

AVALIAÇÃO DINÂMICA NO ENSINO PROFISSIONALIZANTE: IMPACTOS DO KAHOOT NA MOTIVAÇÃO E APRENDIZAGEM

DYNAMIC ASSESSMENT IN VOCATIONAL EDUCATION: IMPACTS OF KAHOOT ON MOTIVATION AND LEARNING

EVALUACIÓN DINÁMICA EN LA FORMACIÓN VOCACIONAL: IMPACTOS DE KAHOOT EN LA MOTIVACIÓN Y EL APRENDIZAJE



10.56238/CONEDUCA-004

José Renato de Araújo Souto

Mestre em Sistemas e Computação

Instituição: Universidade do Rio Grande do Norte (UFRN)

E-mail: renatosouto.91@gmail.com

Orcid: <https://orcid.org/0009-0007-1322-2963>

RESUMO

O estudo avaliou os impactos do Kahoot como ferramenta de avaliação dinâmica no ensino médio técnico profissionalizante, destacando seu efeito na motivação e aprendizagem de estudantes. Os resultados mostraram aumento de 85% no engajamento e melhoria de 20% no desempenho acadêmico, confirmando a eficácia da gamificação. A ferramenta proporcionou feedback imediato, permitindo intervenções pedagógicas rápidas, e reduziu a ansiedade em avaliações. Entretanto, limitações como dependência de infraestrutura tecnológica e a necessidade de métodos complementares para conteúdos complexos foram observadas. Conclui-se que o Kahoot é uma estratégia viável e motivadora, especialmente em contextos de ensino técnico, mas deve ser integrado a outras metodologias ativas para maior eficácia.

Palavras-chave: Gamificação. Kahoot. Ensino Profissionalizante. Avaliação Dinâmica. Motivação Estudantil.

ABSTRACT

The study evaluated the impacts of Kahoot as a dynamic assessment tool in vocational education, focusing on its effects on student motivation and learning. Results showed an 85% increase in engagement and a 20% improvement in academic performance, confirming gamification's effectiveness. The tool provided immediate feedback, enabling quick pedagogical interventions, and reduced assessment-related anxiety. However, limitations such as dependence on technological infrastructure and the need for complementary methods for complex topics were observed. The study concludes that Kahoot is a viable and motivating strategy, particularly in technical education, but should be combined with other active methodologies for greater effectiveness.

Keywords: Gamification. Kahoot. Vocational Education. Dynamic Assessment. Student Motivation.



RESUMÉN

El estudio evaluó el impacto de Kahoot como herramienta de evaluación dinámica en la formación profesional secundaria, destacando su efecto en la motivación y el aprendizaje del alumnado. Los resultados mostraron un aumento del 85 % en la participación y una mejora del 20 % en el rendimiento académico, lo que confirma la eficacia de la gamificación. La herramienta proporcionó retroalimentación inmediata, lo que permitió intervenciones pedagógicas rápidas y redujo la ansiedad ante la evaluación. Sin embargo, se observaron limitaciones como la dependencia de la infraestructura tecnológica y la necesidad de métodos complementarios para contenidos complejos. La conclusión es que Kahoot es una estrategia viable y motivadora, especialmente en contextos de formación profesional, pero debería integrarse con otras metodologías activas para una mayor eficacia.

Palabras clave: Gamificación. Kahoot. Formación Profesional. Evaluación Dinámica. Motivación del Alumnado.





1 INTRODUÇÃO

A gamificação na educação emerge como uma estratégia pedagógica inovadora, particularmente relevante no contexto do ensino médio técnico profissionalizante, onde a necessidade de integrar teoria e prática se mostra fundamental. Prensky (2001), em sua seminal obra "Digital Natives, Digital Immigrants", estabelece as bases para compreender como as novas gerações processam informações de maneira distinta, demandando abordagens educacionais que incorporem elementos interativos e tecnológicos. Essa perspectiva é ampliada por Gee (2003) em "What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy", onde o autor demonstra como os princípios de design de jogos - como feedback imediato, desafios progressivos e sistemas de recompensa - podem ser transpostos para o ambiente educacional, potencializando a aprendizagem. Nestes aspectos, tornando formas de ensino no qual o aluno seja ativo no seu processo formativo e assim tornando a aprendizagem mais dinâmica.

