

UMA ANÁLISE DO USO DA FERRAMENTA DIGITAL “KAHOOT!” COMO ESTRATÉGIA AVALIATIVA EDUCACIONAL

Joanna Rayelle Pereira de Lima ¹

RESUMO

Os jogos estão diretamente ligados com a tecnologia e conseguem atrair a atenção de um público diverso, o uso dos jogos em ambientes escolares permite melhorar a capacidade de adquirir conhecimentos, desenvolve habilidades, motiva a aprendizagem, estimula o raciocínio e a compreensão de regras. O *Kahoot* se caracteriza por ser um software que permite criar questionários que podem ser respondidos por usuários que estejam conectados à internet por meio de smartphones ou computadores, se assemelha mais com um jogo do que com um recurso educacional, porém sua finalidade de uso é extensa, e pode ser utilizado no processo educacional em nível de avaliação do ensino-aprendizagem. Nessa perspectiva o objetivo geral dessa pesquisa é analisar as contribuições geradas pelo uso da ferramenta digital *Kahoot* como uma estratégia avaliativa educacional. Para alcançar esse objetivo, este estudo buscou por meio de uma revisão sistemática de literatura, levantar alguns estudos pertinentes sobre o potencial de uso do *Kahoot* como uma ferramenta avaliativa no processo de ensino, autores como Santos, Luckesi, Dellos, Correia e Freire, embasaram esse estudo. Os resultados evidenciaram que a utilização de ferramentas digitais como o *Kahoot* em processos avaliativos funciona de forma interdisciplinar em sala de aula, esses métodos avaliativos têm se popularizado nos últimos anos. Mediante ao exposto, é possível considerar que o *Kahoot* é uma excelente ferramenta didática avaliativa para o ensino, visto que tem se mostrado consideravelmente eficaz no processo de avaliação e no ensino-aprendizagem de modo geral, tendo sua utilização aceita tanto por estudantes quanto por professores.

Palavras-chave: Avaliação, Ferramenta digital, *Kahoot*.

INTRODUÇÃO

Com base nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) 2000, as novas tecnologias da comunicação e da informação permeiam o cotidiano, independente do espaço físico, e criam necessidades de vida e convivência que precisam ser analisadas no espaço escolar. De acordo com Almeida (2000), a utilização das tecnologias no processo educativo proporciona novos ambientes de ensinar e aprender diferentes dos ambientes tradicionais, e as reais contribuições das tecnologias para a educação surgem à medida que são utilizadas como mediadoras para a construção do conhecimento.

¹ Mestra em Ensino de Ciências e Educação Matemática pela Universidade Estadual da Paraíba – PPGCEM - UEPB, joannarayelle@gmail.com;

Com os avanços tecnológicos e com o advento de ferramentas digitais, a educação se beneficia diretamente com esses avanços, o professor dispõe de novos recursos que proporcionam um maior aprendizado e interesse por parte dos estudantes. No referente à avaliação os professores podem dispor de um recurso tecnológico que possui grande potencial em sua aplicação em sala, como uma forma de verificação de aprendizado, que é o Kahoot (RAMOS; CARDOSO; CARVALHO, 2020).

O Kahoot é um exemplo de ferramenta digital, ele se caracteriza por ser um software que permite criar questionários que podem ser respondidos por usuários que estejam conectados à internet por meio de smartphones ou computadores, é um sistema de resposta do aluno que envolve os alunos por meio de jogos pré-fabricados ou questionários improvisados, discussões e pesquisas (BYRNE, 2013; CROSS, 2014; THOMAS, 2014).

De acordo com Thomas (2014) o acesso rápido e fácil torna o Kahoot uma das ferramentas digitais que atua de forma benéfica tanto para os alunos e educadores. Os educadores conseguem envolver os alunos em aulas introdutórias de novos conteúdos ou a revisão de conteúdos antigos. Thomas (2014) ainda ressalta que para avaliar o aprendizado por meio do Kahoot é possível que o professor colete os dados de cada “rodada” em um documento do Excel para avaliar a compreensão do aluno sobre o conteúdo. O Kahoot pode ser usado para uma variedade de avaliações e projetos, incluindo avaliações formativas, projetos de pesquisa e apresentações.

