



O USO DO APLICATIVO KAHOOT COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA CONTRIBUINTE NO ENSINO APRENDIZAGEM

**Cicera Simoni da Silva¹, Luiza Maria Valdevino Brito¹, Luid Camilo de
Freitas¹, Ricardo Gomes dos Santos Nunes¹, Norma Suely Ramos Freire
Bezerra² Cicero Magérbio Gomes Torres³**

Resumo: O uso de instrumentos tecnológicos é imprescindível para o êxito educacional atual. O kahoot, plataforma online que proporcionar a criação de questionários, está ganhando cada vez mais espaço no ambiente educacional, despertando admiração pela combinação entre educação, tecnologia e diversão. A aplicação de um jogo de quiz usando o aplicativo kahoot como estratégia pedagógica contribuinte no processo ensino aprendizagem foi nosso objetivo. A metodologia se fundamenta na criação de um quiz e sua aplicação a futuros docentes da Universidade Regional do Cariri-URCA durante a disciplina de instrumentação para o ensino superior. A turma constituída por 18 alunos formou 3 grupos para responder o quiz online composto por 15 questões. Como resultado final obtivemos o total de respostas corretas de 46,67% e total de respostas incorretas 53,33%. O uso do aplicativo proporcionou um ambiente mais atrativo e dinâmico, como também possibilitou avaliar com exatidão em qual conteúdo necessita maior aprofundamento do tema.

Palavras-chave: Estratégias pedagógicas. Aplicativo kahoot. Aprendizagem efetiva.

¹ Universidade Regional do Cariri, email: cicerasimoni2014@gmail.com

² Professora do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Regional do Cariri – URCA;

³ Orientador, Docente do Departamento de Ciências Biológicas – DCBio/URCA.



04 a 06 de dezembro de 2019

1. Introdução

Atualmente, os alunos mantem-se conectados quase que a todo momento os quais são influenciados por esses novos ambientes virtuais. As crianças são envolvidas com as tecnologias digitais desde cedo e os alunos da geração atual, já não são mais os mesmos para quem o nosso sistema educativo foi formulado (TOSCANO, 2018).

O Kahoot é uma plataforma de aprendizado baseada em jogos disponível em (<https://getkahoot.com/>), criado em 2013 na Noruega. Com essa aplicativo é possível criar um questionário, uma discussão ou uma pesquisa que será respondida por usuários que estejam conectados à internet por meio de computadores, tablets ou smartphones (COSTA et al., 2009).

2. Objetivo



04 a 06 de dezembro de 2019

3. Metodologia

A pesquisa desenvolveu-se na Universidade Regional do Cariri- Urca com discentes do 7ª semestre, com aproximadamente 18 alunos com caracterização social gêneros feminino e masculino, faixa etária entre 19 anos e 25 anos, durante uma aula da disciplina de instrumentação para o ensino de ciências, disponibilizada pelo professor titular da matéria.

Ao realizar o cadastro e formular o quiz conforme instruções do site, selecionou-se a modalidade quiz do kahoot. Esse foi intitulado Colapso das abelhas: Possíveis causas e consequências do seu desaparecimento na natureza conforme o link <https://create.kahoot.it/details/33543d08-8dec-4e79-b621-cd70c377a698>.

APLICAÇÃO DO JOGO

No dia da aula o quiz foi projetado por multimídia e disponibilizado o link e o código de acesso para os alunos. A turma foi dividida em 3 grupos, cada grupo se autoneomeou e realizou o acesso. Esse nome é utilizado na identificação



do grupo durante o jogo, estabelecendo um ranking, mostrando também a marcação da resposta certa e a frequência de acertos e erros.

4. Resultados e Discussão

Alguns dos alunos participantes expuseram quando indagados durante a aula sobre o uso do aplicativo, demonstrando a importância e/ou valorização do jogo. Quadro 1.

QUADRO 1: Opinião dos alunos participantes da aula sobre a metodologia

ALUNO 1	<i>Metodologia completa, grande ferramenta numa realidade tão difícil do ensino básico nacional.</i>
ALUNO 2	<i>Foi legal, principalmente a disputa durante o questionário.</i>
ALUNO 3	<i>Foi de grande valia para a compreensão de uma nova dinâmica na configuração da classe e do papel dos discentes e docentes.</i>

QUADRO 1: Elaborado pelos autores (2019)

Os jogos digitais como estratégias de ensino proporcionam uma aula interativa, divertida e bastante versátil, sendo muito eficaz, quando planejada de forma correta seu uso (ANDRADE & REZENDE, 2018).

As ferramentas tecnológicas utilizadas em sala de aula tornam-se facilitadora do ensino aprendizagem e proporcionam um ambiente mais divertido e dinâmico.

CRIAÇÃO E APLICAÇÃO DO JOGO

A criação do jogo é fácil e o site é autoexplicativo, podendo ser criado várias questões, inserindo também imagens e vídeos.

Se faz necessário uma boa conexão com a internet, pois no final do questionário, faltando poucas questões para encerrar o quiz o celular de um dos participantes caiu a conexão. Ao entrar com o jogo em andamento, o acesso é feito como se fosse um novo usuário e a pontuação não é acumulada.

Na aplicação da ferramenta, é importante fazer alternativas com caracteres compatíveis com o limite do jogo, pois frases muito longas acabam desconfigurando a pergunta.



RESULTADO DO QUIZ

O aplicativo fornece para o professor no final do jogo o resultado em porcentagem do número de acertos de acordo com quantidade de questões. Como resultado final obtivemos o total de respostas corretas de 46,67% e total de respostas incorretas 53,33%.

Esse resultado pode ser considerado significativo ao avaliar a aprendizagem de forma diferenciada e com resultados instantâneos, assim, justifica-se com a possibilidade por parte dos alunos participantes, não tomarem como responsabilidade o acesso online dos arquivos referente ao conteúdo estudado.

Conclusão

O ambiente construído por meio da aplicação do jogo online proporciona o desenvolvimento de habilidades cognitivas de forma prazerosa e lúdica.

O aplicativo apresenta algumas limitações de uso, porém o jogo causou um impacto positivo e estímulo aos alunos que reconheceram a necessidade de acertar mais questões para “vencer” o jogo além de promover o processo de ensino mais atraente.

Permite que o professor reflita sobre sua prática pedagógica a fim de enriquecer seu processo de autoformação docente e qualificar suas práticas pedagógicas diárias.

4. Referências

COSTA, C.H.C, DANTAS F. F. F, MOITA, F. M. G. S. C. **Marvinsketch e kahoot como ferramenta no ensino de isomeria.** HOLOS, 2009.

MALHOTRA, N. **Pesquisa de marketing.** 3.ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

TOSCANO. C. S. S. **O contributo da aplicação digital Kahoot! No processo de ensino/aprendizagem no âmbito da Prática Supervisionada no 1º ciclo do Ensino Básico.** Instituto Politécnico Castelo Branco. Escola Superior de Educação, 2018.

ANDRADE. C. D. F; REZENDE A. L. A. **AS POTENCIALIDADES DO USO DO KAHOOT NAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO.** Universidade Federal da Bahia, 2018.