



APRENDENDO DE FORMA LÚDICA COM KAHOOT

Eliana Maia Vieira¹

RESUMO

Com a inserção de diferentes tecnologias na educação, as práticas docentes precisam se adequar às novas demandas na nova geração de estudantes, trazendo o lúdico, por vezes virtualizado, para os processos de ensino e de aprendizagem. Nesse ponto, há o Kahoot, que se apresenta como um jogo on-line em que os estudantes podem aprender por meio de quizzes interativos. Dessa maneira, este artigo pretende apresentar o Kahoot como uma ferramenta lúdica de aprendizagem a fim de possibilitar novos caminhos para as práticas pedagógicas gamificadas executadas na educação básica. Por meio de levantamentos bibliográficos, este estudo reconhece que a ludicidade inerente ao Kahoot pode trazer benefícios ao ensino, gerando ações que se alinham com as demandas exigidas pela sociedade atual.

Palavras-chave: Educação; Gamificação; Kahoot; Lúdico; Quizz.

ABSTRACT

With the insertion of different technologies in education, teaching practices need to adapt to the new demands of the new generation of students, bringing playfulness, sometimes virtualized, to the teaching and learning processes. At this point, there's Kahoot, which bills itself as an online game where students can learn through interactive quizzes. In this way, this article intends to present Kahoot as a playful learning tool in order to enable new paths for gamified pedagogical practices performed in basic education. Through bibliographic surveys, this study recognizes that the playfulness inherent to Kahoot can bring benefits to teaching, generating actions that are aligned with the demands demanded by today's society.

Keywords: Education; Gamification; Kahoot; Ludic; Quizz.

INTRODUÇÃO

O uso da tecnologia no processo de aprendizagem permite que os alunos interajam de diversas maneiras, acompanhado pela nova tendência da gamificação como modelo pedagógico alternativo que aplica aspectos do design de jogos no processo de aprendizagem (SUELVES et al., 2018) permitirá motivar, incitar à ação, promover a aprendizagem e resolver problemas, pois as mecânicas de

¹ Possui Doutorado em Ciências da Educação, pela Universidad Autonoma de Assunción – PY; Mestrado pela Universidade Federal de Pernambuco (1984). Atualmente é estatutário da Universidade Estadual da Paraíba. Tem experiência na área de Bioquímica, com ênfase em Bioquímica



jogo são aplicadas em ambientes não lúdicos com o objetivo de influenciar os alunos a promoverem uma aprendizagem significativa (BICEN; KOCAKOYUN, 2018).

A gamificação educacional pode ser a técnica que o professor utiliza na concepção de uma atividade de aprendizagem digital com o objetivo de melhorar as experiências de aprendizagem, orientar e/ou transformar a atitude do aluno no desenvolvimento das sessões, convertendo a ação de aprender numa atividade mais experiencial, para isso temos disponível a ferramenta Kahoot, que é uma ferramenta online gratuita com a qual você pode criar questionários, pesquisas e discussões, onde o aluno responde em tempo real, obtém feedback instantâneo e se torna o protagonista demonstrando o que sabe através do computador ou telemóvel, gerando consciência do que fazem numa perspectiva lúdica, aumentando a sua satisfação e maior envolvimento no seu processo de aprendizagem (JABER et al., 2016). Deste modo, é muito importante incorporar o uso desta ferramenta na área de História, Geografia e Economia, pois ajuda a melhorar a competência e constrói interpretações históricas, pois promove a motivação para alcançar uma aprendizagem significativa.

O concurso constrói interpretações históricas que incentivam os alunos a reconhecerem-se como parte de um processo em que desenvolvem explicações sobre problemas históricos onde colocam em jogo a interpretação crítica de diferentes fontes, a compreensão das mudanças, permanências, simultaneidades e sequências temporais, compreendendo as múltiplas causas e as consequências que estas geram e reconhece a sua relevância na atualidade, permitindo a formação de um aluno criticamente reflexivo capaz de desenvolver uma cidadania ativa e responsável.

Por esse motivo, o objetivo geral deste estudo foi apresentar o Kahoot como uma ferramenta lúdica de aprendizagem a fim de possibilitar novos caminhos para as práticas pedagógicas gamificadas executadas na educação básica.

CONCEITO, ELEMENTOS E APRENDIZAGEM DO JOGO

A maioria dos professores abandonou aquelas explicações que se limitavam a descrever listas de fatos, personagens e datas históricas, que os alunos tinham de memorizar e depois recitar nas provas. Dessa forma, os jogos



educativos podem ser utilizados como uma alternativa para tornar o aprendizado uma experiência motivadora (NOR AZAN et al., 2009).

