

# Impactos das Tecnologias nas Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

2

Francisca Júlia Camargo Dresch  
(Organizadora)



 **Atena**  
Editora

Ano 2018

Francisca Júlia Camargo Dresch  
(Organizadora)

# Impactos das Tecnologias nas Ciências Humanas e Sociais Aplicadas 2

Atena Editora  
2018

2018 by Atena Editora

Copyright © da Atena Editora

Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Diagramação e Edição de Arte: Geraldo Alves e Natália Sandrini

Revisão: Os autores

#### Conselho Editorial

- Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas  
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília  
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa  
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná  
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista  
Profª Drª Deusilene Souza Vieira Dall’Acqua – Universidade Federal de Rondônia  
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria  
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná  
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia  
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice  
Profª Drª Juliane Sant’Ana Bento – Universidade Federal do Rio Grande do Sul  
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense  
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul  
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins  
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte  
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão  
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará  
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista  
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará  
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas  
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande  
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

#### Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

I34 Impactos das tecnologias nas ciências humanas e sociais aplicadas  
2 [recurso eletrônico] / Organizadora Francisca Júlia Camargo  
Dresch. – Ponta Grossa (PR): Atena Editora, 2018. – (Impactos  
das Tecnologias nas Ciências Humanas e Sociais Aplicadas; v.2)

Formato: PDF  
Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader  
Modo de acesso: World Wide Web  
Inclui bibliografia  
ISBN 978-85-85107-75-8  
DOI 10.22533/at.ed.758180511

1. Ciências sociais aplicadas. 2. Humanidades. 3. Tecnologia.  
I. Dresch, Francisca Júlia Camargo. II. Título.

CDD 370.1

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores.

2018

Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

[www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br)

## APRESENTAÇÃO

Me coube a apresentação deste exemplar cuja tarefa é a de estabelecer uma linha de raciocínio dos textos que aqui constituem os 25 capítulos desta obra. Após a leitura cuidadosa dos artigos submetidos, procurei conexões entre os contextos e as dimensões que poderiam sequenciar as discussões – trouxe a reflexão Sociológica que definem a vida humana na Terra através da produção de bens e serviços, refletidas na organização social, econômica, política, histórica, educacional, ambiental, cultural expressas pelas relações biopsicossociais do humano em seus ambientes.

Deste modo, poderíamos interrogar se nascemos ou nos tornamos humanos? A pergunta nos remete primeiramente a reflexão filosófica – em que momento inicia a vida sabendo que dependerá da abordagem selecionada, não há uma definição única que seja capaz de defini-la assertivamente. Podemos tentar explicar pela Religião, pelo Direito, e/ou pelas Correntes Filosóficas. Então, simplificamos vida é o oposto da morte, resulta do movimento contraditório que repousa na certeza de que vivendo estamos nos aproximando da morte. E para as ciências sociais, nascemos biologicamente humanos e nos tornamos humanos ao viver em sociedades e, nelas aprendemos agir moral e eticamente.

O desenvolvimento tecnológico atual nos situa na Era da Informática e das Comunicações. Tais características têm possibilitado registros inovadores na história humana. Nos interessa pontuar que o paradigma Neoliberal empregado para o permanente crescimento econômico que estabelece os padrões de consumo é o mesmo identificado no esgotamento dos recursos naturais, especialmente ao refletir o distanciamento entre *“os que acumulam, dos que nada possuem”*. Ora se o Planeta dá sinais de esgotamento e se as relações sociais apontam para a exploração sem precedentes, nos parece lógico também pensar na responsabilidade social como alternativa de sustentabilidade entre o educar para produzir e o papel das tecnologias para desenvolver a cidadania.

