

UTILIZAÇÃO DO KAHOOT COMO FERRAMENTA EDUCACIONAL: UMA REVISÃO DE LITERATURA

Data de aceite: 01/04/2024

Amanda Yasmin Barbosa Santos

Mestranda em Educação – PPGeD/UFMG

Luciênio de Macedo Teixeira

Prof. Dr. Luciênio de Macedo Teixeira –
PPGeD/UFMG

tecnológico se faz presente cada vez mais na vida dos alunos.

PALAVRAS-CHAVE: Educação, Tecnologias Educacionais, Aplicativo Kahoot, Kahoot na Educação.

RESUMO: Este artigo trata-se de uma investigação bibliográfica baseada em cinco artigos apresentados a partir da análise em periódicos e eventos na área da Educação. O objetivo foi identificar se há contribuições do uso do aplicativo Kahoot em sala de aula. Na metodologia, iniciou-se pela seleção de artigos para uma análise qualitativa, onde foram analisados os artigos de periódicos e eventos nacionais, entre os anos 2017 e 2023, selecionados através do portal de periódicos da CAPES, utilizando-se dos seguintes termos descritores: Aplicativo Kahoot; Kahoot na Educação. A partir desta busca emergiram categorias de análise que foram analisadas pela ferramenta de Análise de conteúdo de Bardin. Os resultados demonstram contribuições positivas em relação ao uso do aplicativo, bem como a importância do aprofundamento de estudos nesta temática, visto que, é um campo novo e de extrema relevância, pois o avançar

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, e nós: Através do conforto e comodidade que podem proporcionar, estamos sendo, dia após dia, impelidos e encurralados a fazer uso dessas ferramentas, mas, o quê de útil, nós, enquanto professores, podemos desenvolver em sala de aula com tais instrumentos?

Inúmeros autores (KENSKI, TOLOMEI, KEEP, WANG), dissertam a respeito da influência das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC's) no contexto educacional. Assim como descrevem Melo & Neves (2015), a facilidade do acesso aos dispositivos móveis, tem contribuído para o desenvolver de mudanças no modo em que o conhecimento é adquirido, apresentado e compartilhado, com múltiplas possibilidades de acesso e um infundável universo de informações, o indivíduo pode ter acesso a qualquer hora, em qualquer lugar. 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.

Desta feita, o presente artigo tem como objetivo, identificar, através de uma revisão de literatura, os trabalhos que estão sendo realizados em sala de aula com o aplicativo *Kahoot*, e se, por meio disto, há contribuições para o processo de ensino e aprendizagem.

O universo das Tecnologias de Comunicação e Informação (TIC) é bastante amplo, e se expande a todo instante, então, faz-se necessário pesquisadores engajados em buscar compreender e descobrir também o universo de possibilidades de aprimorar e modernizar as aulas e o processo de ensinar e aprender.

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, por meio dos descritores:

Descritor	Resultados
Aplicativo Kahoot	10
Kahoot na Educação	43

Diante da extensa quantidade de dados e informações disponíveis, foram selecionados um número limitado de artigos, para que fossem trabalhados no limite de tempo e espaço delimitados.

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, que serão debatidas posteriormente.

A seguir, um quadro explicativo sobre a seleção dos artigos e suas respectivas informações, onde estão elencados os seis artigos selecionados para este estudo, distribuídos por descritores, título, periódico/evento, autores e ano:

Descritor	Artigos Analisados/Periódico ou Evento de Publicação	Autores/Ano
Aplicativo Kahoot	a. O Kahoot como recurso nas aulas de matemática no ensino remoto: um relato de experiência no Programa de Residência Pedagógica. <i>Diversitas Journal</i> ;	Correia do Nascimento, C. W., de Oliveira Praxedes, L., Nunes Ferreira, M., da Silva Barros, J., Fonseca, S. S. da, & Marinho da Silva, C. (2022)
	b. Jogo virtual como ferramenta para o ensino- aprendizagem de citologia no Ensino Médio. <i>Revista Insignare Scientia</i>	Gracieli Dall Ostro Persich (2019)
	c. O Uso do Kahoot nas Práticas Pedagógicas para o Ensino de Fatoração de Polinômios. <i>Educação Matemática Em Revista</i> .	Pereira da CostaAraújo, L., & Silva Fonseca, D. (2022)
Kahoot Na Educação	d. Kahoot! & Quizizz: um estudo de caso sobre o potencial de dois RED no aprendizado de inglês. <i>LínguaTec</i> .	Karlucy Farias de Sousa; Maria LarissePinheiro Uchoa;Nukácia Meyre Silva Araújo. (2022)
	e. Experiência de aprendizes de Inglês da educação superior com o Kahoot: A colaboração e a multimodalidade em jogo	TIRABOSCHI, Fernanda Franco et al. (2019)

