



USO DA FERRAMENTA KAHOOT NAS DISCIPLINAS DO ENSINO MÉDIO TÉCNICO

Adelson de Oliveira Barreto ¹
Karine Heloise Felix de Sousa ²
Lafayette Batista Melo ³

RESUMO

Este artigo visa descrever uma atividade realizada na plataforma Kahoot e analisa seu potencial na aprendizagem. O Kahoot foi utilizado para introduzir e nivelar os conteúdos da disciplina que consta na grade curricular no ensino médio técnico de forma interativa, atrativa e divertida, a qual a plataforma se apropria de elementos dos jogos (gamificação) buscando engajar os alunos na aprendizagem da disciplina. Essa atividade foi aplicada alunos da disciplina de informática básica dos cursos técnicos integrais em administração e comércio. Constatou-se por meio dos relatos dos alunos e observações que esta atividade pode melhorar a aprendizagem e a participação na aula.

Palavras-chave: Ensino Médio Técnico, Gamificação, Kahoot, Aprendizado.

INTRODUÇÃO

Segundo Tardif (2011), os professores que continuam querendo transmitir o conhecimento integral estão cada vez mais encontrando alunos desinteressados, desatentos e sobretudo desmotivados, que não enxergam qual o propósito de ir à aula em busca de conhecimento.

No campo da educação, nas últimas décadas, observa-se uma necessidade crescente de percepções pedagógicas em que experiências cognitivas dos alunos comessem a ser contempladas, que se constituem não somente pela expressão verbal, mas a partir dos contatos com a tecnologia, imagens digitais programadas e produzidas para vivências pedagógicas, curriculares, de interação entre seres humanos e interatividade com sistemas computacionais. Num contexto mais recente, que se traz as metodologias ativas de aprendizagem como um processo amplo, em que o aluno passa a

¹ Mestrando em Tecnologia da Informação no Instituto Federal da Paraíba - IFPB, adelson.barreto@academico.ifpb.edu.br;

² Mestranda em Tecnologia da Informação no Instituto Federal da Paraíba - IFPB, sousa.karine@academico.ifpb.edu.br;

³ Professor orientador do IFPB, lafayette.melo@ifpb.edu.br.



ser agente do seu aprendizado, trazemos por base nessa discussão a gamificação que, segundo Kapp (2012), é o uso de mecanismos baseados em jogos, em que sua estética e lógica são utilizadas para engajar as pessoas, motivar as ações, promover a aprendizagem e solucionar problemas. Essa metodologia ativa não envolve apenas o jogo eletrônico, mas a aplicação da lógica e design dos games passa a ser ampliada em diversos contextos, dentre eles o da educação.

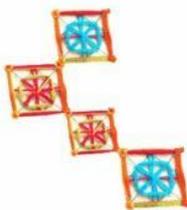
Nesse contexto de aproximação entre Educação e Gamificação, iremos apresentar experiências de atividades elaboradas na plataforma Kahoot e conseqüentemente iremos analisar o nível de potencialização que a ferramenta pode trazer na aprendizagem dos alunos e alunas do ensino médio técnico na disciplina de Informática Básica em duas escolas diferentes a partir de um procedimento de organização das atividades gamificadas, estruturação do conteúdo e registro das atividades.

METODOLOGIA

A atividade foi realizada com turmas de 1º e 2º ano do Ensino Médio Técnico de 02 (duas) Escolas Estaduais Técnicas localizadas na cidade João Pessoa - Paraíba. Os alunos foram levados para a laboratório de informática das escolas para poderem acessar a plataforma Kahoot que é um ambiente de ensino que na sua forma gratuita que funciona como um gameshow e é indicado para a utilização em sala de aula, pois permite a cooperação entre os alunos por meio dos smartphones, tablets e computadores, que lhes dão o dom da ubiquidade deixando, deste modo, o ambiente mais interativo. (MATTAR, 2013; COELHO, 2013; FRASCA, 2003).

