

# AMPLIANDO A APRENDIZAGEM: O *KAHOOT* COMO FERRAMENTA DE AVALIAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL II

Andreza de Souza Cardoso<sup>1</sup>

Iracilda Maria Nunes Veluta Alves<sup>2</sup>

Rosana Réus<sup>3</sup>

Shirleide Costa dos Santos Barbosa<sup>4</sup>

Silvia Renata de Carvalho<sup>5</sup>

<https://doi.org/10.46550/ilustracao.v4i5.205>

**Resumo:** O advento das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) impõe à educação a necessidade de mudanças e incorporação das metodologias ativas de aprendizagem em sala de aula. Este trabalho tem como objetivo analisar as potencialidades do *Kahoot* como ferramenta de avaliação na Educação Básica, especificamente no Ensino Fundamental II. Ao longo do estudo, serão apresentadas as características e possibilidades do *Kahoot* como uma ferramenta e metodologia

- 1 Graduada em Pedagogia pela Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI). Pós-Graduada em Práticas Pedagógicas Interdisciplinares: Educação Infantil e Séries Iniciais do Ensino Fundamental e Médio, das Faculdades Integradas FACVEST. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: souzcardosoandreza@gmail.com
- 2 Licenciada em Letras Português pela Universidade Luterana do Brasil, graduada em Licenciatura em Pedagogia pela Fafich - Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas. Pós-Graduação em Informática na Educação pela Universidade Federal de Lavras. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: iracildaalves@yahoo.com.br
- 3 Graduada em Licenciatura em Pedagogia pela Unopar, Pós-graduada em Educação infantil, Séries Iniciais com ênfase em Educação Especial pela Faculdade Dom Bosco, Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: rosana.reus@prof.pmf.sc.gov.br
- 4 Graduada em Licenciatura plena em Letras - Português e Literatura pela UECE, Pós-graduada em Gestão Escolar e Coordenação Pedagógica pela Faculdade Tecnológica de Palmas, Mestranda em Tecnologias Emergentes da Educação pela Must University. Email: profa.shirleide@gmail.com
- 5 Graduada em Licenciatura em Pedagogia pela Univali, Pós-graduada em Gestão Educacional e Metodologia do Ensino Interdisciplinar pela Faculdade Dom Bosco, Administração Escolar, Supervisão e Orientação pela Uniassevi, Alfabetização e Letramento pela Uniassevi, Mestranda em Tecnologias Emergentes pela Must University. E-mail: silviacarvalho@hotmail.com

ativa de aprendizagem, apontando suas potencialidades e contribuições na prática docente e nos processos avaliativos de ensino e aprendizagem. A metodologia utilizada neste estudo foi a revisão bibliográfica, pois permite a compreensão da temática e contempla o objetivo proposto. Os resultados indicam a possibilidade do professor ressignificar sua prática pedagógica, dinamizando suas aulas e motivando a participação ativa, crítica e criativa dos alunos, além de despertar o interesse deles pelos conteúdos, promovendo uma educação mais interativa, divertida e significativa. Pode-se verificar que a aplicabilidade do *Kahoot* permite ao professor reforçar conteúdos, avaliar e verificar os níveis de dificuldades e aprendizados apresentados pelos alunos, possibilitando retornar e repensar o processo, qualificando suas aulas e o aproveitamento escolar dos estudantes.

**Palavras-chave:** Metodologias ativas. Ferramenta. *Kahoot*. Aprendizagem. Avaliação.

**Abstract:** The advent of Information and Communication Technologies (ICTs) imposes on education the need for changes and incorporation of active learning methodologies in the classroom. This work aims to analyze the potential of Kahoot as an assessment tool in Basic Education, specifically in Elementary School II. Throughout the study, the characteristics and possibilities of Kahoot will be presented as an active learning tool and methodology, pointing out its potential and contributions to teaching practice and teaching and learning evaluation processes. The methodology used in this study was a bibliographic review, as it allows the understanding of the topic and addresses the proposed objective. The results indicate the possibility for teachers to give new meaning to their pedagogical practice, streamlining their classes and motivating the active, critical and creative participation of students, in addition to awakening their interest in the content, promoting a more interactive, fun and meaningful education. It can be seen that the applicability of Kahoot allows the teacher to reinforce content, evaluate and verify the levels of difficulties and learning presented by students, making it possible to return and rethink the process, qualifying their classes and the students' academic achievement.