REFERENCIAL TEÓRICO

Assim como explica Kenski (2012), a compreensão sobre tecnologia vai além de máquinas e aparelhos tecnológicos, seu conceito compreende a “totalidade de coisas que a engenhosidade do cérebro humano conseguiu criar em todas as épocas, suas formas de uso e suas aplicações.” (KENSKI 2012, p. 24), a autora entende que a tecnologia é forte e presente no cotidiano dos indivíduos. Ainda de acordo com Kenski (2012), a tecnologia é tão antiga quanto a espécie humana. Na idade da pedra, os seres humanos garantiram sua sobrevivência através da sua engenhosidade em dominar os elementos da natureza, como a água, o fogo ou mesmo um pedaço de pau. Com o passar do tempo, novas tecnologias foram sendo criadas para ataque, defesa e dominação.

Um momento marcante, segundo Kenski (2012), deve ter ocorrido quando os homens primitivos deixaram de utilizar machados e pedras e começaram a utilizar lanças e setas de metal para guerrear. A substituição do uso de animais adestrados, como cavalos, por barcos e canoas, e posteriormente por caravelas e navios, mostram que através das inovações tecnológicas os homens buscavam aumentar o seu domínio e suas riquezas.

Kenski (2012) afirma que atualmente as relações são as mesmas, as grandes potências globais, sejam países ou multinacionais, buscam ampliar seus poderes políticos e econômicos e o desenvolvimento de novas tecnologias está diretamente ligado a isso. Para a autora, existe a necessidade da adaptação aos meios tecnológicos, bem como da apropriação crítica desses novos meios.

E 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. Primeiramente, por possibilitar e estimular o cumprimento de tarefas para progredirem no curso, com a finalidade de alcançar as recompensas, e em segundo pela acessibilidade, pois sua utilização pode ocorrer com celulares, tablets, computadores, entre outros.

Tolomei (2017) explica que o jogo é uma atividade social, sendo construída, popularizada e modificada ao longo dos anos, sendo justo que os seus elementos também façam parte dos cenários educativos, mostrando ao estudante outras formas de experimentar a aprendizagem para além dos métodos tradicionais de ensino.

Uma das inúmeras possibilidades de inovar, dinamizar e aliar à tecnologia ao ensino-aprendizagem, é por meio do aplicativo *Kahoot*, Segundo Wang (2015, p. 221):

Kahoot é um jogo baseado em respostas dos estudantes que transforma temporariamente uma sala de aula em um game show. O professor desempenha o papel de um apresentador do jogo e os alunos são os concorrentes. O computador do professor conectado a uma tela grande mostra perguntas e respostas possíveis, e os alunos dão suas respostas o mais rápido e correto possível em seus próprios dispositivos digitais.

O aplicativo é acessado por meio do endereço <https://getkahoot.com/>, onde os usuários se registram a fim de criar perguntas e atividades, assim como os alunos podem ter acesso às atividades criadas pelos professores. O Kahoot pode ser utilizado em qualquer dispositivo com acesso à Internet.

Dentre alguns aspectos listados por Wang (2015), a utilização do aplicativo pode proporcionar ao aluno experiências positivas, como um aumento na motivação e engajamento, melhoria do raciocínio e concentração, trabalho colaborativo, dentre outros inúmeros benefícios citados pelo autor, e que será analisado também, neste presente artigo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

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**.

1. **Aprendizagem**

Sousa (2022), acredita no potencial tecnológico para beneficiar o processo de ensino e aprendizagem, e para Correia (2022), através do trabalho com o aplicativo Kahoot, é possível dinamizar as aulas, através da interação com o conteúdo, sendo possível trabalhar diversas habilidades. O autor também disserta, que também é possível que os alunos se tornem protagonistas da sua própria aprendizagem, porém, é preciso existir planejamento e organização em sua execução.

“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.”.