Portanto a obra Impactos das Tecnologias nas Ciências Humanas e Sociais Aplicadas 2, defende que a vida é patrimônio a ser preservado. Reúne debates acerca de pesquisas empregadas nas organizações produtivas a partir das políticas que permeiam processos de ensino e aprendizagem das instituições sociais. A cada autor, nossos agradecimentos a submissão de seus estudos na Editora Atena. Aos leitores, desejo proveitosa reflexão na trajetória apresentada

Francisca Júlia Camargo Dresch

## SUMÁRIO

<b>CAPÍTULO 1</b> .....	<b>1</b>
VANTAGEM COMPETITIVA EMPRESARIAL PELO USO DE SACOS DE PÃES ECOLÓGICOS POR PANIFICADORAS DE QUIXADÁ – CE.	
José Cazuza Lopes Neto Valter de Souza Pinho Marcos James Chaves Bessa Sérgio Horta Mattos Danielle Rabelo Costa	
<b>CAPÍTULO 2</b> .....	<b>10</b>
A GOVERNANÇA AMBIENTAL E AS COMPRAS PÚBLICAS SUSTENTÁVEIS NA ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA FEDERAL	
Anaïtes Maria de Moraes Silva Jaíra Maria Alcobaça Gomes	
<b>CAPÍTULO 3</b> .....	<b>28</b>
A GESTÃO DE COMUNICAÇÃO <i>OMNICHANNEL</i> À PARTIR DOS EFEITOS DA TECNOLOGIA NUMA SOCIEDADE PLURAL, INOVADORA E PARTICIPATIVA.	
Ligia Fagundes	
<b>CAPÍTULO 4</b> .....	<b>42</b>
ANÁLISE DA PAISAGEM RURAL DO MUNICÍPIO DE MARIALVA – PR: A EMPRESA BSBIOS COMO AGENTE INDUTOR DA PAISAGEM	
Isadora Pinheiro Lucas César Frediani Sant’ana	
<b>CAPÍTULO 5</b> .....	<b>57</b>
CONSÓRCIO PÚBLICO INTERMUNICIPAL: UMA ALTERNATIVA VIÁVEL PARA A GESTÃO E O GERENCIAMENTO DE RESÍDUOS SÓLIDOS EM PEQUENOS MUNICÍPIOS	
Tassiana Justino Fernandes Maria das Graças de Lima	
<b>CAPÍTULO 6</b> .....	<b>72</b>
A REPRESENTAÇÃO SOCIAL DA IDENTIDADE DO PROFESSOR UNIVERSITÁRIO, SOB O OLHAR DOS ACADÊMICOS EM INSTITUIÇÕES DE ENSINO PRIVADAS.	
Eudes Cristiano Vargas Larissa Siqueira Camargo Sandra de Cássia Franchini Leticia Grazielle Roque Adriano Pereira Cardoso Dênis Martins de Oliveira	
<b>CAPÍTULO 7</b> .....	<b>87</b>
A EXPANSÃO DOS CURSOS PRIVADOS PRESENCIAIS DE SERVIÇO SOCIAL EM SALVADOR-BA: IMPACTOS PARA DISCENTES E DOCENTES	
Adriana Freire Pereira Férriz, Taís Ana de Oliveira, Thainan de Albuquerque e Santos,	

<b>CAPÍTULO 8</b> .....	<b>103</b>
A COLETIVIDADE DOCENTE NA ELABORAÇÃO DE UM PROJETO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO PARA A EDUCAÇÃO AMBIENTAL	
Paulo Vitor Teodoro de Souza Hélder Eterno da Silveira Iara Maria Mora Longhini	
<b>CAPÍTULO 9</b> .....	<b>116</b>
O CONTEXTO VIOLENTO DO ESTADO CAPITALISTA E O BULLYING	
Giovanna Back	
<b>CAPÍTULO 10</b> .....	<b>129</b>
O USO DOS PRINCÍPIOS DO DESIGN DE INTERIORES NA HUMANIZAÇÃO DA CASA DE APOIO	
Rubia Maiara Silva Marcon Larissa Siqueira Camargo	
<b>CAPÍTULO 11</b> .....	<b>141</b>
TEORIAS DE APRENDIZAGEM DE SEGUNDA LÍNGUA: UMA ANÁLISE CRÍTICA	
Laysa Cristina de Oliveira	
<b>CAPÍTULO 12</b> .....	<b>153</b>
USO DO KAHOOT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM	
Ernane Rosa Martins Wendell Bento Geraldes Ulisses Rodrigues Afonseca Luís Manuel Borges Gouveia	
<b>CAPÍTULO 13</b> .....	<b>160</b>
O USO DAS REDES SOCIAIS NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO	
Juliana Santos Alves Paulo Sergio Machado Leila Maria Araújo Santos	
<b>CAPÍTULO 14</b> .....	<b>168</b>
TECNOLOGIAS MÓVEIS EM CONTEXTO EDUCATIVO	
Ernane Rosa Martins Wendell Bento Geraldes Ulisses Rodrigues Afonseca Luís Manuel Borges Gouveia	
<b>CAPÍTULO 15</b> .....	<b>178</b>
EVOLUÇÃO DOS ACIDENTES DE TRÂNSITO COM VÍTIMAS FATAIS EM ADULTOS JOVENS NO NOROESTE PARANAENSE	
Willian Augusto de Melo Maria Antonia Ramos Costa Neide Derenzo Verusca Soares de Souza Maria Dalva de Barros Carvalho	