**Keywords:** Active methodologies. Tool. Kahoot. Learning. Assessment.

## Introdução

O avanço das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) têm proporcionado uma nova forma de pensar, organizar e comunicar nos mais diversos setores da sociedade. Em um processo acelerado, muitos recursos tecnológicos passaram a fazer parte de nossas vidas, não apenas das novas gerações que já nasceram inseridas nesse mundo digital, mas de todas as gerações que de alguma forma sentiram a necessidade de acompanhar essas mudanças e perceberam o quanto os recursos tecnológicos podem e devem ser usados a nosso favor.

O contexto educacional não ficou alheio a esse processo de transformações e tem vivenciado esse movimento de maneira bastante acentuada. Diferentes redes de ensino, gestões e professores precisam repensar suas concepções, considerando as necessidades da educação e dos alunos do século XXI. Dessa forma, os recursos tecnológicos, como ferramentas que potencializam o processo de ensino, aprendizagem e avaliação, ganham força e comprovam na prática que, quando bem escolhidos e usados conforme os objetivos educacionais, podem contribuir positivamente em todo o processo pedagógico, sendo uma importante aliada na prática docente e na aprendizagem discente.

Atualmente, dispomos de muitas ferramentas que, ao serem aplicadas em sala de aula, podem contribuir e qualificar a prática docente junto à turma. Segundo Marques (2020) os professores precisam buscar ressignificar suas práticas pedagógicas e conhecer o perfil de seus alunos, tendo um olhar atento para perceber seus interesses, tornando assim suas aulas mais interessantes, considerando que nossos jovens desde muito cedo estão com suas atenções voltadas aos aparelhos eletrônicos. E por que não utilizá-los de modo a contribuir com os objetivos educacionais?

Nesse sentido, ferramentas com propostas educacionais pautadas em jogos, como os formatos de *videogames* que tanto atraem a atenção dos jovens, configuram-se como uma excelente possibilidade de atividade em sala de aula, cabendo ao docente explorá-las de acordo com as especificidades das disciplinas e dos conteúdos desejados. O *Kahoot* é uma opção de ferramenta que, por meio de jogos digitais educacionais, contribui para envolver a turma nas propostas pedagógicas, reforçar conteúdos e avaliar os processos de aprendizagem de forma dinâmica, interativa, divertida e significativa.

Este trabalho tem como objetivo pesquisar as potencialidades do

*Kahoot* como ferramenta de avaliação na Educação Básica, especificamente no Ensino Fundamental II. No decorrer do estudo, serão apresentadas as características e possibilidades do *Kahoot* como uma ferramenta incorporada às metodologias ativas, apontando suas potencialidades e contribuições na prática docente e nos processos avaliativos, considerando os resultados referentes ao ensino e aprendizagem dos alunos.

O interesse pessoal deste estudo está associado à trajetória da autora e sua vivência como mãe de um adolescente com quatorze (14) anos de idade, matriculado no oitavo ano do ensino fundamental, em uma escola da rede de ensino privada, no Município de Florianópolis, Santa Catarina. O uso da TDIC como recurso pedagógico no desenvolvimento das diferentes disciplinas e nas propostas escolares despertou a motivação em investigar as potencialidades do aplicativo *Kahoot*, o qual foi aplicado nas atividades em sala de aula, motivando os alunos em seus estudos.

Este estudo teve como metodologia a revisão bibliográfica, tendo como finalidade discutir e explicar um tema com base em referências teóricas publicadas, em revistas, livros, periódicos, entre outros. Essa metodologia, também busca compreender e analisar o conteúdo científico dos tópicos selecionados (Martins, 2001).

Para a organização do desenvolvimento da pesquisa, o texto foi organizado em seções. A primeira seção, após esta breve introdução, discute a inserção das metodologias ativas no contexto educacional, aliadas ao uso dos recursos digitais, que otimizam a prática pedagógica do professor, motivam os alunos e contribuem para a aquisição de novas habilidades, como o *Kahoot*. A seção seguinte, aborda as potencialidades do *Kahoot* nos processos avaliativos e de aprendizagem.

Concluindo, nas Considerações finais, destaca-se as contribuições que foram verificadas no decorrer da pesquisa sobre o assunto, considerando seus resultados em relação as possibilidades do uso do *Kahoot* como ferramenta de avaliação no Ensino Fundamental II e sua contribuição para a dinamização e enriquecimento das práticas docentes e no aprendizado discente.