Dessa forma, o professor gerou códigos de acesso (Game PIN), que foram distribuídos aos discente, para que estes pudessem se conectar ao ambiente virtual, iniciando, assim, o processo gamificado de aprendizado nas disciplinas técnicas, por meio de Quiz.

Conforme Carvalho (2009), o Quiz tem o propósito de avaliar o conhecimento por meio de um sistema de respostas e perguntas de múltipla escolha, dando o resultado de imediato. No início do projeto, portanto, realizamos uma pequena revisão sobre os temas de onde eram elaboradas perguntas, cada pergunta tendo 04 (quatro) alternativas de resposta, em um tempo de 02 (dois) minutos. Os alunos têm que identificar qual é a



resposta certa relacionando com a pergunta e, a cada pergunta, o professor da disciplina explicará resposta, assim adentrando ao assunto proposto da aula.

Utilizamos o procedimento de uso deste tipo de ferramenta, adequando o que é orientado por Melo (2019) para gamificação, baseado nas seguintes etapas: 1 - estruturação das ferramentas para o processo de gamificação, 2 - organização da aplicação no período e conteúdo abordado e 3 - anotações e registro nas ferramentas.

REFERENCIAL TEÓRICO

Ensino Médio Técnico

No que está relacionado à educação atual, há grande importância da discussão e implementação de projetos no ensino médio integrado para que o educando esteja orientado para a vida profissional. Atualmente, as instituições de ensino têm como predisposição não mais associar-se a temáticas isoladas e restringidas, mas sim, trabalhar a formação curricular de forma integral. SACRISTÁN (2013).

Inicialmente, o ensino profissionalizante foi integrado ao Segundo Grau, correspondente ao atual Ensino Médio, vislumbrando assim a garantia de emprego por meio de uma educação mais profissional do que a básica. Nos últimos anos, a educação profissionalizante foi desassociada do Segundo Grau e passou a ser ofertada à parte. Assim, interessados optam por um ensino médio com uma grade curricular técnica.

O princípio do trabalho e da tecnologia, articulado ao da ciência e da cultura, indicará possibilidades também metodológicas, a partir das quais se compreendam os conceitos na sua construção histórica e com seus múltiplos significados em termos da realidade na qual se desenvolveram e se constituem força produtiva. O objetivo não é a formação de técnicos, mas a formação de pessoas que compreendam a realidade e que possam também atuar como profissionais. A presença da profissionalização no ensino médio deve ser compreendida, por um lado, como uma necessidade social e, por outro, como um meio pelo qual a categoria “trabalho” encontre espaço na formação, dada a desvalorização conferida pelo pensamento dominante. RAMOS (1990).

Gamificação



Trazemos como base de fundamental importância para o ensino médio técnico a gamificação, que se constitui na utilização de mecânicas dos games em cenários não games, criando espaços de aprendizado mediados pelo desafio, pelo prazer e pelo entretenimento. Compreendemos espaços de aprendizagem como distintos cenários escolares e não escolares que potencializam o desenvolvimento de habilidades cognitivas, conforme Alves, Minho e Diniz (2014).

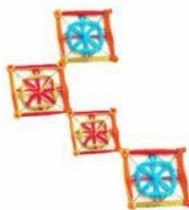
De acordo com Zichermann e Cunningham (2011), a gamificação busca práticas e preceitos pedagógicos que venham estimular o engajamento e principalmente a interação entre professores e alunos. Para tanto, incorporar mecanismos de gamificação ganha espaço como um fator capaz de produzir experiências além do entretenimento, conforme ZICHERMANN E CUNNINGHAM (2011).

Existem várias ferramentas para aplicação da gamificação, entre elas o Kahoot, que no próximo tópico apresentamos.