De acordo com Pereira (2022), um dos benefícios da utilização do Kahoot é a aprendizagem lúdica, tornando o processo de ensino mais agradável e ampliando características motoras, afetivas e cognitivas dos indivíduos.

“A plataforma digital Kahoot mostrou-se como uma excelente estratégia no processo de ensino e **aprendizagem** dos alunos, em especial do conteúdo proposto: faturação de polinômios.”.

“O aluno teve uma maior participação e **aprendizagem** com seus acertos no decorrer do processo.”.

2. **Interesse**

Segundo Pereira (2022), utilizar-se de métodos tradicionais, nem sempre estimula o interesse do educando, e através do seu estudo, foi identificado uma melhora no interesse participativo dos alunos.

“Com o uso do kahoot, os alunos despertaram o interesse pelas questões e a curiosidade, troca de conhecimentos por meio de debates entre as duplas, aumentando o raciocínio matemático, respondendo em menor tempo, colaborando assim para a assimilação do conteúdo e deixando a aula mais atrativa.”.

“Em relação a plataforma Kahoot, é uma ferramenta que contribui bastante para a construção do conhecimento dos alunos, despertando o interesse em acertar as questões.”.

3. Dificuldade

Para Pesich (2019), o uso das Tecnologias em escolas pública no Brasil, ainda é uma grande dificuldade, tendo em vista a infraestrutura inadequada, a falta de capacitação e qualificação docente, etc.

4. Interação

Tiraboschi (2019). cita a relevância do aplicativo kahoot como forma de interação entre os usuários:

“A ferramenta Kahoot pode funcionar como um recurso eficiente na aprendizagem de línguas, uma vez que consiste em uma plataforma digital on-line que promove a interação entre os usuários a partir da opção Team mode, de forma a contribuir para a negociação de significados e compartilhamento de saberes entre os interagentes.”.

Ainda para o autor, por meio da interação, todos aprendem.

Correia (2022), faz uma análise interessante em relação a interação professor-aluno:

“O uso do aplicativo Kahoot em sala de aula é válido, tendo em vista as vantagens que o mesmo traz para o ensino e a aprendizagem. Principalmente no ensino remoto emergencial, onde a interação aluno-professor não é a mesma comparada a sala de aula física.”.

Araújo (2022), reforça essa questão em sua pesquisa, quando afirma um aumento da interação professor-aluno, aluno-aluno, por meio do trabalho em sala de aula com o aplicativo Kahoot.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ter um olhar atento às demandas atuais na Educação, é compreender que passamos por mudanças e avanços tecnológicos que trazem consigo uma série de possibilidades de inovação e dinamização das aulas, trazer o aluno pra perto dessas tecnologias, é também possibilitar que este, obtenha mais satisfação, engajamento, experiências positivas, interação, e consequentemente, uma melhora em seu processo de ensino e aprendizagem.

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.

Podemos destacar também a falta de informação e qualificação de alguns professores, que optam pela continuidade da educação tradicional em detrimento de novas formas de desenvolver o conteúdo em sala de aula. Em suma, toda a conjuntura não está

totalmente favorável a aplicação de atividades utilizando o aplicativo Kahoot e outras tecnologias, de forma geral.

Contudo, 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.

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.

KENSKI, V. **Educação e Tecnologias:** o novo ritmo da informação. Campinas:Papirus, 2008.

NASCIMENTO, Cícero Wanderllan Correiado et al. **O Kahoot como recurso nas aulas de matemática no ensino remoto: um relato de experiência no Programa de Residência Pedagógica.** Diversitas Journal, v. 7, n. 4, 2022

PERSICH, Gracieli Dall Ostro. **Jogo virtual como ferramenta para o ensino-aprendizagem de citologia no Ensino Médio.** Revista Insignare Scientia-RIS, v. 2, n. 3, p. 165-172, 2019.

TIRABOSCHI, Fernanda Franco et al. **Experiências de aprendizes de inglês da educação superior com o Kahoot: a colaboração e a multimodalidade em jogo.** Revista Linguagem & Ensino, v. 22, n. 4, p. 1089-1113, 2019.

TOLOMEI, Bianca Vargas. **A gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação. EAD em foco**, v. 7, n. 2, 2017

Wang, A. I. (2015). **The wear out effect of a game-based student response system.** Computers in Education., 82,217-222