## **Características e possibilidades do *Kahoot* como uma ferramenta aliada as metodologias ativas**

O advento das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) impõe à educação a necessidade de mudanças significativas com o

intuito de apontar metodologias para contrapor a educação tradicional, na qual a figura central do processo era o professor, sendo o aluno um mero receptor do conhecimento. Nos deparamos com a urgência de incorporar em sala de aula metodologias ativas de aprendizagem, que consistem em perceber e considerar o aluno como participante ativo dos processos.

A inserção das metodologias ativas no contexto educacional, aliadas ao uso dos recursos digitais, além de otimizar a prática pedagógica do professor, motiva os alunos, contribuindo para a aquisição de novas habilidades. “Crianças e jovens estão cada vez mais conectados às tecnologias digitais, configurando-se como uma geração que estabelece novas relações com o conhecimento e que, portanto, requer que transformações aconteçam na escola” (Bacich; Tanzi, & Trevisani, 2015, p. 47).

Diante do exposto, ressalta-se a importância do papel do professor como mediador, orientando, incentivando e despertando o interesse do aluno. Conforme Bacich et al. (2015), o objetivo é que ele planeje atividades que possam atender às demandas da sala de aula, identificando a necessidade de que o processo de ensino e aprendizagem ocorra de forma colaborativa, com foco no compartilhamento de experiências e na construção do conhecimento a partir das interações com o grupo. Essas interações, em alguns momentos, são feitas por meio das tecnologias digitais e, em outros, acontecem nas discussões de questões levantadas em sala de aula e na utilização de diferentes materiais.

Estudos revelam que o uso das TDIC, assim como os aplicativos e plataformas que têm como proposta a gamificação, como o *Kahoot*, similares aos jogos de videogames aos quais os jovens já têm acesso fora do ambiente escolar, quando incorporados a jogos educacionais em sala de aula, se configuram como importantes ferramentas no processo de reforçar conteúdos, favorecendo uma melhor assimilação por parte dos alunos e também como ferramenta de avaliação, permitindo ao professor verificar os níveis de dificuldades e aprendizado.

O *Kahoot* é uma plataforma online, disponibilizada gratuitamente e também por planos pagos. Ambos, apesar de suas diferenças em relação aos recursos disponíveis, oferecem jogos interativos de aprendizagem, possibilitando aos professores e alunos de vários lugares do mundo criar jogos, *quizzes* e interagir em tempo real, proporcionando uma melhor aprendizagem dos conteúdos abordados de forma interdisciplinar.

Para usar o *Kahoot*, é preciso acessar o site da plataforma, fazer uma conta e escolher uma das opções disponíveis, que são: i) professor; ii) aluno,

iii) profissional e iv) pessoal. Neste caso, o professor precisa fazer uma conta na plataforma e disponibilizar o PIN do jogo ou do quiz à turma, assim os alunos terão acesso e não precisarão se inscrever na plataforma. O professor pode criar diferentes tipos de perguntas relacionadas ao assunto desejado, como perguntas de múltipla escolha, verdadeiro e falso, resposta digitada e muitas outras.

Outra opção é inserir imagens ou vídeos para ilustrar as perguntas, incentivando o envolvimento dos alunos de maneira mais ativa e participativa. As questões serão projetadas na tela, e os alunos irão marcar as respostas que consideram corretas em seus próprios aparelhos de celulares e/ou *tablets*. Os resultados são compartilhados em tempo real, permitindo ao professor verificar quantos alunos acertaram a questão.

São muitas as possibilidades de se explorar o *Kahoot*, tudo dependerá do tipo de plano e dos recursos disponibilizados. O professor pode optar por questionários que poderão ser respondidos individualmente ou coletivamente. Também, é possível estipular o tempo para resposta, conforme o grau de dificuldade da questão. A possibilidade que desperta o interesse e motiva a participação dos alunos é trabalhar com jogos, propondo pontuações conforme as respostas dos alunos, seguindo as regras de uma competição, com *ranking* e colocação, dinamizando as aulas.

É interessante envolver os alunos e despertar a curiosidade em relação ao uso da ferramenta, incentivando-os a criarem seus próprios *Kahoots*, que podem ser compartilhados com os colegas visando ampliar as possibilidades de estudos e a participação mais ativa dos alunos.