Kahoot

O Kahoot é uma ferramenta de origem norueguesa desenvolvida no ano de 2012 por Johan Brand e é portadora de uma tecnologia interativa que implementa elementos utilizados no design dos games buscando o engajamento dos usuários na aprendizagem. A plataforma, baseada em games, tem dois modos de acesso, um para que o professor desenvolva as atividades, que é disponibilizado no endereço <https://kahoot.com> e um para que os alunos tenham acesso e pratiquem as atividades, que é o endereço <https://kahoot.it>. Uma das principais características da ferramenta é despertar a curiosidade e o envolvimento dos nativos digitais, público típico dos cursos técnicos integrados ao ensino médio, que vamos analisar, em experiências para impactar positivamente sua performance de aprendizagem (GAZOTTI-VALLIM, 2017).

O Kahoot! disponibiliza quatro modalidades de atividades (Quiz, Jumble, Discussion e Survey), mas a modalidade que foi utilizada para fins educativos na pesquisa será o Quiz, que é do módulo gratuito de acesso a todos os professores e alunos. Este permite a criação de questões de múltipla escolha, as quais são cronometradas e há uma pontuação atribuída ao acerto e ao tempo de resposta dos usuários. Após criar as questões



e configurar o Kahoot! o facilitador faz o login em sua conta e projeta as questões para visualização pelos estudantes. Para se vincular ao jogo, os estudantes digitam em seu dispositivo móvel ou computador o código numérico que foi gerado pelo Kahoot! e atribuem um nome para ser inserido ao grupo, contendo todos os participantes, o qual será exibido na tela de projeção. Ao final da atividade, o professor pode fazer o download de um relatório de desempenho e do feedback dos estudantes.

Consideramos como fator importante na utilização do Kahoot em sala de aula a possibilidade que o professor tem de obter um feedback imediato do número de erros e acertos de cada estudante. A criação de um Quiz na plataforma é muito simples, uma vez que a mesma é auto explicativa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados obtidos foram os seguintes na adaptação da aplicação dos procedimentos de Melo (2019) para gamificação de atividades pedagógicas:

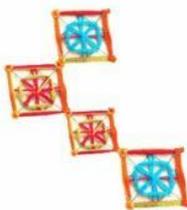
- Na disciplina de Informática Básica no Centro Profissionalizante Deputado Antônio Cabral (CPDAC):

1 - Estruturação das ferramentas para o processo de gamificação:

Como a proposta do Kahoot é envolver os alunos por meio de questionários, discussões e pesquisas pré-elaboradas semelhantes a jogos, para estruturar a ferramenta foram desenvolvidas 8 atividades. Cada quizz foi pensado com 10 questões de múltipla escolha e 30 segundos como tempo de resposta. Para facilitar a visualização das perguntas pelos alunos, a tela do Kahoot era projetada no quadro, buscando um melhor desempenho dos envolvidos nas atividades.

2 - Organização da aplicação no período e conteúdo abordado:

A aplicação do Kahoot foi realizada em 4 turmas de 1º Ano Técnico que cursam administração. No total, 170 alunos estiveram envolvidos no período de 8 aulas. O



CPDAC possui em sua estrutura um laboratório de informática com 30 computadores desktop e 35 netbooks. Foram abordados conteúdos como: Sistema Operacional Windows, Editores de Texto e Editores de Planilhas, conteúdos que fazem parte da grade curricular da disciplina de informática básica. As atividades foram direcionadas inicialmente de forma presencial e em outro momento de forma remota através da plataforma Google Meet. Um exemplo da organização está na figura 1.

3 - Anotações e registro nas ferramentas:

Foram direcionadas algumas observações pelos alunos, no que se diz respeito ao tempo de cada questão, onde sugeriram aumentar para 60s. Outro direcionamento foi sobre a visualização das questões, pois tinham que estar a todo momento olhando para o quadro e só depois fazer a escolha da alternativa correta. É importante citar a satisfação e envolvimento dos alunos nas atividades e, ainda, que alguns relataram que o Kahoot torna a aula mais interativa e eles se sentiam protagonistas, durante o processo de ensino e aprendizagem.