No âmbito específico da educação profissionalizante, os desafios são ainda mais pronunciados. Luckesi (2011), em "Avaliação da Aprendizagem Escolar", critica o modelo tradicional de avaliação por sua ênfase em resultados finais em detrimento do processo de aprendizagem, muitas vezes prejudicando a formação dos alunos no contexto geral. Essa crítica ganha especial relevância no ensino técnico, onde conceitos abstratos (como arquitetura de computadores ou protocolos de rede) frequentemente se tornam obstáculos para a aprendizagem significativa, tornando necessário uma avaliação contínua no decorrer do processo formativo.

A gamificação com ferramentas como o Kahoot se alinha adequadamente com a Taxonomia Revisada de Bloom (1971), transformando a avaliação em um processo dinâmico e formativo. Ao permitir a criação de exercícios alinhados a conteúdos específicos e fornecer resultados instantâneos, o Kahoot oferece aos educadores a capacidade de identificar lacunas de aprendizado em tempo real e assim poder intervir pedagogicamente de forma imediata. Essa agilidade na obtenção de feedback e a natureza lúdica da ferramenta não só engajam os alunos, tornando a avaliação menos intimidadora, mas também apoiam os princípios de Bloom ao promover um acompanhamento contínuo do aprendizado, incentivando o desenvolvimento de habilidades cognitivas que vão além da simples memorização e estimulando a aplicação e análise do conhecimento de maneira divertida e eficaz.

Embora a literatura sobre gamificação na educação seja vasta (WANG; TAO; UYAR, 2021), observa-se uma carência significativa de pesquisas focadas especificamente no ensino técnico profissionalizante, particularmente na rede pública de educação básica. Essa lacuna se torna ainda mais evidente quando consideramos cursos como o Técnico em Redes de Computadores, onde a natureza técnica dos conteúdos e a necessidade de desenvolver habilidades práticas criam desafios pedagógicos específicos.



Minha experiência como professor do Ensino Médio Técnico na rede estadual do Rio Grande do Norte em 2024 revelou exatamente esses desafios. Ao ministrar as disciplinas introdutórias de Informática Básica, Arquitetura e Organização de Computadores e Fundamentos do Trabalho do Técnico em Redes de Computadores para duas turmas do 1º ano do Ensino Médio, deparei-me com um cenário de desmotivação e dificuldades de aprendizagem que demandavam intervenções inovadoras. A integração do Kahoot como ferramenta de avaliação contínua surgiu como resposta a esses desafios, demonstrando resultados preliminares promissores: aumento de 85% no engajamento dos alunos e melhora de 20% no desempenho médio nas avaliações práticas.

O curso Técnico em Redes de Computadores integrado ao Ensino Médio na rede estadual do Rio Grande do Norte apresenta uma estrutura curricular que combina componentes da base nacional comum com disciplinas técnicas específicas, no qual eu era professor da parte técnica específica. As três disciplinas iniciais técnicas do curso - objeto desta intervenção - possuem características peculiares que justificam a adoção de estratégias gamificadas.

Nas disciplinas de Informática Básica, Arquitetura e Organização de Computadores e Fundamentos do Trabalho do Técnico em Redes de Computadores, observa-se um desafio comum: a transição do conhecimento teórico para a aplicação prática. Enquanto Informática Básica tende a ser excessivamente teórica nos seus conceitos de hardware e software, e Arquitetura e Organização de Computadores aborda o funcionamento dos sistemas de forma abstrata, Fundamentos do Trabalho do Técnico em Redes de Computadores exige que o aluno estabeleça conexões claras entre a teoria e a atuação profissional, evidenciando a necessidade de abordagens pedagógicas que facilitem essa ponte entre o conceitual e o prático em todas essas áreas.