O professor desenha as dinâmicas, mecânicas e componentes, criando cenários e narrativas para tornar a aprendizagem atrativa, combinando estratégias didáticas nas quais podem ser utilizadas ferramentas físicas e virtuais. Este modelo de aprendizagem deve proporcionar ao jogador feedback imediato, objetivos claros e desafios que estejam ao nível das suas capacidades (KIILLI, 2005). Pesquisas empíricas comprovaram que o uso de jogos em sala de aula contribui efetivamente para a aprendizagem dos alunos (PRENSKY, 2003; HAMARI et al., 2016; QIAN; CLARK, 2016).

No ensino tradicional, ao contrário, utiliza-se uma pedagogia baseada em classes: o professor ensina contando o que sabe e os alunos ouvem. Posteriormente, a aprendizagem deve ocorrer ou ser consolidada através do estudo fora das aulas. As práticas e seminários servem para aplicar posteriormente o que foi aprendido e, por fim, é realizado um exame em sala de aula para avaliar o que foi aprendido e avaliar a aprendizagem dos alunos (MARTIN et al., 2014).

Porém, para os alunos em geral é difícil manter a concentração por muito tempo durante as classes, o que impacta na sua capacidade de aprendizagem. Logo, o jogo nos tira da ordem obrigatória, das percepções e concepções habituais. Abre-nos ao outro, ao inventado, ao imaginado, ao antes imperceptível e inconcebível, e gera um ambiente propício à aprendizagem. Por isso, tem-se se preocupado em desenvolver e aplicar novas metodologias de ensino, inclusive algumas baseadas no uso de jogos na sala de aula.

Segundo Kiili (2005), os jogos podem ajudar a promover a colaboração através do consenso entre os membros do grupo. Os participantes deverão demonstrar capacidade de troca de ideias, opiniões, conhecimentos e tolerância às ideias dos outros, além da elaboração e contribuição de novos conhecimentos. Isso cria um ambiente positivo para negociar perspectivas e ideias emergentes e tomar decisões. Dessa forma, o uso de jogos tem pontos a seu favor, como o feedback em tempo real, a socialização, o desenvolvimento da criatividade e a promoção da participação. À medida que os alunos assimilam, acomodam e reequilibram o conhecimento, eles experimentam altos níveis de significado, motivação e atenção. Esse aprendizado contribui para que esse conhecimento permaneça na memória de longo prazo.



Pode-se argumentar que o jogo, apesar de ser um conceito antigo, também pode ser considerado como um elemento criativo no qual se refletem as tradições culturais de um momento histórico. A ludicidade como contribuição à educação também não é nova. Os antigos romanos chamavam as escolas de primeiras letras de “ludus”, cujo significado é justamente, jogo; e um “magister ludi” era o professor encarregado de alfabetizar, fazendo-os brincar, com letras construídas em marfim e madeira. Aprender brincando é uma forma prazerosa, motivadora e eficiente (OLIVA, 2016). A partir dessas ideias, diferentes teorias foram desenvolvidas sobre a aplicabilidade dos jogos na aprendizagem e a gamificação.

GAMIFICAÇÃO E EDUCAÇÃO

A inovação é um termo significativo no processo educacional, atualmente em tempo de pandemia, a tecnologia tem sido um elemento importante na educação, os recursos tecnológicos prometem estimular a educação, beneficiando a continuidade pedagógica. A UNESCO (2020) menciona que a tecnologia adaptativa adapta os materiais às necessidades educacionais dos alunos, razão pela qual a tecnologia tem sido considerada um elemento importante para estimular a aprendizagem educacional.

Zichermann e Cunningham (2011) mencionam que a gamificação é um processo que está relacionado ao pensamento e às técnicas de jogo do jogador, permitindo ao usuário resolver problemas, por isso, ao incentivar o indivíduo, a resolução destes garantirá que você busque estratégias que incentivem esse processo e atinjam os objetivos traçados.

A gamificação é um processo que une técnicas de jogo para atrair alunos, permitindo-lhes aprender e reforçar conhecimentos (GARCÍA, 2018) e consolidar a resolução de problemas (KAPP, 2012). É o conjunto de regras e mecânicas de jogo aplicadas a ambientes não-jogos com o objetivo de motivar e influenciar grupos de pessoas (TEIXES, 2015) através da apresentação de elementos de jogo como distintivos, limites de tempo, pontuações etc. e conceitos psicológicos como desafios ou competição, a fim de melhorar as experiências de aprendizagem, orientar e/ou transformar a atitude do aluno em sala de aula (FONCORTA; RODRÍGUEZ, 2014).