<b>CAPÍTULO 16</b> .....	<b>188</b>
BIPOLARIDADE ESTADISTA-IDEOLÓGICA: ELIZABETH I E PONTIFICADO	
Giovana Eloá Mantovani Mulza	
<b>CAPÍTULO 17</b> .....	<b>195</b>
CONSIDERAÇÕES INICIAIS SOBRE A CONVENÇÃO JACOBINA NA REVOLUÇÃO FRANCESA	
William Geovane Carlos	
<b>CAPÍTULO 18</b> .....	<b>205</b>
ANÁLISE DE TENDÊNCIAS DO CONSUMO MEDIADO POR DISPOSITIVOS DIGITAIS NO MARKETING DE RELACIONAMENTO	
Guaracy Carlos da Silveira Fernando Augusto Carvalho Dineli da Cost	
<b>CAPÍTULO 19</b> .....	<b>218</b>
<i>CHILD OF THE DARK</i> : A PRESENÇA DA MULHER NEGRA NAS LITERATURAS TRADUZIDAS	
Tayza Cristina Nogueira Rossini Letícia Toniete Izeppa Bisconcim Wellington Júnior Jorge	
<b>CAPÍTULO 20</b> .....	<b>229</b>
INTERAÇÃO UNIVERSIDADE-EMPRESA NO BRASIL: MOTIVADORES E OBSTÁCULOS - UM ESTUDO MULTICASOS	
Vivien Mariane Massaneiro Kaniak	
<b>CAPÍTULO 21</b> .....	<b>240</b>
ANÁLISE DE ATIVIDADES LOGÍSTICAS: ESTUDO DE CASO EM UMA EMPRESA DO SETOR ALIMENTÍCIO DO NOROESTE PARANAENSE	
Renan Araújo de Azevedo Daniel Mantovani Aline Takaoka Alves Baptista Leandro Ferreira Pinto Amauri Henrique de Carvalho Júnior	
<b>CAPÍTULO 22</b> .....	<b>252</b>
O PROGRAMA DE EXCELENCIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA E A SISTEMÁTICA DA GESTÃO DO CONHECIMENTO ESTRATÉGICO NAS ORGANIZAÇÕES ESCOLARES DE EDUCAÇÃO INFANTIL NA CIDADE DE SARANDI – PR	
Tânia Corredato Periotto Fabiana Azevedo Picanço Tamires Selini Gouveia	
<b>CAPÍTULO 23</b> .....	<b>259</b>
ESTUDOS DA LITERATURA SOB A VERTENTE DO LETRAMENTO: A LENDA DE RUFF GHANOR E O UNIVERSO MULTIMODAL	
Letícia Toniete Izeppa Bisconcim Tayza Cristina Nogueira Rossini Wellington Júnior Jorge	