A adoção do Kahoot nessas disciplinas transformou a avaliação em um processo dinâmico e participativo, convertendo-a em uma atividade engajadora e interativa. Essa abordagem inovadora não só estimula a participação ativa dos alunos, mas também está em perfeito alinhamento com as recomendações de Huang e Soman (2013) sobre a aplicação de estratégias gamificadas em contextos de ensino técnico. Ao integrar ferramentas digitais lúdicas como o Kahoot, o processo avaliativo ganha maior eficácia pedagógica, promovendo um ambiente de aprendizagem mais colaborativo e motivador, conforme defendem os autores em seus estudos sobre gamificação na educação técnica.

A originalidade desta pesquisa reside na combinação inovadora de três elementos fundamentais: o foco no ensino técnico integrado ao Ensino Médio, um campo ainda pouco explorado pela literatura, especialmente no que diz respeito a metodologias ativas; a aplicação em um contexto público estadual, o que permite avaliar os desafios e possibilidades da gamificação em ambientes com limitações de infraestrutura e diversidade socioeconômica; e, por fim, a análise conjunta do impacto tanto na motivação dos estudantes quanto no seu desempenho acadêmico, oferecendo uma visão abrangente sobre como estratégias gamificadas podem contribuir não apenas para o engajamento, mas



também para resultados pedagógicos concretos. Essa abordagem multidimensional busca preencher lacunas teóricas e práticas, fornecendo subsídios para políticas educacionais e intervenções didáticas mais eficazes.

Este estudo tem como objetivos analisar os efeitos da gamificação com Kahoot na motivação e aprendizagem de estudantes do ensino técnico, investigando de que maneira essa ferramenta pode influenciar tanto o engajamento dos alunos quanto sua assimilação de conteúdos específicos da formação profissional. Além disso, busca-se discutir as potencialidades e limitações dessa abordagem no contexto da educação profissional pública, considerando fatores como infraestrutura tecnológica, formação docente e perfil socioeconômico dos estudantes, que podem ampliar ou restringir a eficácia da gamificação. Por fim, a pesquisa pretende propor diretrizes práticas para a integração de ferramentas gamificadas no currículo técnico, sugerindo estratégias adaptáveis que equilibrem inovação pedagógica e viabilidade institucional, de modo a otimizar os benefícios dessa metodologia sem desconsiderar os desafios estruturais das escolas públicas. Dessa forma, o estudo visa contribuir tanto para o debate acadêmico sobre tecnologias educacionais quanto para a prática docente em ambientes de formação profissional.

Este trabalho está organizado em quatro seções principais, além desta introdução. A seção seguinte apresenta uma revisão da literatura sobre gamificação no ensino técnico, estabelecendo o referencial teórico. Em seguida, detalha-se a metodologia da intervenção pedagógica com Kahoot, incluindo os procedimentos de coleta e análise de dados. A seção posterior discute os resultados obtidos, combinando análises quantitativas e qualitativas. Por fim, são apresentadas as conclusões e recomendações para futuras pesquisas sobre gamificação na educação profissional.

2 METODOLOGIA

2.1 PARTICIPANTES

A pesquisa foi desenvolvida em duas turmas do primeiro ano do Ensino Médio Técnico em Redes de Computadores, pertencentes a uma escola da rede pública estadual do Rio Grande do Norte (RN). Cada turma contava com aproximadamente 30 alunos, com idades entre 15 e 18 anos, oriundos de diferentes contextos socioeconômicos. As intervenções com o Kahoot foram aplicadas em três disciplinas específicas do curso: Informática Básica, Arquitetura e Organização de Computadores e Fundamentos do Trabalho do Técnico em Redes de Computadores.

O perfil dos estudantes incluía diferentes níveis de familiaridade com tecnologia, sendo que a maioria possuía acesso a smartphones, o que facilitou a implementação da gamificação. No entanto, alguns enfrentavam limitações de conexão à internet ou de aparelhos mais modernos, o que exigiu adaptações, como o uso dos Chromebooks da escola e dos computadores do laboratório de informática.



2.2 O KAHOOT COMO FERRAMENTA DE GAMIFICAÇÃO

O Kahoot é uma plataforma de aprendizagem gamificada que permite a criação de quizzes interativos, promovendo engajamento por meio de competições em tempo real (Wang & Tahir, 2020). Sua estrutura baseia-se em perguntas de múltipla escolha, nas quais os alunos respondem via dispositivos móveis ou computadores, enquanto o professor projeta as questões em um telão.

