

**QUIZ GAME KAHOOT!® COMO TECNOLOGIA EDUCACIONAL DIGITAL:
RELATO DE EXPERIÊNCIA NA DISCIPLINA DE FISIOTERAPIA NA SAÚDE
DA CRIANÇA**

*QUIZ GAME KAHOOT!® AS A DIGITAL EDUCATIONAL TECHNOLOGY: AN
EXPERIENCE REPORT IN THE CHILD HEALTH PHYSIOTHERAPY COURSE*

*JUEGO DE PREGUNTAS KAHOOT!® COMO TECNOLOGÍA EDUCATIVA
DIGITAL: UN INFORME DE EXPERIENCIA EN EL CURSO DE FISIOTERAPIA
EN SALUD INFANTIL*

Maria Jenifer de Oliveira Carvalho

Maria Naiara da Silva Lima

Hevila Danielly de Sousa Freire

Anairtes Martins de Melo

RESUMO: O poder transformador da tecnologia está revolucionando rapidamente a sociedade, tornando essencial o envolvimento das instituições de ensino na busca por abordagens educacionais que incorporem essa ferramenta como um suporte fundamental no processo de aprendizagem. O jogo digital tem despertado no alunato e aos docentes o interesse. O desenvolvimento de aulas lúdicas, dinâmicas, criativas, divertidas e que possam promover o ensinar e o aprender, construindo conhecimento, já está descrito em planos pedagógicos institucionais. Justifica-se a realização do estudo, pois na disciplina de Fisioterapia na Saúde da Criança são vivenciadas atividades lúdicas em sala de aula a partir do uso de estratégias tecnológicas. Com o objetivo avaliar o impacto do uso da plataforma Kahoot!® no aprendizado dos alunos no centro universitário Unifanor WYDEN foi criado um questionário com 20 questões relacionadas aos tópicos abordados nas aulas, e os alunos responderam individualmente usando dispositivos móveis. A população do estudo foi 32 alunos matriculados na disciplina de Fisioterapia na Saúde da Criança. Já a amostra correspondeu a 75% da população. Os resultados indicaram que 57% das respostas de forma correta em todo o jogo, sendo classificado como muito bom pela plataforma. Três (14%) dos participantes não concluíram e dois (9%) acertaram menos de 35% das respostas no jogo inteiro. No que diz respeito ao ranking dos jogadores, o primeiro colocado acertou 85% das questões, enquanto o segundo e o terceiro lugares acertaram 80%. Esses achados ressaltam a importância do Kahoot!® na educação, proporcionando aos estudantes uma abordagem de aprendizado tecnológico que enriquece a dinâmica da sala de aula, tornando o estudo mais lúdico, interativo, personalizado e divertido. Conclui-se que o Kahoot!® funciona como ferramenta de avaliação da aprendizagem de discentes do ensino superior, sendo considerada uma forma divertida, lúdica, atrativa e desafiadora de aprender conteúdos já ministrados em sala de aula.

Palavras-chave: Tecnologia. Ensino. Fisioterapia. Saúde da Criança.

ABSTRACT: El poder transformador de la tecnología está revolucionando rápidamente la sociedad, lo que hace esencial que las instituciones educativas busquen enfoques educativos que incorporen esta herramienta como apoyo fundamental en el proceso de aprendizaje. Los juegos digitales han despertado el interés de estudiantes y docentes. El desarrollo de clases lúdicas, dinámicas, creativas y divertidas que promuevan la enseñanza y el aprendizaje, construyendo conocimiento, ya se describe en los planes pedagógicos institucionales. Este estudio se justifica porque el curso de Fisioterapia en Salud Infantil incorpora actividades lúdicas en el aula mediante estrategias tecnológicas. Para evaluar el impacto del uso de la plataforma Kahoot!® en el aprendizaje de los estudiantes del centro universitario Unifanor WYDEN, se creó un cuestionario con 20 preguntas relacionadas con los temas tratados en clase, que los estudiantes respondieron individualmente mediante dispositivos móviles. La población del estudio consistió en 32 estudiantes matriculados en el curso de Fisioterapia en Salud Infantil. La muestra representó el 75% de la población. Los resultados indicaron que el 57% de las respuestas fueron correctas a lo largo del juego, siendo clasificadas como muy buenas por la plataforma. Tres (14%) de los participantes no completaron el juego y dos (9%) respondieron correctamente menos del 35% de las preguntas. En cuanto a la clasificación de los jugadores, el primer lugar respondió correctamente el 85% de las preguntas, mientras que el segundo y tercer lugar respondieron correctamente el 80%. Estos hallazgos resaltan la importancia de Kahoot!® en la educación, ya que ofrece a los estudiantes un enfoque de aprendizaje tecnológico que enriquece la dinámica del aula, haciendo que el aprendizaje sea más lúdico, interactivo, personalizado y divertido. Se concluye que Kahoot!® funciona como una herramienta de evaluación del aprendizaje para estudiantes de educación superior, considerándose una forma divertida, lúdica, atractiva y desafiante de aprender el contenido ya impartido en el aula.

