



UTILIZAÇÃO DO KAHOOT COMO FERRAMENTA EDUCACIONAL: UMA REVISÃO DE LITERATURA

Amanda Yasmin Barbosa Santos - Mestranda em Educação - Universidade Federal de Campina Grande/UFCG

Janne Kelly Alves de Andrade - Mestranda em Educação - Universidade Federal de Campina Grande/UFCG

Contatos: amandaybss@gmail.com; janne,kelly@estudante.ufcg.edu.br;

Objetivo

- Identificar, através de uma revisão de literatura, os trabalhos que estão sendo realizados em sala de aula com o aplicativo Kahoot, e se há contribuições para o processo de ensino e aprendizagem.

Justificativa

É de extrema relevância que assuntos relacionados às tecnologias educacionais sejam cada vez mais estudados, pesquisados e debatidos, visto que, a sociedade em que estamos inseridos exige tais mudanças e inovações e sobretudo a área educacional.

Introdução

- É sabido que o avançar tecnológico que, progressivamente, ocorreu ao longo dos anos, trouxe mudanças significativas para a sociedade, sob diversas perspectivas e contextos distintos. Mudanças estas, tão visíveis que dificilmente conseguiríamos imaginar a nossa vida sem os inúmeros aparatos que tão certo nos rodeiam: Computador, smartphones, internet, relógios e diversos outros instrumentos que ao longo dos anos, tornam-se cada vez mais completos e sofisticados. A utilização de aplicativos em sala de aula, com o intuito de otimizar o processo de ensino e aprendizagem, é uma dessas possibilidades de acesso ao conhecimento, de forma lúdica e aliando o ensino à realidade do aluno.

Introdução

- A tecnologia, traz consigo a possibilidade de serem criadas novas experiências no campo Educacional, assim como afirma Caetano (2015), é um campo fértil. E para Kenski (2012), é imprescindível que o professor busque meios de relacionar o ensino com as tecnologias de informação e comunicação, com a finalidade de construir uma prática pedagógica mais inovadora e criativa. Busca-se garantir, dessa forma, uma melhor aprendizagem por parte dos alunos. Tolomei (2017) afirma que alguns aspectos como a motivação, a cooperação e o engajamento dos alunos, ainda são fatores difíceis de lidar em sala de aula, e a utilização de práticas gamificadas contribuem para o engajamento dos educandos em atividades tidas por eles como enfadonhas, pois isso tende a aproximar o aluno à sua realidade.

Metodologia

A pesquisa realizada é de abordagem qualitativa, onde inicialmente, foram selecionados cinco artigos, por meio do portal de Periódicos da CAPES, e para este mapeamento, foram escolhidos periódicos/eventos nacionais, da área de Educação. Realizou-se um recorte temporal nos artigos elencados nesses periódicos dos últimos seis anos em um intervalo de tempo entre 2018 até 2022; Na primeira etapa da análise, foram selecionados cinquenta artigos, sendo essa busca realizada pela leitura de palavras-chave, títulos e resumos dos artigos, e após isso, efetuou-se um processo de seleção por exclusão usando os seguintes fatores: a) Periódicos que não discorriam de forma específica sobre a prática do Kahoot; b) Periódicos que não permitiam baixar artigos gratuitos e completos. Para análise e discussão dos resultados, foi utilizada a Análise de Bardin, onde os artigos foram discutidos por meio da criação de algumas categorias de análise

Resultados e discussões

As temáticas e abordagens de pesquisa dos artigos suscitaram a criação de algumas categorias de análise de conteúdo que segundo Bardin (2011), discutidas a seguir, são elas: 1) Aprendizagem; 2) Interesse; 3) Dificuldade; 4) Interação.

“Nessas experiências vivenciadas com a utilização do Kahoot vimos que de fato as ferramentas digitais quando são bem planejadas, contribuem para aumentar a aprendizagem dos alunos.”.

Considerações finais

Por meio de uma pesquisa de revisão bibliográfica, onde foram analisados um total de cinco artigos, é possível discorrer que utilizar o kahoot em sala de aula é uma experiência benéfica e que surte efeitos positivos na aprendizagem dos educandos, despertando a curiosidade, motivação, engajamento, trabalho em equipe e outros inúmeros aspectos.

Porém, é válido salientar que, principalmente em escolas públicas, o Brasil possui inúmeros problemas, como por exemplo, de infraestrutura, falta de materiais, acesso à internet, equipamentos e instrumentos necessários para a realização da atividade. É de fundamental importância que as pesquisas nesta área sejam intensificadas, que surjam novos estudos e que a relevância desta temática, percorra, de fato, os muros das escolas e o cotidiano dos estudantes, pois a tecnologia não retrocede, apenas avança, que assim seja também, com a educação pública no Brasil.

Recorte de referências

ARAÚJO, Leilane Pereira da Costa; FONSECA, Douglas Silva. O uso do Kahoot nas práticas pedagógicas para o ensino de fatoração de polinômios. Educação Matemática Em Revista, v. 25, n. 77, p. 131-145, 2022.

BARDIN, Laurence. Análise de conteúdo. São Paulo: Edições 70, 2011

DE SOUSA, Karlucy Farias; UCHOA, Maria Larisse Pinheiro; ARAÚJO, Nukácia Meyre Silva. Kahoot! & Quizizz: um estudo de caso sobre o potencial de dois RED no aprendizado de inglês. LínguaTec, v. 7, n. 1, p. 102-124, 2022.

KAPP, Karl. Gamification: Separating fact from fiction. Chief Learning Officer, v. 13, n. 3, p. 45- 52, 2014.