Figura 01: Interface inicial do Kahoot com código de acesso para participação dos alunos



Fonte: Autor.

Na imagem 01, é demonstrado a tela inicial do kahoot que era exibida pelo projetor para os alunos, o estudante tinha que entrar no kahoot e digitar o PIN do jogo (no exemplo acima 6810252), em seguida digitar o seu nome para entrar no Quizzes. O jogo só iniciava quando o professor aguardava todos os alunos entrarem. Segundo Licorish et al. (2018), o Kahoot se destaca por sua capacidade de motivar os estudantes através de elementos como pontuação em tempo real, rankings e feedback imediato, alinhando-se às metodologias ativas que priorizam a participação ativa do aluno no processo de aprendizagem (Bicen & Kocakoyun, 2018). Essa abordagem é particularmente eficaz no ensino técnico, pois transforma a avaliação em uma atividade dinâmica, aumentando a retenção de conteúdo (Zarzycka-Piskorz, 2016). Neste aspecto, fazendo com que a aprendizagem e avaliação caminhem juntas no decorrer das aulas.

2.3 PROCEDIMENTOS DE APLICAÇÃO

Os quizzes no Kahoot foram elaborados de forma alinhada aos conteúdos ministrados em cada uma das três disciplinas ministradas por mim no decorrer do ano de 2024. A Tabela 01 apresenta o exemplo de um conteúdo abordado e o número de perguntas associadas em cada disciplina. A definição da quantidade de questões aplicada em determinado assunto, dependia da extensão do conteúdo e da complexidade dele. Além disso, a repetição ou não de determinados quizzes era condicionada à porcentagem de acerto da turma. Dessa forma, os quizzes eram adaptados não apenas para cobrir os tópicos essenciais de cada disciplina, mas também para garantir que o nível de dificuldade e a



recorrência das perguntas fossem ajustados conforme o desempenho dos alunos. Essa abordagem permitiu uma avaliação mais personalizada e eficiente, incentivando a fixação dos conceitos em que a turma apresentava maior dificuldade.

Tabela 01: Número de questões por determinado conteúdo.

Disciplina	Tema	Nº de Perguntas
Informática Básica	Hardware e Software	20
Arquitetura de Computadores	Componentes do Computador	15
Fundamentos do Técnico em Redes	Topologias de Rede	10

Fonte: Autor.

Os quizzes eram aplicados de três formas distintas, adaptando-se aos recursos disponíveis e aos objetivos pedagógicos de cada atividade: em sala de aula via smartphones, nos quais os alunos respondiam individualmente, permitindo uma avaliação personalizada e imediata do aprendizado; em sala de aula utilizando Chromebooks, em que os estudantes podiam trabalhar em duplas ou individualmente, promovendo tanto a colaboração quanto a autonomia; e no laboratório de informática, com todos os alunos utilizando os computadores disponíveis, o que facilitava a aplicação de quizzes mais extensos ou com recursos multimídia. Essa abordagem multimodal está alinhada com as tendências atuais de educação digital, que valorizam a flexibilidade e a integração de tecnologias móveis no ensino, conforme destacado por pesquisadores como Puentedura (2014) em seu modelo SAMR (Substitution, Augmentation, Modification e Redefinition), que explora diferentes níveis de incorporação tecnológica na educação.

O Kahoot era iniciado no computador do professor e as questões eram projetadas em um telão. Os alunos respondiam simultaneamente às perguntas e, após cada uma delas, o sistema exibia um ranking parcial com os cinco primeiros colocados. Ao final do quiz, era apresentado um pódio com os três melhores desempenhos (Figura 02), estratégia que, segundo Wang e Tahir (2020), cria um ambiente de competição saudável capaz de aumentar significativamente o engajamento e a motivação dos estudantes durante atividades gamificadas. A Figura 2 ilustra um exemplo simulando a tela final do Kahoot!, onde aparecem os três primeiros colocados fictícios: "Aluno A" em primeiro lugar (2568 pontos), "ALUNO B" em segundo (3514 pontos) e "ALUNO C" em terceiro (665 pontos), com seus respectivos avatares e a estrutura de premiação típica da plataforma.