**CAPÍTULO 24 .....271**

ESPORTE, MÍDIA CONTEMPORÂNEA E (IN)VISIBILIDADE SOCIAL: ATUAÇÃO PROFISSIONAL COM AUXÍLIO DAS REDES SOCIAIS

Bruno Bember Lofiego  
Afonso Antônio Machado

**CAPÍTULO 25 .....282**

A CULINÁRIA UCRANIANA NA CIDADE DE PRUDENTÓPOLIS, PARANÁ: ASPECTOS DA IMIGRAÇÃO E A INFLUÊNCIA CULTURAL DAS COMIDAS TÍPICAS

Renan Valério Eduvirgem

**SOBRE A ORGANIZADORA.....291**



## USO DO KAHOOT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM

### **Ernane Rosa Martins**

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás (IFG), Câmpus Luziânia – Núcleo de Inovação, Tecnologia e Educação  
Luziânia – GO, Brasil

### **Wendell Bento Geraldes**

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás (IFG), Câmpus Luziânia – Núcleo de Inovação, Tecnologia e Educação  
Luziânia – GO, Brasil

### **Ulisses Rodrigues Afonseca**

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás (IFG), Câmpus Luziânia – Núcleo de Inovação, Tecnologia e Educação  
Luziânia – GO, Brasil

### **Luís Manuel Borges Gouveia**

Universidade Fernando Pessoa – Coordenação do Doutoramento em Ciências da Informação – Especialidade em Sistemas, Tecnologias e Gestão da Informação  
Porto, Portugal

**RESUMO:** O presente trabalho tem como objetivo investigar o uso do “kahoot” como recurso educacional no processo de ensino-aprendizagem para estudantes do ensino médio da área de informática. Para isso, utilizou-se uma abordagem exploratória, descritiva e bibliográfica. A pesquisa foi realizada com 34 alunos do curso técnico em informática para

internet do Instituto Federal de Goiás (IFG). Os alunos realizaram as atividades propostas e em seguida responderam a um questionário através de um formulário do GoogleDocs. De acordo com os resultados da utilização do jogo, verificou-se uma melhora na aprendizagem dos alunos revisando e reforçando os conceitos aprendidos de maneira divertida, engajadora, motivadora e interessante.

**PALAVRAS-CHAVE:** Kahoot; Gamificação; Ensino; Tecnologia Educacional; Aprendizagem Móvel.

**ABSTRACT:** The present work aims to investigate the use of kahoot as an educational resource in the teaching-learning process for high school students in the area of computer science. For this, an exploratory, descriptive and bibliographic approach was used. The research was carried out with 34 students of the technical course in computer science for internet of the Federal Institute of Goiás (IFG). The students performed the proposed activities and then answered a questionnaire using a GoogleDocs form. According to the results of the use of the game, there was an improvement in students' learning by reviewing and reinforcing the concepts learned in a fun, engaging, motivating and interesting way.

**KEYWORDS:** Kahoot; Gamification; Teaching; Educational technology; Mobile Learning.

## 1 | INTRODUÇÃO

Os jogos estão presentes na vida das pessoas de todas as idades. As crianças aprendem desde cedo a brincar com jogos o que é muito importante por permitir o desenvolvimento de suas habilidades. O uso dos Jogos em ambientes escolares tem se tornado uma excelente estratégia de ensino. Macedo (2000), afirma que a utilização de jogos no ensino permite melhorar a capacidade de adquirir conhecimentos e conteúdos abstratos, desenvolver habilidades, motivar a aprendizagem, estimular o raciocínio e a compreender regras. O mesmo autor destaca ainda que a escolha do jogo para utilizar em uma sala de aula é de grande importância, principalmente definindo os objetivos da utilização, para não perder o foco do conteúdo e da aprendizagem.

O jogo é uma estratégia didática, e para se obter um resultado positivo precisa de um conjunto de estratégias. Apenas o ato de jogar não é o suficiente para atingir os objetivos educacionais esperados pelo professor. Alguns fatores devem ser levados em consideração na escolha de uma técnica de ensino, tais como: as diferenças entre os alunos (idade, contexto sociocultural, aptidões; interesses e necessidades dos alunos); quem a emprega; quais os objetivos a alcançar; quais os tipos de pessoas a que se destina; qual o conteúdo será tratado; em qual momento a técnica será aplicada. O que vem se demonstrando na literatura, é que bons resultados dependem do planejamento do professor e da condução do mesmo na sala de aula. Os jogos devem explorar a possibilidade de combinar entretenimento com educação, desta maneira o conhecimento e o aprendizado se tornam mais motivador. (COVOS, et. al., 2018).