O Kahoot acaba sendo visto por muitos defensores da educação tradicional como sendo apenas um jogo, mas seu uso é extenso e depende da finalidade e do planejamento que cada educador o utilizará em sala de aula. Um dos pontos positivos do Kahoot é que ele proporciona um ambiente seguro, competitivo, envolvente e divertido criado, sendo valioso não só para fins acadêmicos, mas também psicológicos. Os alunos podem crescer em confiança e também aprendem a competir de forma saudável. Os benefícios de aprendizagem, impulsionando o aluno a participar de forma direta das aulas, superam quaisquer possíveis desafios com o programa (DELLOS, 2015).

À face do exposto, este trabalho busca por meio de uma revisão sistemática de literatura, levantar dados sobre o uso da ferramenta digital “kahoot!” como estratégia avaliativa educacional, desse modo, espera-se que este estudo fomente a popularização de práticas de ensino voltadas para a utilização desse recurso didático em sala de aula, fugindo do padrão tradicional de aula expositiva e dialogada.

METODOLOGIA

Para compreender o uso do *Kahoot!* no âmbito do macro contexto de sua utilização, seja para gamificação ou fins educacionais, foi adotado neste estudo um percurso metodológico baseado em uma revisão sistemática de literatura, esse tipo de percurso de acordo com Cordeiro et al., (2007), caracteriza-se como uma análise descritiva, com o objetivo de levantar, reunir, avaliar resultados de diversos estudos primários.

O levantamento das publicações aconteceu entre os meses de dezembro (2022) e janeiro (2023), nas bases de dados do Portal de Periódicos da CAPES e, também, no Google Acadêmico. A escolha das publicações se deu por meio de busca utilizando-se dos seguintes descritores: "Kahoot + ensino", "Gamificação + sala de aula", "Kahoot + learning".

As publicações escolhidas foram selecionadas em duas etapas, a primeira etapa foi voltada para escolha das publicações que possuíam maior compatibilidade com o objeto de estudo, baseando-se no título. Já a segunda etapa foi feita com a leitura flutuante dos resumos das publicações pré-selecionadas na primeira etapa, resultando assim na escolha de cinco artigos com relevância para o presente estudo (**Tabela 1**).

Tabela 1- Artigos selecionados para embasar este artigo.

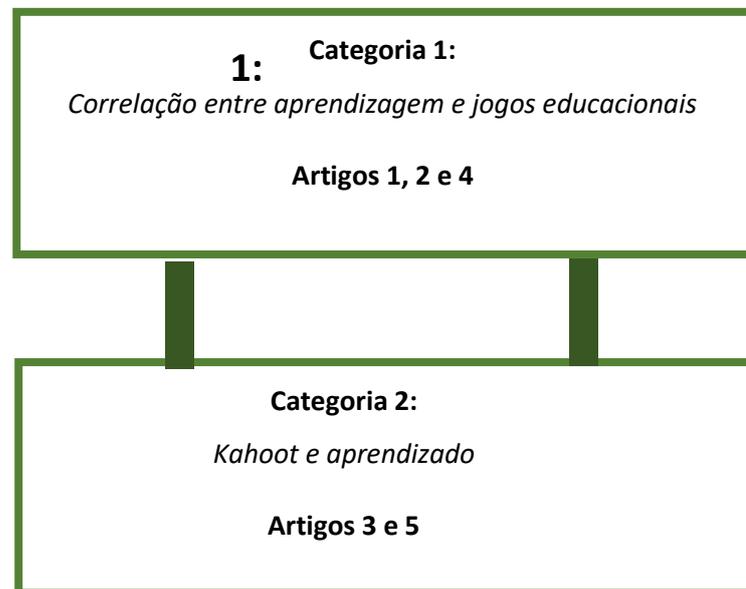
TÍTULO	AUTORIA
1 - PROJETO INTEGRA: O USO DE UM JOGO EDUCACIONAL PARA O ENSINO INTERDISCIPLINAR	ELAINE MARIA DOS SANTOS & COLABORADORES
2 - AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM: <i>COMPONENTE DO ATO PEDAGÓGICO</i>	CIPRIANO CARLOS LUCKESI
3 - USING GAME-BASED TECHNOLOGY, KAHOOT! FOR CLASSROOM ENHANCEMENT	ST NURFAJRI DAMAYANTI AHMADI; PURNAMA OLASBUH
4 - A APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS ONLINE: UMA EXPERIÊNCIA DE USO DO KAHOOT NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES	MARISA CORREIA; RAQUEL SANTOS
5 - KAHOOT! A DIGITAL GAME RESOURCE FOR LEARNING	RYAN DELLOS