Keywords: Technology. Education. Physiotherapy. Child Health.

RESUMÉN: La extensión universitaria desempeña un papel fundamental en la educación para la salud, al promover la integración entre la universidad y la sociedad, combinando docencia, investigación y extensión. En este contexto, las ligas académicas se destacan como espacios formativos complementarios, que favorecen el protagonismo estudiantil y la aplicación práctica del conocimiento científico. Este estudio tiene como objetivo relatar la experiencia de las actividades de extensión desarrolladas por la Liga Académica de Farmacología (LAFAR), con énfasis en el uso de metodologías activas para promover la educación para la salud. Se trata de un informe descriptivo de la experiencia, realizado en el Centro Universitario Fanor Wyden y en una institución de educación básica del municipio de Fortaleza, Ceará. Las actividades se llevaron a cabo en el marco de las campañas Septiembre Amarillo y Octubre Rosa, con actividades educativas centradas en la salud mental, la valoración de la vida, el autocuidado y la prevención del cáncer de mama y de cuello uterino, mediante estrategias lúdicas y participativas. Los resultados mostraron una alta participación pública, una fácil comprensión del contenido abordado y el fortalecimiento del vínculo entre la universidad y la comunidad. Además, las actividades contribuyeron al desarrollo de habilidades técnicas, comunicativas y sociales de los participantes. Se concluye que las actividades de extensión asociadas a metodologías activas son estrategias efectivas para promover la educación en salud y para la formación crítica, humanizada y socialmente comprometida de los estudiantes en el campo de la salud.

Palabras clave: Tecnología. Educación. Fisioterapia. Salud Infantil.

1 Introdução

Na atualidade os recursos tecnológicos disponíveis no ambiente educacional se tornam eficazes ou auxiliam no processo de ensino e aprendizagem, com por exemplo: softwares, jogos, e aplicativos digitais (TAJRA, 2011).

O ambiente educacional na atualidade deve ser coberto pelas mídias digitais, pois assim os docentes realizam uma abordagem diferenciada e interativa aos seus discentes, podendo auxiliar nos processos de avaliação e aprendizagem (DINIZ; FERREIRA, 2017).

Muitos estudos já relatam o uso de jogos didáticos digitais no campo do ensino da saúde, como um apoio ao processo de aprendizagem, além da avaliação educacional

nos cursos superiores. O jogo digital tem despertado no alunato e aos docentes o interesse, sendo considerada uma atividade para apoiar as aulas realizadas em sala. Os jogos possibilitam atividades diferenciadas, lúdicas e divertidas que mantem o caráter educacional de forma interativa e enriquecedora de conhecimento, além de estimular habilidade de pensamento rápido e lógico nas respostas as questões gamificadas (DINIZ; FERREIRA, 2017).

A ferramenta Kahoot!® tem sido referenciada em trabalhos científicos de diversos países, no Brasil estudos ainda são escassos.

O Kahoot!® é um instrumento tecnológico que faz parte do objeto de estudo chamado gamificação na educação, estando disponível no site <https://kahoot.com/>. Se comporta como uma plataforma de aprendizado com diferentes modalidades de jogos, onde o professor adiciona perguntas e, essas são convertidas em um jogo com pontuação, interação e ranqueamento (DELLOS, 2015; COSTA et al., 2017).

Ainda a plataforma possibilita a criação de avaliações ágeis e práticas pelo professor, além de análise sobre o aprendizado dos seus educandos.

No estudo de Costa; Oliveira e Santos (2019) há referências que a plataforma Kahoot!® foi criada na Noruega, em 2013 e que ganha espaço nas escolas de vários países. É um aplicativo que avalia a aprendizagem através de acertos e erros a questões elaboradas pelo professor que poderão ser respondidas pelos estudantes conectados à internet por dispositivos móveis ou computadores, assim aplica-se a aprendizagem baseada na gamificação, para estimular e engajar os estudantes no processo de ensino e aprendizagem.

