

Resumos Simples

Kahoot: Uma Plataforma Gamificada potencial para aprendizagem em contextos educacionais

Kahoot: A Potential Gamified Platform for Learning in Educational Contexts

Letícia Souza Bonzanini¹, Eduarda Hember da Silva Paschuini¹, Millena Cristina Carvalho Valeriano¹, Natalia Gomes Diniz¹, Paulo Henrique Rodrigues²

¹ Acadêmica do curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Estadual do Paraná (Unespar) – Campus de Paranavaí

² Professor adjunto da Universidade Estadual do Paraná (Unespar) – Campus de Paranavaí. Professor colaborador no programa de Pós-graduação em Educação Matemática – Unespar. Doutor em Ensino de Ciências e Educação Matemática

✉ leticia.bonzanini@icloud.com, eduardahemberpaschuini@gmail.com, cmillena793@gmail.com, natiigdiniz@gmail.com, hrpaulo.91@gmail.com

Palavras-chave:

Educação Matemática;
Gamificação;
Plataforma Online;
Quizes;
Educação.

Resumo

O objetivo desse poster é apresentar as características de uma plataforma gamificada potencial para o processo de aprendizagem em contextos educacionais. Para isso, serão apresentadas no poster características do Kahoot, uma plataforma online gamificada inovadora que visa tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e envolvente, desafiando possíveis estudantes por meio de quizzes e atividades interativas (Fardo, 2013). A ideia do poster é oferecer a (futuros) professores uma orientação em como utilizar essa plataforma. Para os jogadores, a experiência é simplificada: eles acessam Kahoot.it com um PIN e nickname, vendo as perguntas na tela principal do apresentador e as opções de resposta em seu próprio dispositivo. Para os criadores, a plataforma oferece flexibilidade no Kahoot.com, permitindo a criação de quizzes com múltiplas escolhas, adição de mídias e definição de tempo, gerando um PIN para compartilhamento. Essencialmente, Kahoot! integra as necessidades de ensino e aprendizagem, oferecendo uma ferramenta poderosa para conteúdo educacional personalizado e engajamento estimulante dos jogadores. Espera-se que com esse poster, (futuros) professores conheçam as características dessa plataforma, de maneira que consigam utilizar com seus alunos em contextos de ensino e aprendizagem.

Keywords:

Mathematics Education;
Gamification;
Online Platform;
Quizzes;
Education.

Abstract

The objective of this poster is to present the characteristics of a gamified platform with potential for the learning process in educational contexts. For this purpose, the poster will present the features of Kahoot, an innovative online gamified platform that aims to make the learning process more dynamic and engaging, challenging potential students through quizzes and interactive activities (Fardo, 2013). The idea of the poster is to offer (future) teachers guidance on how to use this platform. For players, the experience is simple: they access Kahoot.it with a PIN and nickname, viewing the questions on the presenter's main screen and the answer options on their own device. For creators, the platform offers flexibility through Kahoot.com, allowing the creation of quizzes with multiple choices, the addition of media, and time settings, generating a PIN for sharing. Essentially, Kahoot! integrates teaching and learning needs, offering a powerful tool for personalized educational content and engaging student participation. It is expected that with this poster, (future) teachers will become familiar with the characteristics of this platform, enabling them to use it with their students in teaching and learning contexts.

REFERÊNCIAS

KAHOOT! Plataforma de aprendizado baseada em jogos. Disponível em: <https://kahoot.it>. Acesso em: 22 jul. 2025.

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Renote**: Novas Tecnologias na Educação, Porto Alegre, v. 11, n. 1, p. 1-9, 2013.