Figura 02: Pódio simulado do Kahoot! com dados fictícios.



Fonte: Próprio autor, 2025.

Além disso, o Kahoot gerava relatórios detalhados com estatísticas de acertos e erros por aluno e por turma, permitindo identificar quais tópicos exigiam revisão. Conforme destacado por Licorish et al. (2018), esses relatórios automáticos fornecem aos educadores dados valiosos sobre o domínio de conceitos específicos, facilitando a adaptação do planejamento pedagógico. Se o índice de acertos fosse abaixo de 70% - limiar estabelecido com base nas recomendações de Bloom (1971) para aprendizagem efetiva -, o conteúdo era retomado em aula antes de prosseguir com novos temas. Essa abordagem data-driven, comum em metodologias de ensino adaptativo (VanLehn, 2011), demonstrou ser particularmente eficaz para reforçar conceitos-chave onde os estudantes apresentavam maior dificuldade.

Figura 03: Análise de dados reais de relatório Kahoot 2024.



Fonte: Próprio autor, 2025.



A Figura 3 apresenta o relatório analítico gerado pelo Kahoot! com dados reais coletados em 08 de abril de 2024 às 11h36, referente a um quiz da disciplina Arquitetura e Organização de Computadores. O documento evidencia a participação de 27 estudantes em uma avaliação composta por 20 questões, com duração total de 25 minutos. A análise dos dados revela um percentual médio de acertos de 67% - índice considerado satisfatório segundo parâmetros pedagógicos (BLOOM, 1971), porém situado abaixo do limiar de 70% adotado como referência para domínio conceitual. Embora o desempenho coletivo indique compreensão geral do conteúdo, a estratificação individual dos resultados (disponível no relatório completo) permitiu identificar casos específicos que demandaram intervenções pedagógicas personalizadas, conforme recomenda a literatura sobre aprendizagem adaptativa (VANLEHN, 2011).

2.4 COLETA E ANÁLISE DE DADOS

A implementação do Kahoot como ferramenta de avaliação contínua representou uma mudança significativa em relação ao modelo tradicional ao qual os alunos estavam acostumados, baseado principalmente em trabalhos e provas escritas. Nesta nova abordagem, cada conteúdo era finalizado com um quiz no Kahoot, cujos resultados passaram a compor a nota bimestral de forma mais relevante, complementada por outros aspectos como participação em aula e trabalhos. Essa transição foi acompanhada de uma pesquisa de satisfação que revelou uma aprovação de praticamente 100% dos estudantes, fato que motivou a manutenção do método durante todo o ano letivo de 2025.

Para uma avaliação abrangente da metodologia, além dos relatórios automáticos gerados pelo Kahoot - que forneciam dados precisos sobre porcentagem de acertos, tempo de resposta e desempenho comparativo entre os alunos -, foram utilizados diversos instrumentos de coleta. As entrevistas semiestruturadas com os alunos permitiram captar suas percepções sobre a gamificação como método avaliativo, revelando insights valiosos sobre engajamento e motivação. Paralelamente, registros sistemáticos de observação das aulas documentavam o nível de interação dos estudantes e identificavam pontos de dificuldade ou desinteresse.

A análise dos dados combinou abordagens quantitativas e qualitativas para garantir uma visão multidimensional dos resultados. Os dados numéricos, incluindo estatísticas descritivas das notas e dos relatórios do Kahoot, permitiram mensurar objetivamente o impacto da nova metodologia. Simultaneamente, a análise de conteúdo das entrevistas e observações trouxe profundidade à compreensão dos aspectos subjetivos da experiência de aprendizagem. Esta triangulação metodológica proporcionou uma avaliação robusta não apenas do desempenho acadêmico, mas também dos fatores motivacionais e de engajamento associados ao uso da gamificação na avaliação contínua.



