O USO DA FERRAMENTA KAHOOT NO ENSINO

Autor(res)

Susana Nogueira Diniz
Ana Karoline Nunes Neves
Ana Paula Aparecida Gomes Brazil
Amanda Albano Bastos

Categoria do Trabalho

Iniciação Científica

Instituição

UNOPAR / ANHANGUERA - EAD

Introdução

O Kahoot é uma ferramenta de jogo gratuita e inovadora no campo da gamificação por meio de quizzes no ensino que tem atraído a atenção dos alunos e possibilitado novas formas de aprendizagem. “Nos quizzes, aplicam-se perguntas e respostas utilizando os dispositivos móveis dos estudantes, nos quais o docente apresenta uma questão (geralmente de múltipla escolha), e os estudantes respondem por meio do aplicativo.” (NASU; AFONSO, 2018; ALMENARA; ROBLES, 2018 apud ESPIG, 2020, p 04). A gamificação utiliza a competitividade para estimular a motivação na educação e é considerada uma estratégia para o engajamento em sala de aula. O presente resumo busca apresentar algumas pesquisas sobre o uso e aplicação da ferramenta Kahoot na construção do processo de ensino e aprendizagem, no ensino EAD.

Objetivo

Apresentar a ferramenta Kahoot, como ela funciona e como usá-la para despertar e aumentar o interesse de sua utilização no contexto educacional presencial e também EaD.

Material e Métodos

Para o desenvolvimento do estudo foi usado o manual da plataforma e realizada uma mini revisão da literatura sobre a aplicação da ferramenta Kahoot na construção do processo de ensino e aprendizagem na base de dados Google Acadêmico - https://scholar.google.com.br/. O período de busca foi de 2020 a 2021. Os critérios de inclusão são a língua portuguesa e que continham informações sobre o tema, e os critérios de exclusão são os trabalhos que não estavam disponíveis na íntegra. A plataforma Kahoot pode ser acessada por meio de smartphones, sendo o download feito via Appstore ou Google Play Store e pode ser utilizada online em computadores (https://kahoot.it/). Para produzir um jogo de perguntas, o educador deve criar uma conta na plataforma, adicionar as questões e suas respectivas respostas e em seguida compartilhar o PIN da sala para que os alunos possam participar. O professor pode utilizar formas de estímulo tais como a cronometragem de tempo em que as perguntas são respondidas.

Resultados e Discussão

Identificamos que a ferramenta Kahoot é inovadora e criativa de fácil uso com o layout do game interativo. A interação do formato gamificado de aplicativos de quizzes do kahoot pode criar oportunidades aos professores e estudantes de investigar, criar, colaborar e compartilhar conhecimentos (SPIG & DOMINGUES, 2020). Por possuir flexibilidade de espaço-tempo por meio de acesso prático, rápido, com feedbacks, via internet, essa ferramenta permite ao docente ter um panorama da aprendizagem dos estudantes sobre o conteúdo de uma disciplina e realizar orientação online facilitando o processo de ensino e a aprendizagem. “Quanto às reações dos alunos à atividade, estes manifestaram grande motivação e empenho.” (SANTOS & DIAS, 2020, p.1). Como o Kahoot oportuniza o jogo em grupos é possível propor que os discentes criem os seus próprios Kahoots com base nos conteúdos educativos, estimulando assim, o senso de comunidade online (MENDES, 2020).

Conclusão

Essa ferramenta pode contribuir com o processo de aprendizagem, dentro do contexto do ensino a distância, por tornar o ensino ativo e dinâmico chamando a atenção do aluno e por reduzir o distanciamento entre alunos e professor, além de poder ser replicada para várias áreas do conhecimento. “Sendo assim, destaca-se a importância dos professores da EAD e do ensino presencial utilizarem métodos de ensino que oportunizam reais experiências positivas na educação.” (MENDES, 2020, p. 10)

Referências

ESPIG, Aline; DOMINGUES, Maria José Carvalho de Souza. Kahoot! no Ensino Superior: razões para a gamificação das aulas por meio de uma ferramenta digital de quizzes. Informática na Educação: teoria & prática, Porto Alegre, v. 23, n. 2, p. 123-141, maio./ago. de 2020.

MENDES, Débora Suzane Gomes. O Kahoot na educação a distância (ead): ferramenta potencializadora do engajamento dos estudantes do curso de licenciatura em física nos conteúdos pedagógicos. . In Anais Congresso Internacional de Educação e Tecnologias. Encontro de pesquisadores em Educação a distância. 24 a 28 de ago. de 2020.

SANTOS, Carla; DIAS, Cristina. Kahoot! Em ensino a distância: uma experiência em tempos de pandemia por covid-19. Revista Interacções, Nova Lisboa – Portugal, vol. 16, Nº 55, p. 123 a 139, dez. de 2020.

UNIFAJ. Manual Kahoot. Google for Education. Janguariúna – SP, 2020, 39 p.