O kahoot é um software interativo que contém elementos dos jogos e permite aplicar uma atividade gamificada com conteúdo específico (Gazotti-Vallim, 2017). O conteúdo é adicionado pelo professor e aplicado em classe, necessitando simplesmente de um computador, internet e dos smartphones dos próprios alunos (Bottentuit Junior, 2012).

A utilização do kahoot em sala de aula tem como finalidade permitir ensinar os alunos a aprender com mais prazer, a construir seus próprios conhecimentos e promover uma melhor comunicação, assim este estudo é importante por buscar minimizar as dúvidas dos profissionais da educação em utilizar esta ferramenta educacional disponível, visto o novo perfil digital dos alunos, permitindo que o ensino seja mais bem transmitido, melhor absorvido pelos alunos, menos cansativo e com maior concentração.

Sendo assim, este trabalho propôs investigar o uso do “kahoot” como recurso educacional no processo de ensino-aprendizagem para estudantes do ensino médio da área de informática. Utilizando uma abordagem exploratória, descritiva e bibliográfica.

Este artigo está estruturado em cinco seções. Nesta presente seção apresenta, além da introdução, a definição da problemática de pesquisa, o objetivo, a justificativa e importância do estudo e a estrutura da presente pesquisa. A seção 2 traz o referencial teórico, com a formação de uma base conceitual e teórica, que fornecem subsídios para

o desenvolvimento deste estudo. Na seção 3 são apresentados o método empregado e as técnicas e procedimentos metodológicos utilizados. Na seção 4 estão descritos os resultados obtidos na pesquisa e discussão. Por fim, a seção 5 apresenta a conclusão e propõe a continuidade da pesquisa.

## 2 | REFERENCIAL TEÓRICO

O Kahoot! é uma plataforma de aprendizagem gratuita baseada em jogos que tem como missão institucional “desbloquear o potencial mais profundo de cada aluno de todas as idades e em todos os contextos” através de um aprendizado divertido, mágico, inclusivo e envolvente (KAHOOT!, 2018). Esta plataforma permite criar questionários, discussões ou pesquisas que podem ser respondidas por usuários que estejam conectados à internet por meio de smartphones ou computadores. Para sua utilização, faz necessário a realização de um cadastro na plataforma de ensino virtual (<https://kahoot.com/>).

A proposta do Kahoot! é envolver os alunos por meio de questionários, discussões e pesquisas pré-elaboradas semelhantes a jogos, com pontuação, interação e ranqueamento, (DELLOS, 2015). O professor pode usar o conteúdo de uma disciplina, bem como avaliar o desempenho do aluno. Segundo seus criadores, o seu objetivo, é ser uma plataforma baseada em jogo tornando a aprendizagem divertida (IZEKI et al., 2016). Amico et al., 2017, enfatiza que esta é uma importante ferramenta no auxílio à tecnologia educativa.

No Kahoot! os alunos acessam com um apelido que aparece na tela, permitindo a identificação dos grupos que estão jogando. Deste modo, os alunos não são expostos para o restante da turma. O professor também configura qual o tempo para responder cada questão, podendo ter perguntas com tempo de respostas diferentes, conforme a dificuldade da pergunta. Por ser similar a um jogo, o tempo não deve ser muito longo, senão a atividade pode perder sua capacidade lúdica. Mas também não pode ser muito longo, pois, não permitiria que o aluno aplicasse o seu conhecimento na resolução.