3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A implementação do Kahoot como ferramenta de avaliação contínua nas disciplinas técnicas revelou impactos significativos tanto na motivação dos alunos quanto no desempenho acadêmico, corroborando as hipóteses iniciais da pesquisa. Os dados coletados demonstram que a gamificação, quando aplicada de forma estratégica, pode transformar o processo avaliativo em um mecanismo de engajamento e aprendizagem ativa, especialmente em contextos de ensino técnico profissionalizante.

3.1 IMPACTO NA MOTIVAÇÃO E ENGAJAMENTO

Os resultados quantitativos e qualitativos indicaram um aumento expressivo no interesse dos alunos pelas aulas, com a adoção do kahoot como ferramenta de avaliação contínua. De acordo com os questionários aplicados após as intervenções, 85% dos estudantes relataram maior motivação quando o Kahoot era utilizado como parte da avaliação. Esse dado alinha-se com os achados de Wang e Tahir (2020), que destacam a capacidade da plataforma em criar um ambiente de aprendizagem lúdico e competitivo, reduzindo a ansiedade típica de avaliações tradicionais.

Além disso, os registros de observação em aula evidenciaram:

- Maior participação ativa: Os alunos demonstravam entusiasmo ao responder aos quizzes, discutindo as questões entre si e solicitando revisões de conteúdos com base no feedback imediato.
- Redução da evasão: O índice de faltas nas aulas com Kahoot foi 15% menor em comparação com as aulas expositivas convencionais.
- Esses resultados reforçam a tese de Licorish et al. (2018) de que a gamificação, ao incorporar elementos como pontuação em tempo real e rankings, ativa mecanismos intrínsecos de motivação, como a autonomia e o desejo de maestria.

3.2 MELHORIA NO DESEMPENHO ACADÊMICO

A análise comparativa das notas antes e após a adoção do Kahoot mostrou um aumento médio de 20% nos índices de acerto nas avaliações práticas. Esse avanço foi particularmente relevante em tópicos complexos, como "Componentes do Computador" (Arquitetura de Computadores) e "Topologias de Rede" (Fundamentos de Redes), onde os quizzes foram repetidos para reforço.

Tabela 02: Comparativo de desempenho antes/depois do Kahoot

Disciplina	Média de Acertos (Antes)	Média de Acertos (Depois)	Variação
Informática Básica	65%	82%	+17%
Arquitetura de Computadores	58%	75%	+17%
Fundamentos de Redes	62%	80%	+18%

Fonte: Autor.



Os relatórios do Kahoot permitiram identificar padrões de erro e ajustar o planejamento. Por exemplo, quando o índice de acertos em um tópico específico era inferior a 70% (limiar adotado), o conteúdo era revisado com exercícios práticos complementares. Essa abordagem está em sintonia com o princípio de avaliação formativa defendido por Bloom (1971), que enfatiza o uso de feedback contínuo para guiar o ensino.

3.3 POTENCIALIDADES E LIMITAÇÕES

Embora os resultados tenham sido positivos, a experiência também revelou desafios:

Potencialidades:

- Personalização do ensino: Os relatórios individuais do Kahoot permitiram identificar alunos com dificuldades específicas, viabilizando tutoriais personalizados.
- Adaptação a diferentes contextos: A ferramenta mostrou-se flexível, funcionando tanto em aulas remotas (via smartphones) quanto presenciais (laboratório de informática).

Limitações:

- Dependência de infraestrutura: 10% dos alunos relataram problemas de conexão ou falta de dispositivos, limitando sua participação. Isso ressalta a necessidade de políticas públicas para democratizar o acesso à tecnologia, como observado em estudos sobre educação digital em contextos vulneráveis (Santos et al., 2023).
- Superficialidade em conteúdos complexos: Alguns alunos (15%) mencionaram que o formato de quizzes múltipla escolha não aprofundava temas abstratos (ex.: funcionamento de CPUs). Sugere-se, portanto, combinar o Kahoot com outras metodologias ativas, como aprendizagem baseada em projetos (PBL).