O ensino da saúde no contexto de graduação superior vem passando por transformações onde o dinamismo das aulas e a inserção das Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTIC), torna-se necessário. Nesse contexto o uso dos recursos tecnológicos, pode favorecer a construção do processo de uma aprendizagem significativa junto aos estudantes, de forma participativa, interativa e ativa, e motivadora (PEREIRA, SANTOS, BATISTA; 2020).

O desenvolvimento de aulas lúdicas, dinâmicas, criativas, divertidas e que possam promover o ensinar e o aprender, construindo conhecimento, já está descrito nos diversos planos pedagógicos institucionais no ensino de graduação e torna-se um desafio na docência. Justifica-se a realização desse estudo, pois na disciplina de Fisioterapia na Saúde da Criança são vivenciadas atividades lúdicas em sala de aula a partir da criação de jogos educativos e uso de estratégias tecnológicas como o Kahoot!® (COSTA; OLIVEIRA; SANTOS, 2019).

A presente pesquisa visa relatar o uso da ferramenta digital Kahoot!® como tecnologia educacional digital de aprendizagem no suporte educacional da disciplina de Fisioterapia na saúde da criança no Centro Universitário Unifanor WYDEN.

2 Metodologia

A pesquisa foi realizada no centro universitário Unifanor WYDEN durante o segundo semestre do ano de 2023, com os alunos matriculados na disciplina de Fisioterapia na Saúde da Criança, no início da aula expositiva de número nove.

A disciplina de Fisioterapia em Saúde da Criança adota modelo de aulas teóricas, práticas e acesso a conteúdo digital fornecido pela plataforma SAVA (Sala Virtual de

Aprendizagem) e considera a aprendizagem baseada em simulação e em situação problemas. No processo de ensino aprendizagem deve-se priorizar estratégias que subsidiarão o aluno como protagonista de seu aprendizado e não um sujeito passivo nesse processo, além do uso de jogos e ferramentas digitais.

A primeira etapa da pesquisa foi a criação das 20 perguntas do jogo (quiz online) através do link <https://kahoot.com/>, essas perguntas contemplavam os temas já vistos em aulas expositivas: Controle Motor, Neuroplasticidade, Avaliação do recém-nascido e neonato; e Etapas do Desenvolvimento Motor Normal do Bebê do nascimento até 12 meses de vida.

A segunda etapa foi a escolha da modalidade "quiz" do Kahoot! ®: verdadeiro ou falso, seguindo da criação do título do questionário: Saúde da Criança e colocação das 20 perguntas baseadas nos conteúdos ministrados. Estas foram inseridas e o link foi criado. Todas as perguntas possuíam imagens para atrair os participantes, e algumas foram retiradas do site "Google® imagens", relacionadas com o conteúdo ou tema trabalhado.

A população deste estudo são 32 alunos matriculados na disciplina de Fisioterapia na Saúde da Criança no segundo semestre do ano de 2023 na IES do estudo. A amostra foi composta por 24 jogadores, incluídos os estudantes que estavam presentes no dia da aula em que foi utilizada essa metodologia, portanto 75% da população.

O levantamento dos dados para compor os resultados deste relato de experiência foi de forma quantitativa de acordo com o relatório gerado pela plataforma Kahoot! ®. Os relatórios gerados são divididos em 4 seções: Resumo do Kahoot! ®; Jogadores; Perguntas; Feedback.

3 Desenvolvimento da experiência

No dia da aplicação do jogo, mesmo dia da aula regular presencial em sala de aula no campus da IES do estudo, foi solicitado que os alunos jogassem individualmente através do acesso por seus dispositivos móveis para facilitar esse acesso, bem como, para assegurar a familiaridade de interação com seu equipamento digital pessoal. Os estudantes abriram o link online do site Kahoot! ® e em seguida, foi disponibilizado um código/PIN para os que os educandos tivessem acesso ao quiz. Foi orientado que cada jogador inserisse seu nome ou sobrenome para participar do jogo de modo identificável, para fins de premiação no ranking final e, após esses procedimentos iniciou-se o jogo.

As perguntas foram projetadas no quadro e visualizado por todos as perguntas do Kahoot!®. Já as respostas eram sinalizadas e escolhidas pelos discentes através do dispositivo móvel, no clique das imagens fornecidas pelo jogo em vermelho ou em azul, indicando falso e verdadeiro respectivamente. O tempo disponibilizado para o jogador ativar sua resposta era de 30 segundos para cada pergunta.