Fonte: autoral, 2023.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após a leitura na íntegra dos cinco artigos selecionados no processo de triagem citado anteriormente no tópico "metodologia", foi feito um agrupamento por temas recorrentes em categorias, conforme a **Figura 1**.

Figura 1- Categorias criadas com base nos artigos selecionados para análise, agrupados por semelhança com base na tabela 1 apresentada anteriormente.



Fonte: autoral, 2023.

Após a categorização dos temas similares, foi efetuada uma segunda leitura, de forma mais atenta e minuciosa, com a finalidade de analisar cada categoria de forma a gerar resultados satisfatórios de acordo com o objetivo do estudo. O foco dessa etapa foi fazer a ponte entre o Kahoot e seu potencial de uso como ferramenta avaliativa no processo de ensino. Desse modo, foram analisadas as experiências narradas nos estudos selecionados, sendo possível obter resultados em cada uma das categorias anteriormente citadas, sendo esses resultados:

Categoria 1 – Correlação entre aprendizagem e jogos educacionais

Na categoria “Correlação entre aprendizagem e jogos educacionais” foram inseridos e agrupados os textos lidos em que os autores adotaram conceitos similares em relação ao uso dos jogos em um contexto educacional, focado na aprendizagem, os jogos educacionais sendo vistos como uma ferramenta didática no processo de ensino.

O uso de ferramentas digitais como o Kahoot de modo a ser utilizado como recurso didático avaliativo é bem aceito pelos estudantes, pois esse tipo de ferramenta acaba sendo visto como algo prazeroso e não obrigatório pelos mesmos, o que tem sido

levado em consideração pelos docentes na hora de inserir esse tipo recurso em suas aulas. Com o uso de tecnologias nas aulas é possível aprender com mais prazer, construir seus próprios conhecimentos e promover uma melhor comunicação.

Porém, algo que tem que ser bem esclarecido na hora de inserir o Kahoot ou ferramentas digitais semelhantes em sala de aula é o “por quê?” e “para quê?”, Santos *et al.* (2019), frisa que a utilização das metodologias ativas busca colocar o estudante no centro das atenções, justamente para que ele aprenda a tomar decisões, argumentar, criticar e refletir sobre os papéis, tanto do aluno quanto dos professores que se tornam mediadores do conhecimento, porém tudo depende do planejamento do docente, que deverá levar em consideração a profundidade de conteúdo pretendida, o nível de conhecimento, idade e condição de compreensão dos alunos.

De acordo com Santos *et al.* (2019), os jogos são recursos que atuam de forma transformadora no contexto social dos estudantes e podem auxiliar positivamente no processo de ensino-aprendizagem, uma vez que durante o jogo os estudantes praticam habilidades cognitivas importantes, tais como: concentração, interpretação, estratégia, execução de multitarefas e interação social. O pensamento de Freire (1996, p. 6) complementa essa abordagem quando ele nos traz que “educadores e educandos criadores, instigadores, inquietos e curiosos podem dar possibilidades de novos caminhos para o ensino”.

