

5 AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001, no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia (IFRO) – Campus Colorado do Oeste e da Secretaria Estadual de Educação (SEDUC).

1 Graduando em Licenciatura em Ciências Biológicas, Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), IFRO, *Campus* Colorado do Oeste, paulorsdonascimento@gmail.com

2 Graduada em Licenciatura em Ciências Biológicas, supervisor, Bolsista Pibid, IFRO, Campus Colorado do ro.escriptorio@gmail.com



REFERÊNCIAS

KAHOOT. Kahoot. **What is Kahoot?** Disponível em: <https://kahoot.com>. Acesso em: 2026.

MATTAR, J. **Metodologias ativas para a educação presencial, blended e a distância.** São Paulo: Artesanato Educacional, 2017.

1 Graduando em Licenciatura em Ciências Biológicas, Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), IFRO, *Campus* Colorado do Oeste, paulorsdonascimento@gmail.com

2 Graduada em Licenciatura em Ciências Biológicas, supervisor, Bolsista Pibid, IFRO, Campus Colorado do ro.escriptorio@gmail.com