A escolha do jogo digital Kahoot!® se deu devido a “geração digital” ter fácil acesso a smartphones, tablets, computadores e notebooks conectados à internet e a informação de diferentes áreas do conhecimento está sendo consumida a poucos cliques de distância, tornando-se atrativa a estratégia de aprendizagem como jogos digitais (BOTTENTUIT JÚNIOR, 2012; MARTINEZ; BIZELLI; INFORSATO, 2017).

Como resultados dessa vivência obteve-se 57% das respostas de forma correta pelos participantes em todo o jogo, sendo classificado como muito bom pela plataforma Kahoot!®.

Três (14%) dos participantes não concluíram o jogo devido: ou a perguntas não concluídas ou não enviaram uma resposta no tempo estipulado ou saíram do jogo antes de concluir.

Dois dos participantes (9%) acertaram menos de 35% das respostas no jogo inteiro.

Quatro perguntas, ou seja, 20% não foram respondidas por pelo menos um jogador.

As cinco perguntas mais difíceis, classificadas pela plataforma, pergunta difícil quando menos de 35% dos participantes acerta a resposta, foram: a oitava, que perguntava se o bebê a termo precoce é aquele nascido na 34ª até a 37ª semana gestacional, esta não obteve nenhum acerto, ou seja, todos os jogadores erraram. A décima oitava pergunta: que solicitava assinalar verdadeiro ou falso para a frase: a teoria reflexa do controle motor os movimentos acontecem na ausência de um estímulo sensorial? obteve 14% de acerto, seguida da décima pergunta que somente 23% dos jogadores acertaram e a 12ª pergunta que obteve um percentual de 27% de acertos. A quarta pergunta obteve 32% de acertos, esta perguntava sobre a avaliação através da Pontuação de Silverman.

Das perguntas mais fáceis, ou seja, aquelas que apresentaram maior percentual de acertos foram: a terceira e décima quarta, onde 91% dos jogadores assinalaram de forma correta sobre os temas de neuroplasticidade e desenvolvimento motor normal. Já a quinta e décima quinta perguntas obtiveram 86% de acertos e abordavam os temas: ausculta pulmonar e Boletim de Apgar. Por último a nona pergunta que obteve 82% de acertos e abordou o tema de aquisição motora no desenvolvimento motor normal do bebê.

Quanto ao ranking dos jogadores, o primeiro lugar acertou 85% das perguntas do jogo e os segundo e terceiro lugares acertaram 80% das perguntas do jogo, apresentando excelentes pontuações.

Para Pereira, Santos e Batista (2020) o uso de jogos dentro do contexto da educação (gamificação educacional) proporciona prazer, desafios, interação e curiosidade nos alunos. Foi percebida reações de euforia, interação, alegria, competitividade e ajuda dos participantes entre si, na sala de aula no dia da aplicação do jogo, podendo destacar que os participantes do jogo gostaram de fugir do modelo tradicional de aula e ensino.

Importante ressaltar que ao final do ranking de pontuação alguns estudantes solicitaram a professora a disponibilização das perguntas e respostas do jogo como forma de revisarem os erros e acertos por eles cometidos e reverem os conteúdos abordados.

Houveram algumas limitações no uso da ferramenta de aprendizagem, como as falhas de conexão devido a necessidade de manter-se conectados por todo o tempo do jogo e isso exige do docente a capacidade de enfrentamento diante dessas dificuldades.

4 Considerações finais

Considera-se diante desse relato de experiência que o Kahoot!® funciona como ferramenta de avaliação da aprendizagem de discentes do ensino superior, sendo considerada uma forma divertida, lúdica, atrativa e desafiadora de aprender conteúdos já ministrados em sala de aula.

Apesar de alguns desafios avistados como falhas de conexão foi proveitosa a vivência e satisfatório o desempenho dos jogadores com as respostas aos assuntos abordados no jogo, nos remetendo que a aprendizagem foi adquirida e avaliada pelo Kahoot!®.

Referências Bibliográficas

BOTTENTUIT JUNIOR, J. B. O aplicativo *Kahoot* na educação: verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real. In: GOMES, M. J.; OSÓRIO, A. J.; VALENTE, A. L. [Org.]. *Challenges 2017: Aprender nas Nuvens, Learning in the Clouds*. Portugal: Universidade do Minho, 2017. p. 1587-1602.

COSTA, Tânia Cristina Mamede; OLIVEIRA, Iêda; DOS SANTOS, Letícia Machado. Uso do aplicativo Kahoot: uma ferramenta pedagógica para as aulas de química por intermediação tecnológica. In: **Anais do Congresso Internacional de Educação e Geotecnologias-CINTERGEO**. 2019. p. 200-204.

