

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE CIÊNCIAS: APLICAÇÃO DA PLATAFORMA KAHOOT COMO ESTRATÉGIA DIDÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL

MARCIO DA HORA FERREIRA BALBINO¹; MARIANA DO NASCIMENTO ALVES¹; LAÍS SOUSA COSTA¹; BRUNO CARDOSO DOS SANTOS¹; YARLENE PINHO DE CARVALHO¹; LUAN ALMEIDA DE CERQUEIRA¹; MATEUS DOS SANTOS DA SILVA¹; JACIANA CAVALCANTE SILVA²; MARIA DOS MILAGRES DO NASCIMENTO SILVA³; GEÓRGIA DE SOUZA TAVARES¹

Universidade Federal do Delta do Parnaíba (UFDPa)¹
Escola Municipal Professora Albertina Furtado Castelo Branco (CAIC)²
Centro Estadual de Tempo Integral Lima Rebelo³

O presente trabalho é decorrente de uma atividade pedagógica desenvolvida em uma escola pública municipal localizada em Parnaíba (PI), envolvendo 28 estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental, no âmbito do conteúdo de substâncias e misturas, em conformidade com as diretrizes estabelecidas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Assim, este trabalho busca relatar experiências vivenciadas a partir da utilização da plataforma *Kahoot* como ferramenta gamificada de revisão, analisando seu impacto na compreensão de substâncias e misturas, com foco em exemplos práticos do cotidiano. Com isso, organizou-se a turma em três grupos grandes, formados conforme o perfil de participação, sendo que cada um escolheu um líder para ouvir o debate coletivo e registrar as respostas pelo celular. Foram elaboradas 13 questões variadas, sendo oito de múltipla escolha, três de verdadeiro ou falso e duas de ordenação, aplicadas em sala com projetor durante aproximadamente 25 minutos, incluindo sons de acerto, ranking ao vivo e feedback sonoro para manter todos envolvidos. Destacaram-se como ganhos o entusiasmo geral dos alunos, que vibravam e riam juntos a cada ponto marcado, celebrando ideias sobre misturas; acertaram as perguntas de múltipla escolha e verdadeiro ou falso, com troca animada de opiniões e mãos no ar para defender respostas. Esse envolvimento emocional correlacionou-se diretamente com melhor aprendizagem, elevando atenção e retenção dos conceitos. Além disso, notou-se estímulo ao trabalho em equipe, raciocínio rápido, argumentação em discussões coletivas e maior compreensão dos conceitos ao relacioná-los com o dia a dia, gerando uma aula bem mais viva que o habitual. Contudo, houve demora de um grupo em ordenações por debate longo, erros apressados de outros com caras de irritação, e uma pausa rápida por instabilidades de internet e celular lento. Conclui-se, portanto, que o uso da plataforma é fundamental como forma de mitigar problemas como falta de atenção e desinteresse, conectando o conteúdo de maneira dinâmica e contextualizada.

Palavras-chave: aprendizagem ativa; educação básica; ensino de ciências; gamificação; metodologias interativas.