Os alunos não precisam ter uma conta para utilizar o Kahoot! Para entrar, eles devem inserir um pin e o apelido. Ao iniciar, as perguntas junto com as respostas são mostradas na tela grande, e os alunos pressionam a mesma cor e símbolo com a resposta que eles acreditam ser a correta na tela do celular. É exibido um cronômetro, que vai diminuindo até zero, assim como o número de alunos que vão respondendo às perguntas. Ao mesmo tempo, os alunos recebem feedback individual sobre como responderam em seus dispositivos. As respostas dos alunos fornecem ao professor feedback sobre a compreensão dos alunos sobre a questão, e cria uma oportunidade para discussão sobre a questão e as respostas. O placar dos cinco melhores, com os pontos e apelidos, é mostrado entre as perguntas. Cada aluno também pode seguir sua própria pontuação e ranking no próprio dispositivo móvel. Para obter uma pontuação

alta, os alunos precisam responder corretamente e rapidamente as perguntas. Música e efeitos sonoros são usados no Kahoot! para criar suspense e atmosfera de um game show (Wang, 2015).

A ideia principal do Kahoot! é ser uma plataforma onde o professor e os alunos podem interagir em sala de aula simulando um jogo de conhecimento competitivo. A motivação é envolver os alunos através da transformação da sala de aula em um game show, onde o professor seria o apresentador e todos os alunos podem competir ganhando pontos através de respostas corretas em várias questões relacionadas ao assunto que está sendo ensinado na aula (Wang, 2015).

### 3 | METODOLOGIA DE PESQUISA

A pesquisa tem caráter exploratória, descritiva e bibliográfica. A pesquisa exploratória “tende a abordar novos problemas sobre os quais pouca ou nenhuma pesquisa anterior foi feita” (Brown, 2006). Além disso, deve notar-se que “Pesquisa exploratória é a pesquisa inicial, que forma a base de pesquisas mais conclusivas.” (Singh, 2007). Esta pesquisa foi fundamentada na gamificação na educação com o Kahoot! como uma atividade interativa em sala de aula. Este estudo exploratório foi implementado em três etapas: Criação, aplicação e avaliação do Jogo.

A primeira etapa consistiu em preparar o quiz on line utilizando o site <https://kahoot.com/>, antes da aula, pelo professor, para a disciplina de Programação Web do curso técnico em informática para a internet do Instituto Federal de Goiás (IFG) Câmpus Luziânia. A princípio realizou-se o cadastro conforme as informações do site. Em seguida selecionou-se a modalidade “quiz” do Kahoot! e as instruções de preenchimento do site para a criação do quiz.

O quiz foi criado com 25 questões de múltipla escolha, com questões de 3 alternativas incorretas e uma correta, todas abordavam o conteúdo ministrado na disciplina. Na criação do jogo também foi definido o tempo de 30 segundos para a resposta de cada questão.

No dia da atividade, o professor abriu o quiz on line e disponibilizou o link e o código de acesso para os alunos. Estes estavam familiarizados com a metodologia, pois outro quiz já havia sido utilizado pelos alunos anteriormente para apresentar a ferramenta e metodologia. A turma possuía trinta e três alunos que foram divididos em grupos de três, a divisão dos grupos ficou a critério dos próprios estudantes. O quiz foi jogado em grupo, sendo que os mesmos podiam discutir entre eles a melhor resposta.

O jogo transcorre com a aparição de quatro telas para cada pergunta: primeiro uma tela com a pergunta, a segunda tela com a pergunta, as alternativas, e a contagem do tempo, a terceira tela com a marcação da resposta certa e com as frequências de acertos e erros daquela pergunta e a quarta tela com a classificação parcial do teste até o presente momento. Após a última pergunta, aparece um pódio com a

classificação dos três primeiros lugares.

Após a atividade, os alunos foram convidados a responder um questionário online construído usando um formulário do GoogleDocs. O link foi compartilhado com os alunos por meio de um grupo da turma no whatsapp, que foi criado pelo professor, para a disciplina, com o propósito de facilitar a interação entre alunos e professor, compartilhar informações e materiais de estudo. Eles responderam o formulário em sala, individualmente. O formulário contava com cinco perguntas, sendo elas: Quais as limitações do uso da tecnologia móvel no processo de aprendizagem? Como o uso do aplicativo durante a atividade contribuiu para a sua aprendizagem? Quais os pontos positivos na utilização de tecnologias móveis no processo de aprendizagem? Quais os pontos negativos na utilização de tecnologias móveis no processo de aprendizagem? Quais as suas sugestões em relação a atividade?