DELLOS, R. *Kahoot! A digital game resource for learning. International Journal of Instructional Technology And Distance Learning*, v. 12, n. 4, p. 49-52. 2015.

DINIZ, Luciana Mara Freitas; FERREIRA, Fischer. Kahoot!: um relato de experiência no contexto acadêmico. In: WORKSHOP SOBRE EDUCAÇÃO EM COMPUTAÇÃO (WEI), 26., 2018, Natal. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2018. ISSN 2595-6175. DOI: <https://doi.org/10.5753/wei.2018.3530>.

MARTÍNEZ, D. Émile G.; BIZELLI, J. L.; INFORSATO, E. do C. Tecnologias de informação e comunicação no ensino superior: o ambiente virtual de aprendizagem em curso semipresencial. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 12, n. esp.2, p. 1421-1440, 2017. DOI: 10.21723/riaee.v12.n.esp.2.10302. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/10302>. Acesso em: 15 out. 2023.

PEREIRA, Andreza Aquino; SANTOS, KF dos; BATISTA, Vanda Lúcia Roseno. Kahoot como ferramenta de aprendizagem no ensino de biologia: um estudo de caso com alunos do programa institucional de bolsas de iniciação à docência. In: **Anais do VII Congresso Nacional de Educação**. Campina Grande: Realize Editora. 2020.

TAJRA, Sanmya Feitosa. *Informática na educação: novas ferramentas pedagógicas para o professor na atualidade*. São Paulo: Érica. (2011).

Editorial

Editor-chefe:

Vicente de Paulo Augusto de Oliveira Júnior
Centro Universitário Fanor Wyden
vicente.augusto@wyden.edu.br

Editor responsável:

Raimundo Rigoberto Barbosa Xavier Filho
Centro Universitário Fanor Wyden
raimundo.bfilho@wyden.edu.br

Autor(es):

Maria Jenifer de Oliveira Carvalho
Centro Universitário Fanor Wyden
jkenifer.cra@gmail.com

Contribuição: *Investigação, escrita e desenvolvimento do texto.*

Maria Naiara da Silva Lima
Centro Universitário Fanor Wyden
naiaralima959@gmail.com

Contribuição: *Investigação, escrita e desenvolvimento do texto.*

Hevila Danielly de Sousa Freire
Centro Universitário Fanor Wyden
daniellyfreire2001@gmail.com

Contribuição: *Investigação, escrita e desenvolvimento do texto.*

Anairtes Martins de Melo
Centro Universitário Fanor Wyden
anairtes.melo@professores.unifanor.edu.br

Contribuição: *Investigação, orientação, escrita e desenvolvimento do texto.*

Submetido em: 26.11.2025

Aprovado em: 27.12.2025

Publicado em: 27.12.2025

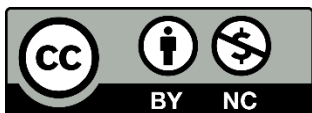
DOI: 10.5281/zenodo.18234617

Financiamento: N/A

Como citar este trabalho:

CARVALHO, Maria Jenifer de Oliveira; LIMA, Maria Naiara da Silva; FREIRE, Hevila Danielly de Sousa; MELO, Anairtes Martins de. QUIZ GAME KAHOOT!® COMO TECNOLOGIA EDUCACIONAL DIGITAL: RELATO DE EXPERIÊNCIA NA DISCIPLINA DE FISIOTERAPIA NA SAÚDE DA CRIANÇA. **Revista de Educação à Distância**, [S. l.], p. 48–54, 2025. DOI: 10.5281/zenodo.18234617. Disponível em: <https://wyden.periodicoscientificos.com.br/index.php/READ/article/view/1263>. Acesso em: 13 jan. 2026. (ABNT)

Carvalho, M. J. de O., Lima, M. N. da S., Freire, H. D. de S., & Melo, A. M. de. (2025). Quiz game Kahoot!® como tecnologia educacional digital: Relato de experiência na disciplina de fisioterapia na saúde da criança. *Revista de Educação à Distância*, 48–54. <https://doi.org/10.5281/zenodo.18234617> (APA)



© 2025 Revista de Educação à Distância. Centro Universitário Fanor Wyden – UniFanor Wyden. Este trabalho está licenciado sob uma licença *Creative Commons* Atribuição - Não comercial - Compartilhar 4.0 Internacional CC-BY NC 4.0 Internacional).