Nesse contexto, o uso das ferramentas tecnológicas pode contribuir de maneira positiva, tornando os alunos protagonistas na construção do processo de ensino e aprendizagem. É importante considerarmos que, apesar dos jovens demonstrarem facilidade em usar os recursos digitais e interagirem por meio das plataformas e aplicativos, irão precisar de orientação por parte do professor para serem capazes de selecionar a quantidade de informações das quais têm acesso, para que consigam de maneira crítica e responsável estarem conectados.

É fundamental, sempre se ter claro os objetivos, buscar a melhor ferramenta e adequá-la a cada realidade. Pois, no caso do *Kahoot*, não há necessidade de grande infraestrutura, mas precisa do mínimo, que é acesso a rede de internet de qualidade, projetor e dispositivos como os próprios celulares dos alunos ou *tablets*, e não é toda escola que dispõe desses recursos, sendo necessário investimentos nesse sentido, para que os

objetivos da proposta se concretizem e sejam democratizado o acesso às tecnologias digitais.

## **As potencialidades do *Kahoot* nos processos avaliativos e de aprendizagem**

Considerar a importância da inserção das TDIC em sala de aula e reconhecer o protagonismo dos alunos na educação suscita mudanças no papel da avaliação, superando paradigmas tradicionais. Conforme Bacich (2018, p. 135), “avaliar não é fim. Avaliar é processo.” Nesse sentido, o professor precisa acompanhar todas as etapas percorridas pelo aluno, observando a maneira como constrói seus conceitos, seus progressos e, no final do processo, verificar se os objetivos de aprendizagem foram alcançados.

O uso das tecnologias e recursos digitais contribui para a diversificação das formas de avaliar, tornando a aprendizagem e a avaliação mais produtivas. Conforme Moran (2018), as tecnologias contribuem para as aprendizagens colaborativas. Assim como fora da escola, nas redes sociais, os alunos interagem e compartilham o que lhes interessa, é importante que na educação ocorra o mesmo movimento. Os alunos precisam interagir entre si, participar de atividades, trocar informações, resolver desafios e se avaliarem mutuamente. Assim, a educação se horizontaliza, sendo expressa através de experiências coletivas e se personifica de acordo com as diferentes realidades.

Dessa forma, aplicar a ferramenta do *Kahoot* na prática pedagógica, no contexto da educação básica, especialmente na etapa do Ensino Fundamental II, implica conhecer melhor a turma e o interesse dos alunos, inovando as maneiras de se relacionar, interagir e construir o conhecimento em um movimento mais dinâmico e participativo.

A plataforma do *Kahoot* e sua proposta interativa, por meio do conceito da gamificação, consiste em utilizar elementos dos jogos fora do ambiente do jogo, ou seja, no mundo real, despertando o interesse dos estudantes para os conteúdos apresentados, tornando-os mais interessantes e atrativos.

O ambiente da sala de aula passa a ganhar uma característica mais dinâmica, a proposta competitiva da aprendizagem com jogos de gamificação torna o processo mais interessante, contribui para o pensamento crítico, criativo e a valorização do conteúdo.

A gamificação surge como uma possibilidade de conectar a escola ao universo dos jovens com o foco na aprendizagem, por meio de práticas como sistemas de ranqueamento e fornecimento de recompensas. Mas, ao invés de focar nos efeitos tradicionais como notas, por exemplo, utilizam-se estes elementos alinhados com a mecânica dos jogos para promover experiências que envolvem emocionalmente e cognitivamente os alunos. (Alves; Minho & Diniz, 2014, p. 83).

Logo, é fundamental a atenção do professor durante o planejamento e organização do processo, sendo necessário que, ao criar os *Kahoots* e modelos de jogos e *quizzes*, sejam cuidadosos para que as questões sejam bem formuladas, de acordo com cada conteúdo e disciplina, conforme o currículo escolar, de forma a fazer com que os alunos pensem e reflitam para responder, e não apenas chutem as respostas.

Afirmando esse pensamento, Bacich (2018) aponta que muitos recursos digitais gratuitos e de baixo custo pode ser utilizados como ferramenta de avaliação, mas o foco principal do professor não deve estar na escolha da ferramenta em si, mas sim em como avaliamos. O objetivo real da proposta deve ser sempre comunicado à turma para que se envolvam com responsabilidade e utilizem a ferramenta de acordo com os objetivos de aprendizagem.