#### **4 | RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Como principais limitações do uso da tecnologia móvel no processo de aprendizagem, tivemos: 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.

Ao perguntar como o uso do aplicativo durante a atividade contribuiu para a sua aprendizagem? Eles responderam: a troca de conhecimento por meio dos debates, deixou a aula e o conteúdo mais interessantes, aumentou a concentração e envolvimento dos alunos, tornou o aprendizado mais vivencial, divertida, e interativa, estimulou o entente do aluno, aumentou a velocidade de raciocínio para responder em menor tempo e corretamente, e permitiu o trabalho em grupo.

Quando solicitado para apontar quais os pontos positivos na utilização de tecnologias móveis no processo de aprendizagem? Disseram: incentivou todos a participarem da atividade de maneira mais dinâmica e moderna, estimulou a concentração, tornou o aprendizado mais divertido, incitou uma concorrência saudável entre os alunos, despertou o interesse dos alunos nas aulas, melhorou a interação entre os alunos e professor e entre os alunos, e facilitou a aprendizagem.

Entre tanto, em relação aos pontos negativos na utilização de tecnologias móveis no processo de aprendizagem? Responderam: possibilidade de poder tirar o foco da aprendizagem e usar o celular para outras coisas, o tamanho da tela e as conexões de internet lentas, a desigualdade de aparelhos entre os colegas pode gerar uma certa desvantagem por alguns, ou se algum estudante não possuir aparelho ou acesso a internet.

Quando solicitados a fornecer sugestões em relação a atividade? Apresentaram: mais atividades como essa durante o semestre, novas questões para repetição do tema, manter o aplicativo e, se possível, aderir a outros similares, utilizar de forma

individual, maior tempo para responder.

Grande parte das respostas dos alunos confirmaram Dellos (2015) que afirma que o Kahoot! é um jogo que possibilita maior interação entre os alunos, envolvendo e encorajando eles a não desistirem facilmente das dificuldades encontradas nas disciplinas. A solicitação pela maioria dos alunos em continuar a utilizar o Kahoot! nas aulas confirma Sandy e Sandy (2018) ao dizerem que a aprendizagem é um processo diferente entre cada alunos, sendo imprescindível, o uso de diferentes estratégias, para que o máximo de alunos consiga compreender os conteúdos abordados.

Foi observado pelo professor que a música e a pontuação apresentada a cada questão faz com que o jogo se torne mais estimulante. Confirmando o estudo de Wang (2015) que avaliou a concentração, o aproveitamento, o engajamento e a diversão dos alunos jogando Kahoot! utilizando ou não o áudio e a pontuação, sendo que quando não utilizou áudio e pontuação, os alunos não mantiveram o foco e a concentração da mesma forma. A apresentação da pontuação em cada questão fez com que os alunos se mantivessem mais concentrados e engajados com o jogo, aumentando assim a competitividade. Mostrando que a música e pontos, podem influenciar de maneira significativa no aprendizado.

As respostas dos alunos confirmaram o trabalho de Santos e Santos (2017) que também apresentou como resultado a percepção de que os estudantes ficaram mais atentos e mais interessados nas aulas quando da aplicação do Kahoot! Segundo Costa et al. (2017), a participação dos estudantes em uma atividade gamificada do tipo quiz virtual como o kahoot! favoreceu o aprendizado dos alunos. Concordando com Alves et al. (2015, p. 5), que o jogo também contribuiu na construção do conhecimento, por despertar o interesse do aluno em acertar cada uma das questões e querer sempre ultrapassar os que estão nas melhores posições.