A análise dos artigos também mostrou a forte contribuição dessa ferramenta digital em níveis como: motivação, envolvimento, divertimento, engajamento e satisfação nos estudantes. Corroborando dessa forma para um bom rendimento avaliativo no processo de ensino-aprendizagem. O Kahoot enquanto ferramenta avaliativa acaba por desvincular o pensamento equivocado dos estudantes sobre os métodos tradicionais de avaliação (somativa), onde muitas vezes esse método tradicional de avaliação acaba sendo visto como algo negativo influenciando diretamente no baixo rendimento dos avaliados.

Segundo Luckesi (2011), o processo de avaliar por meio de metodologias diferentes “é um meio de tornar os atos de ensinar e aprender produtivos e satisfatórios”, Luckesi (2011) ainda complementa esse processo avaliativo quando afirma que “o papel da avaliação é formar, e, não classificar o educando”.

A aprendizagem baseada em jogos se pauta nos avanços da tecnologia, onde o aumento do uso de computadores portáteis, tablets e smartphones cresce consideravelmente a cada dia, o uso desses dispositivos facilitam a comunicação e o acesso à informação, Correia

& Santos (2017) destacam que essa maior usabilidade mesmo que seja voltada para os jogos acaba possibilitando a aprendizagem a qualquer momento e em qualquer lugar, como o caso do uso do Kahoot.

Correia & Santos (2017) também apontam o lado “negativo” da aprendizagem baseada em jogos, as principais limitações do uso da tecnologia móvel no processo de aprendizagem pode ser notada por problemas técnicos como: A baixa velocidade da internet disponível pela instituição; Alguns dos aparelhos dos alunos; O tamanho reduzido da tela; A possibilidade de acessar outros conteúdos que não tem relação com a aula durante a atividade proposta, e, o fato das instituições, em especial as escolas de educação básica escola continuarem a ignorar o potencial de uso de ferramentas digitais/jogos e a resistir à sua integração curricular.

Categoria 2 – Kahoot e aprendizado

A relação das ferramentas digitais com o aprendizado acaba conectando a jogabilidade com o potencial de aprendizagem que a ferramenta proporciona. No caso do Kahoot, ele consegue proporcionar sentimentos de motivação e satisfação, além do fato de que a competição que essa ferramenta oferece faz com que os estudantes se motivem não só a jogar, mas a estudar o conteúdo previamente antes de cada partida, isso indo de acordo com o planejamento do docente para cada aula.

Ahmadi e Olasbuh (2015) corroboram com esse pensamento quando trazem que "Essas ferramentas digitais de aprendizado como o Kahoot proporcionam um ambiente positivo na sala de aula, aumentam o aprendizado e adicionam diversão as aulas". A motivação é um elemento extra que deve ser considerado, pois os estudantes ao usar o Kahoot demonstram uma competição amigável e aprendizagem cooperativa.

O Kahoot enriquece o aprendizado e traz para professores e estudantes uma nova visão sobre avaliação, para uma aprendizagem efetiva se faz necessário que o estudante também seja autor da construção do ensino-aprendizagem, se faz necessário que o conteúdo programático também se alie ao cotidiano dos educandos, Dellos (2015) enfatiza isso ao trazer em seus estudos que o Kahoot cria um ambiente divertido e competitivo que promove o aprendizado. Os educadores podem usá-lo para fins de avaliação ou desafiar os alunos a usar métodos de pesquisa investigativa para criar seu próprio questionário, fazendo com que os alunos também sejam autores do ensinar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio do exposto, é inegável a grandiosidade da gamificação, em caráter histórico, artístico, cultural e educacional. A riqueza didática e metodológica das ferramentas digitais segue se mantendo cada vez mais viva, mesmo diante de cenários educacionais que ainda se baseiam apenas nas formas tradicionais de ensino, o cenário tecnológico da era digital conquista a cada dia mais o seu espaço de permanência no meio educacional.