O uso da plataforma *Kahoot* nos processos educativos possibilita a aplicação de várias atividades, permitindo abordar o conteúdo de maneira interdisciplinar, envolvendo e motivando os alunos. Conforme Bacich et al. (2015, p. 50), “as tecnologias digitais modificam o ambiente no qual estão inseridas, transformando e criando novas relações entre os envolvidos no processo de aprendizagem: professor, alunos e conteúdos.”

Ao interagirem por meio do aplicativo nas atividades escolares, os alunos revelam entusiasmo. Partindo dessa perspectiva, Camargo e Daros (2018, p. 28) enfatizam que “o uso de aplicativos em contextos educacionais é capaz de proporcionar diferentes formas de trabalho pedagógico de modo significativo.” Assim, uma maneira de inserir as TDIC na Educação Básica se dá através do uso de aplicativos educacionais, cujo objetivo é oportunizar acesso ao conhecimento de maneira diversificada e atrativa.

Dessa forma, o *Kahoot* mostra-se como um importante aliado, tanto no processo de reforçar conteúdos, favorecendo uma melhor assimilação por parte dos alunos, quanto como uma ferramenta de avaliação, permitindo ao professor avaliar rapidamente o desempenho escolar e compartilhar de forma rápida e prática o *feedback* aos alunos. Assim, em um processo



dinâmico, poderão verificar níveis de dificuldades e aprendizagens, podendo retomar, revisar e repensar o processo, qualificando sua prática pedagógica e melhorando o rendimento escolar de seus alunos.

## **Considerações finais**

Como vimos ao longo deste estudo, a integração de metodologias ativas em sala de aula, aliada ao uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), mostra-se uma estratégia eficaz para transformar o processo de ensino e aprendizagem dos alunos. A utilização do Kahoot como ferramenta de avaliação na Educação Básica, especialmente no Ensino Fundamental II, revelou-se uma abordagem atrativa e dinâmica, permitindo que o professor seja um mediador do conhecimento, incentivando os alunos a se tornarem protagonistas em sua aprendizagem. Através da gamificação, o Kahoot motiva os alunos a participarem ativamente das atividades em sala de aula, estimulando o pensamento crítico e a colaboração. Além disso, a ferramenta proporciona uma forma rápida e eficiente de avaliar o conhecimento dos alunos, permitindo ao professor adaptar suas estratégias de ensino de acordo com as necessidades individuais dos estudantes.

No entanto, é fundamental ressaltar que o uso do Kahoot ou de qualquer outra ferramenta tecnológica, exige habilidade por parte do professor para adaptar e utilizá-las de forma pedagogicamente eficaz para uma experiência educacional enriquecedora. A inserção das TDIC e metodologias ativas na Educação Básica requer uma abordagem cuidadosa, garantindo que a tecnologia seja um recurso que amplie as possibilidades de aprendizagem. Em suma, a experiência de incorporar o Kahoot como ferramenta de avaliação no Ensino Fundamental II mostrou-se promissora, abrindo caminhos para uma educação mais personalizada, colaborativa e alinhada com as demandas do século XXI, preparando os alunos para um futuro crítico e criativo.

## **Referências**

Alves, I. R. G.; Minho, M. R. da S., & Diniz, M. V. C. (2014). Gamificação: diálogos com a educação. In L. M. Fadel, V. R. Ulbricht, C. R. Batista, & T. Vanzin (Orgs.), Gamificação na educação (pp. 83-95). São Paulo: Pimenta Cultural.

Bacich, L., & Moran, J. (2018). Metodologias Stivas Para uma Educação Inovadora: uma Abordagem Teórico-Prática. Porto Alegre: Penso.

Bacich, L.; Tanzi, A. A., & Trevisani, F. de M. (2015). Ensino Híbrido: Personalização e Tecnologia na Educação. Porto Alegre: Penso.

Camargo, F., & Daros, T. (2018). A Sala de Aula Inovadora: Estratégias Pedagógicas para Fomentar o Aprendizado Ativo. Porto Alegre: Penso.

Marques, E. F. (2020). A influência dos dispositivos eletrônicos no comportamento dos jovens. Revista de Psicologia Educacional, 10(3), 112-127.

Martins, G. A. Pinto, R. L. (2001). Manual para elaboração de trabalhos acadêmicos. São Paulo: Atlas.

Moran, J. M. (2018). A Educação que Desejamos: Novos Desafios e Como Chegar lá. São Paulo: Papyrus.