## 5 | CONCLUSÃO

Por meio da realização deste trabalho, foi possível observar que a utilização do jogo kahoot em sala de aula proporcionou uma maior e melhor interação entre aluno/professor e aluno/aluno, transformando o professor em um mediador do aprendizado. Com isso, além de auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, percebe-se que o jogo, quando bem utilizado pelo professor, contribui para a formação social e moral do indivíduo, principalmente quando trabalhado em grupo, despertando nos indivíduos o respeito entre os colegas.

A utilização do kahoot possibilitou a obtenção de resultados significativos no ensino, provocou nos alunos um sentimento de desafio, gerando mais interesse e prazer pela aprendizagem. Para a continuidade da pesquisa pretende-se ampliar o número de turmas e alunos de modo a melhorar a amostra e confirmar os resultados obtidos.

## REFERÊNCIAS

- Alves, R.M.M.; Geglio, P.C.; Moita, F.M.G.S.C.; Souza, C.N.S.; Araújo, M.S.M., (2015) **O Quiz como Recurso Pedagógico no Processo Educacional: Apresentação de um Objeto de Aprendizagem**. Anais do XIII Congresso Internacional de Tecnologia na Educação.
- Amico, M. R. De A.; Pra, R., Moraes, J. P. (2017) **As aplicações do Kahoot! como tecnologia educativa**. In: 22º Seminário de Educação, Tecnologia e Sociedade, 2017, Taquara, RS. Anais Eletrônicos da Revista Educacional Interdisciplinar (REDIN).
- Bottentuit Junior, J. B. (2012) **Do computador aos tablets: vantagens pedagógicas na utilização de dispositivos móveis na educação**. Revista Educa Online, 6(1):125-149.
- Brown, R. B. (2006). **Doing your Dissertation in Business and Management: The Reality of Researching and Writing**. SAGE, London.
- Costa, C. H. C.; Dantas Filho, F. F.; Gonçalves, Da S. C. M. F. M. (2017) **Marvinsketch e Kahoot Como Ferramentas no Ensino de Isomeria**. Holos (Natal. Online), v. 1, p. 31-43.
- Covos, J. S.; Covos, J. F.; Rodrigues, F. R.; Ouchi, J. D. (2018) **O Novo Perfil de Alunos no Ensino Superior, e a Utilização de Jogos Lúdicos para Facilitação do Ensino Aprendizagem**. Educação em Foco (Amparo), v. 1, p. 62-74.
- Dellos, R. (2015) **Kahoot! A digital game resource for learning**. International Journal of Instructional Technology and Distance Learning, 12(4), 49-52.
- Gazotti-Vallim, M. A. (2017) **Vivenciando inglês com Kahoot**. The ESPECIALIST: Descrição, Ensino e Aprendizagem, 38(1):1-18.
- Izeki, C. A.; N., Walter A.; Dias, R. M. C. (2016) **“Experiência no Uso de Ferramentas Online Gamificadas na Introdução à Programação de Computadores”**. Anais do XXII Workshop de Informática na Escola (WIE 2016), p. 301-310.
- Kahoot. (2018) **Kahoot**. Disponível em: <http://www.kahoot.it>. Acesso em 02 de Mar. 2018.
- Macedo, L. de, Petty, A. L. S, Passos, N. C. (2000) **Aprender com jogos e situações problema**. Porto Alegre: Artmed.
- Sandy, D.; Sandy, D. (2018) **Uso do Kahoot como Ferramenta de Avaliação e Ensino-Aprendizagem no Ensino de Microbiologia Industrial**. Holos (Natal. Online), V. 1, P. 170-179.
- Santos, D. S.; Santos, D. S. (2017) **O QUIZ DO BIS: uso do kahoot como ferramenta de aprendizagem**. In: III Congresso de Inovação e Metodologias no Ensino Superior, 2017, Belo Horizonte. Congresso de Inovação e Metodologias no Ensino Superior - CIM. v. 3.
- Singh, K. (2007). **Quantitative Social Research Methods**. SAGE Publications, New Delhi.
- Wang, A. I. (2015) **The wear out effect of a game-based student response system**. Computers and education. vol. 82.

Agência Brasileira do ISBN

ISBN 978-85-85107-75-8



9 788585 107758