CONHECENDO KAHOOT: UMA FERRAMENTA INTERATIVA PARA CRIAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS DIGITAIS

Autor(res)

Fátima Aparecida Da Silva Dias
Emilly Stéfanni De Souza Honório
Dayse De Souza Lourenço Simões

Categoria do Trabalho

Pós-Graduação

Instituição

UNOPAR / ANHANGUERA - PIZA

Introdução

Analisando o cenário atual, percebe-se que a proximidade entre educação e tecnologia é inevitável, uma vez que o mundo está cada vez mais conectado, com ferramentas digitais que podem contribuir com a prática docente e fortalecer o aprendizado dos educandos. Existem diversas ferramentas abrangendo jogos e atividades atrativas que contribuem significativamente para o processo de ensino e aprendizagem, podendo ser utilizadas pelos docentes para engajar e atrair os estudantes, evidenciando o protagonismo do aluno, por meio de uma construção participativa e colaborativa. No entanto, nos atentaremos exclusivamente a ferramenta Kahoot no caso desta pesquisa.

Objetivo

Este estudo visa analisar o Kahoot enquanto uma ferramenta digital baseada na gamificação, descrevendo suas funcionalidades na educação.

Material e Métodos

O método utilizado consiste em pesquisa bibliográfica e qualitativa. A pesquisa bibliográfica, conforme explicam Marconi e Lakatos (2003), trata-se de um apanhado geral sobre os principais trabalhos já realizados, revestidos de importância, por serem capazes de fornecer dados atuais e relevantes relacionados com o tema. O método qualitativo, de acordo com Sampiere, Collado e Lucio (2013), explora os fenômenos em profundidade e analisa realidades subjetivas, por isso não se fundamenta na estatística. O procedimento adotado, foi a coleta de dissertações na base de dados BDTD, a partir das palavras-chave “Kahoot” e “Anos Iniciais”, com um recorte temporal de 2020 até 2022. Por meio da busca, encontramos duas dissertações relacionadas à temática pretendida, a primeira de Pitombeira (2020) e a segunda de Batista (2022).

Resultados e Discussão

De acordo com Pitombeira (2020), a plataforma Kahoot permite a utilização de questionários online previamente construídos, como também possibilita a criação pelos professores, eles são projetados e usados em sala de aula para revisão de conteúdos, avaliação formativa ou como atividade tradicional. Os educandos participam do Kahoot

por meio de celulares, tablets ou computadores. Ela pode ser utilizada em qualquer disciplina, proporcionando aulas mais atraentes e dinâmicas. Com o uso do Kahoot, o docente consegue verificar o aproveitamento do aluno ou da equipe no jogo, suas principais dificuldades e os conteúdos que necessitam ser enfatizados nas aulas.
Segundo Batista (2022), a função do Kahoot é fazer questionário de perguntas e respostas. O jogo sugere uma série de conhecimentos. Permite ao aluno desenvolver várias habilidades, como uso de regras e tomada de decisões, despertando as mais diversas emoções.

Conclusão

O Kahoot como uma ferramenta interativa para criação de jogos didáticos digitais, possibilita a criação de atividades personalizadas e interativas, de diversas formas, de acordo com o objetivo pretendido. Por conseguinte, os jogos didáticos digitais são imprescindíveis para enriquecer e dinamizar as aulas, tornando-as mais atrativas para os alunos. Portanto, a plataforma Kahoot apresenta potencialidade em diversas áreas do conhecimento, tornando-se um forte contributo a educação.

Referências

BATISTA, M. G. A utilização de aplicativos no Ensino de Língua Inglesa: desafios e propostas. Dissertação (Mestrado) – Universidade Nove de Julho – UNINOVE, São Paulo, 2021.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. Fundamentos de Metodologia Científica. 5. ed. – São Paulo: Atlas, 2003.

PITOMBEIRA, J. R. S. O Kahoot no Ensino da Álgebra nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Dissertação (Mestrado Profissional em Matemática) – Universidade Federal de Alagoas. Instituto de Matemática. Programa de Pós-Graduação de Mestrado em Matemática. Maceió, 2020.

SAMPIERI, R. H.; COLLADO, C. F.; LUCIO, M. P. B. Metodologia de pesquisa. 5. ed. Porto Alegre: Penso, 2013.