Figura 01 – Prática do Kahoot! com alunos da disciplina de Informática Aplicada

- Na disciplina de Informática Básica na Escola Cidadão Integral Técnica João Roberto Borges de Souza

1 - estruturação das ferramentas para o processo de gamificação:



A ferramenta foi estruturada para os alunos jogarem individualmente, com formulação de 05 (cinco) perguntas como estratégia de nivelamento de conhecimento em Informática Básica. As questões tinham 04 (quatro) alternativas de resposta, sendo que algumas tinham alternativas múltiplas de resposta, utilizando imagens nas alternativas das respostas para melhor assimilação do que estava sendo perguntado. Cada pergunta foi aplicado no tempo de 60 (sessenta) segundos para responder. Ao término de cada questão era mostrada uma parcial do ranking e ao final os três melhores. A atividade foi direcionada para aulas remotas através do Google Meet.

2 - organização da aplicação no período e conteúdo abordado:

Os alunos utilizaram computador ou seus celulares, em que o desafio ocorreu no final da aula. A primeira aula foi aplicada com 04 (quatro) turmas do 1º ano (40 alunos) e a segunda aula com 02 (duas) turmas do 2º ano (15 alunos) do ensino médio técnico do curso de comércio. Os conteúdos abordados envolviam conceitos básico de hardware e extensão de arquivos.

3 - anotações e registro nas ferramentas:

Foram direcionadas algumas observações pelos alunos, o fato de não aparecer as perguntas e as imagens das respostas, o que dificultou um pouco a formato do jogo para quem estava apenas no celular. Alguns acharam que 60 segundos era muito tempo, que 30 segundos era suficiente para responder. As expectativas em relação ao jogo gamificado pelos alunos foram superadas, pois acharam a plataforma atrativa e empolgante. Na figura 2, um exemplo de como foram registrados os resultados.

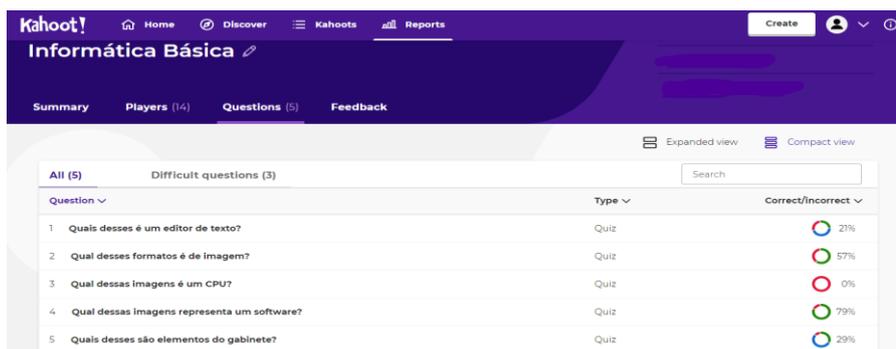


Figura 02 – Relatório do Kahoot! dos alunos do 2º ano ao percentual de acertos e erros



Desse modo, pudemos verificar que os alunos acharam a ferramenta Kahoot interessante, principalmente por causa da competitividade. Isso demonstra a importância de inserir as atividades nas aulas. Dellos (2015) corrobora dizendo que essa competitividade do jogo torna a experiência do aprendizado mais valiosa para os alunos e afirma ainda que o Kahoot é um jogo que possibilita maior interação entre eles, envolvendo e os incentivando a não desistirem facilmente das dificuldades encontradas nas disciplinas - fato este que foi por nós constatado, segundo relato dos alunos nos dois casos apresentados.