Com base na revisão realizada, foi possível verificar que o uso do Kahoot em sala de aula é um valioso instrumento metodológico avaliativo com potencial de uso interdisciplinar, visto com bons olhos pelos estudantes, e, pelos docentes, pois esse tipo de ferramenta digital consegue proporcionar aulas inovadoras, tornando eficaz e descontraído o processo de ensino-aprendizagem tanto para estudantes quanto para professores.

Esse estudo também explana o reconhecimento dos jogos como recurso didático, utilizado em diferentes áreas do conhecimento, e, a necessidade de constante aprimoramento de metodologias ativas e tecnológicas para que esse tipo de ferramenta possa ser cada vez mais utilizada de forma interdisciplinar, seja na educação básica, cursos técnicos ou ensino superior.

A relevância desse artigo se pauta na busca de meios que proporcionem aos estudantes e professores uma vivência de prática avaliativa diferente, onde a avaliação possa ser vista com o objetivo de educar e não apenas classificar o estudante por notas, mas sim pensando em um macro contexto do que de fato é um ensino-aprendizagem eficaz. Utilizando o Kahoot seja em aulas conteudistas ou em avaliações, é possível fugir do tradicionalismo que ainda é muito presente no âmbito educacional, porém ser perder a qualidade e seriedade do ensinar.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth de; **ProInfo**: Informática e Formação de Professores – Vol. 1; Brasília: MEC/ Secretaria de Educação à Distância, 2000. p. 07-19.

AHMADI, S. N. D.; OLASBUH, P. Using Game-Based Technology, Kahoot! for Classroom Enhancement. **Itell**: Indonesia Technology Enhanced Language Learning, Indonésia, p. 209-212, 2015.

BRASIL, **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Linguagens, Códigos e suas tecnologias. Brasília: MEC, 2000.

BYRNE, R. (2013). **Free technology for teachers: Kahoot! - create quizzes and surveys your students can answer on any device**. Retrieved January 17, 2015. Disponível em: <http://www.freetech4teachers.com/2013/11/kahoot-create-quizzes-and-surveysyour.html#.VLnc78buzuU>. Acesso: 13, dez, 2022.

CROSS, J. (2014). **Introduction to Kahoot for your classroom assessments**. Retrieved January 31, 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PYfoRRtLXys>. Acesso: 13, dez, 2022.

CORDEIRO, A. M.; OLIVEIRA, G.M.; RENTERÍA, J.M. **Revisão sistemática**: uma revisão narrativa. Rev. Col. Bras. Cir, Rio de Janeiro, v. 34, n. 6, p. 428-431, 2007.

CORREIA, M; SANTOS, R. A aprendizagem baseada em jogos online: uma experiência de uso do Kahoot na formação de professores. In: **Atas da Conferência, XIX Simpósio Internacional de Informática Educativa/VIII Encontro do CIED–III Encontro Internacional**. CIED–Centro Interdisciplinar de Estudos Educacionais, 2017. p. 252-257.

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.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

LUCKESI, C. C. **Avaliação da aprendizagem**: componente do ato pedagógico. 1ª ed. São Paulo, 2011.

RAMOS, M. C.; CARDOSO, K. T. S. N.; CARVALHO, M. C. S. USO DA FERRAMENTA DIGITAL KAHOOT COMO ESTRATÉGIA PARA AVALIAÇÃO NO ENSINO SUPERIOR. **Ciet**: Congresso Internacional de Educação e Tecnologias, p. 1-10, 2020.

SANTOS, E. M. *et al.* Projeto integra: o uso de um jogo educacional para o ensino interdisciplinar. In: 37º Seminário de Extensão Universitária da Região Sul. 2019, Florianópolis. **Anais 37º SEURS – Educação**. Florianópolis: PROEX. 2019. p. 01-06.

THOMAS, C. (2014). **Kahoot!** Retrieved January 17, 2015. Disponível em: <https://www.graphite.org/website/kahoot>. Acesso: 13, dez, 2022.