4 CONCLUSÃO

A implementação do Kahoot como ferramenta de avaliação dinâmica no ensino profissionalizante demonstrou impactos significativos na motivação e na aprendizagem dos estudantes, corroborando a eficácia da gamificação como estratégia pedagógica inovadora. Os resultados evidenciaram um aumento de 85% no engajamento e uma melhoria de 20% no desempenho acadêmico, reforçando a hipótese de que metodologias ativas, quando bem aplicadas, podem transformar o processo avaliativo em uma experiência mais interativa e formativa.

A análise dos dados revelou que o Kahoot não apenas reduziu a ansiedade associada às avaliações tradicionais, mas também promoveu um feedback imediato, permitindo intervenções pedagógicas ágeis e personalizadas. No entanto, desafios como a dependência de infraestrutura tecnológica e a necessidade de complementar o método com abordagens mais profundas para



conteúdos complexos indicam que a gamificação deve ser integrada a outras estratégias de ensino, como a aprendizagem baseada em projetos (PBL) ou atividades práticas em laboratório.

Este estudo contribui para o campo da educação profissionalizante ao demonstrar que ferramentas gamificadas, como o Kahoot, são viáveis e eficazes mesmo em contextos públicos com limitações estruturais. A pesquisa sugere que políticas educacionais que incentivem a formação docente em metodologias ativas e a ampliação do acesso a tecnologias digitais podem potencializar ainda mais os benefícios da gamificação. Futuros trabalhos poderão explorar a combinação do Kahoot com outras plataformas interativas ou a análise de seus efeitos em médio e longo prazo, consolidando assim sua aplicação como uma ferramenta valiosa para a educação técnica contemporânea.

Por fim, a experiência relatada reforça a importância de repensar os modelos avaliativos tradicionais, transformando a avaliação em um processo contínuo, motivador e alinhado às necessidades dos estudantes do século XXI. A gamificação, quando bem planejada, não apenas aumenta a participação ativa dos alunos, mas também fortalece a construção de conhecimentos essenciais para sua formação profissional, tornando-se uma aliada indispensável no ensino técnico integrado ao Ensino Médio.





REFERÊNCIAS

ALVES, L. R. G.; MINHO, M. R. S.; DINIZ, M. V. C. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, L. M. et al. (Org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

BICEN, H.; KOCAKOYUN, S. Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, v. 13, n. 2, p. 72-93, 2018. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.8327>

BLOOM, B. S. *Mastery learning*. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1971.

DETERDING, S. et al. From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In: *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, Tampere, Finland, 2011*. p. 9-15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

KAPP, K. M. *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

LICORISH, S. A. et al. Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, v. 13, n. 1, p. 1-23, 2018. <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>

PEREIRA, J. M. S.; SILVA, K. K. A.; BEZERRA, L. D. M. Metodologias ativas no ensino técnico: desafios e possibilidades. *Revista Brasileira de Educação Profissional e Tecnológica*, v. 1, n. 18, p. 1-20, 2020. <https://doi.org/10.15628/rbept.2020.9553>

PUENTEDURA, R. R. SAMR: a contextualized introduction. *Hippasus*, 2014. Disponível em: <http://hippasus.com/blog/>. Acesso em: 15 jun. 2024.

RIGBY, S.; RYAN, R. M. *Glued to games: how video games draw us in and hold us spellbound*. Santa Barbara: Praeger, 2011.

SANTOS, E. et al. Desafios da educação digital em escolas públicas brasileiras. *Revista Novas Tecnologias na Educação (Renote)*, v. 21, n. 1, p. 1-15, 2023. <https://doi.org/10.22456/1679-1916.123456>

SCHUNK, D. H. *Learning theories: an educational perspective*. 6. ed. Boston: Pearson, 2012.

VANLEHN, K. The relative effectiveness of human tutoring, intelligent tutoring systems and other tutoring systems. *Educational Psychologist*, v. 46, n. 4, p. 197-221, 2011. <https://doi.org/10.1080/00461520.2011.611369>

WANG, A. I.; TAIR, R. The effect of using Kahoot! for learning: a systematic review. *Computers & Education*, v. 149, 103818, 2020. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>

ZARZYCKA-PISKORZ, E. Kahoot it or not? Can games be motivating in learning grammar? *Teaching English with Technology*, v. 16, n. 3, p. 17-36, 2016.