Observou-se a possibilidade da utilização do Kahoot para uma descontração entre os alunos, criando uma aproximação. Além disso, a plataforma Kahoot serviu como uma ferramenta útil na revisão de conceitos, avaliação preliminar de conteúdos e engajamento dos alunos na resolução de exercícios.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho com o Kahoot juntamente com as disciplinas da área técnica do ensino médio tornou possível estimular o interesse dos alunos no que diz respeito realizar as atividades, pois muitas vezes as disciplinas são consideradas chatas, e com a utilização da ambiente é possível deixar o conteúdo atrativo e com maior aproveitamento de aprendizagem. Com isso, verificamos a utilização da plataforma com alunos para fazer uma revisão do conteúdo que foi aplicado na sala de aula presencial e virtual pelo professor, como também aplicada nas avaliações de aprendizagem. Também pudemos notar que houve um melhor aprendizado de todo o conteúdo ministrado remota ou presencialmente, o que geralmente acontece em sala de aula convencional - constatando-se as duas aplicações em cada escola. Vale salientar que as etapas procedimentais de Melo (2019) para gamificação auxiliaram em muito não só na estruturação das questões na ferramenta e organização do conteúdo nos seus respectivos períodos curriculares, mas também o registro para análise de todas as ações, o que viabiliza ter também um referencial para novas pesquisas.

Sendo assim, pudemos adotar essa estratégia de ensino como metodologia que contribua melhorando o aprendizado. Pode-se afirmar que os alunos gostaram de



participar da atividade. Assim, pretende-se replicar esta pesquisa em outras turmas, com novos conteúdos e em outras disciplinas, buscando novas constatações relevantes.

REFERÊNCIAS

ALVES, L. R. G., MINHO, M. R. S. e DINIZ, M. V. C. (2014). **Gamificação: diálogos com a educação.** In *Fadel, L. M. et al. (Org.). "Gamificação na Educação"* (pp. 74-97). São Paulo, Pimenta Cultural.

CARVALHO, Carla Joana. **Ensino e a aprendizagem das Ciências Naturais através da aprendizagem baseada na resolução de problemas: um estudo com alunos de 9º ano, centrado no tema sistema digestivo.** Tese de Mestrado. Universidade do Minho, Instituto de Educação e Psicologia, 2009.

COELHO, P. M. F.; COSTA, Marcos. **Entre o game educativo e a obra literária: a educação inserida nas novas mídias.** Educaonline. Rio de Janeiro, v. 7, n. 3, p. 91-111, 2013.

DELLOS, R. (2015). **Kahoot A digital game resource for learning.** International Journal of Instructional Technology and Distance Learning, 12(4), p. 49-52.

FRASCA, Gonzalo. **Simulation versus narrative: introduction to ludology.** Video/Game/Theory. Edited by Mark J.P. Wolf and Bernard Perron. Routledge, 2003.

GAZOTTI-VALLIM, M. A. (2017). **Vivenciando inglês com Kahoot.** The ESPECIALIST: Descrição, Ensino e Aprendizagem, 38(1), p. 1-18

KAPP, K. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education.** Pfeiffer, 2012.

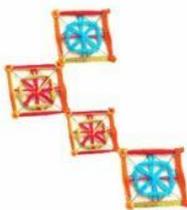
MATTAR, J. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem.** 2. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2013.

MELO, Lafayette. Aplicação do Kahoot e do Quizizz para otimizar engajamento nas disciplinas de metodologia de pesquisa. In: **Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação.** 2019. p. 1405.

TARDIF, M. (2011). **Saberes docentes e formação profissional.** 12 ed. Petrópolis, RJ: Vozes.

RAMOS, Marise. **Integração Curricular dos Ensinos Médio e Técnico: Dimensões Políticas e Pedagógicas.** Texto elaborado para discussão com docentes do sistema estadual do Paraná, 1990.

SACRISTÁN, José Gimeno. (Org.) **Saberes e incertezas sobre currículo.** Editora Penso, 2013.



ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. Gamification by Design.
Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Canada: O'Reilly Media,
2011.