Em contextos educativos, a gamificação pode servir para modificar comportamentos apáticos e tornar a aprendizagem profunda, uma vez que a liberdade de falhar, experimentar, controlar o ritmo e o esforço, bem como promover a motivação intrínseca permitirá alcançar o sucesso na aprendizagem. As instituições de ensino têm incorporado em suas práticas pedagógicas o uso de elementos tecnológicos que permitem a aprendizagem por meio de jogos. Assim, a gamificação foi apresentada como uma alternativa para gerar uma mudança significativa no comportamento dos professores, esses elementos podem ser usado em todos os níveis educacionais (MINNAARD; MINNAARD, 2019). Nesse sentido, é importante reconhecer que as práticas educativas por meio da incorporação de elementos de jogos estimulam a aprendizagem dos alunos.

FERRAMENTA PEDAGÓGICA KAHOOT

A ferramenta Kahoot é uma ferramenta digital gratuita e inovadora que um professor pode utilizar para aumentar o clima criativo, agradável e durante o desenvolvimento das sessões de aprendizagem, pois é um sistema de respostas com o qual se pode criar questionários, pesquisas e discussões online, busca uma pedagogia ativa por parte do aluno que responde em tempo real e se torna protagonista e pode demonstrar o que sabe através do computador ou celular.

Imagem 1. Tela inicial da ferramenta



Fonte: Print pessoal (2024).



Os resultados são obtidos imediatamente, facilitando o trabalho docente porque são identificados os aproveitamentos dos nossos alunos e isso permite a tomada de decisões para fortalecer os resultados, revisar o que foi aprendido de forma divertida e até avaliar e aumentar a motivação, já que as provas ou questões não serão mais tão chatas (SEEONEE, 2015).

Portanto pode-se notar como característica que é um recurso interativo e dinâmico que pode ser utilizado em diversas áreas, já que os alunos ficam entusiasmados ao usar a ferramenta, gostam da competitividade que gera, divertem-se e gostam quando o utilizam, e para o professor é também uma ferramenta que pode ser utilizada para realizar avaliações formativas, diagnósticas e/ou somativas dependendo de os objetivos a serem alcançados (SILVA et al. 2018).

Por sua vez, a área de história, geografia e economia permite que os alunos do ensino básico se formem como cidadãos conscientes da sociedade onde vivem e do seu papel como sujeitos históricos para que assumam compromissos e se tornem agentes de mudança da realidade social através da gestão dos recursos ambientais e econômicos. Nesta área desenvolve-se a competência, constrói-se interpretações históricas, promove-se que os alunos se reconheçam como parte de um processo, o que significa que compreendem que são produto de um passado, mas também que estão a construir, a partir do presente, o futuro deles. Também permite ao aluno compreender o mundo do século XXI e a sua diversidade.

Dentro desta competência, são desenvolvidas as competências para interpretar criticamente fontes diversas, compreender o tempo histórico e utilizar categorias temporais, e desenvolver explicações históricas, reconhecendo a relevância de certos processos.

Paralelamente, Silva et al. (2018) elencam algumas vantagens de se inserir o Kahoot na sala de aula, a saber, vantagens de incorporar a componente lúdica na sala de aula; a posição do aluno é ativa e o ambiente de aula é mais amigável, o que gera no aluno um nível de confiança que não é obtido em ambientes de ensino rígidos; o nível de ansiedade, que geralmente está presente e tende a ser elevado no aluno durante uma avaliação, diminui à medida que os alunos ganham autoconfiança e não têm medo de errar; o aluno permanece alerta o tempo todo, o que facilita sua disposição para o aprendizado, elementos de excitação sensorial como: a surpresa, o riso, a sensação de diversão... são



elementos que mantêm o aluno motivado durante o processo educativo; e a função do jogo no processo de ensino-aprendizagem pode ser variada, pois pode desempenhar o papel introdutório de conteúdos de ensino e aprendizagem e também pode atuar como avaliador.

Por ser o jogo um agente motivador, permite ao professor ter versatilidade na sua utilização. Da mesma forma, cria competências e habilidades no aluno quando este é obrigado a gerar estratégias ou mecanismos para superar desafios, resolver problemas e responder corretamente às questões levantadas durante a realização da atividade lúdica.

Para além, a ferramenta desenvolve competências sociais, de cooperação e camaradagem, desde que o professor direcione a atividade lúdica num clima de respeito e colaboração entre iguais. Com esta atividade o aluno poderá desenvolver suas capacidades individuais e coletivas interagindo com os colegas para obter melhores resultados.

Silva et al. (2018) destacam que o Kahoot gera atitudes comunicativas, uma vez que os alunos devem expressar seus conhecimentos, competências e habilidades em público; tendo que, em muitas ocasiões, argumentar suas respostas e considerações gerais sobre a solução de problemas colocados de forma geral.

ASPECTOS CONSIDERADOS PARA A REALIZAÇÃO DO JOGO COMO COMPONENTE AVALIATIVO

Para obter resultados positivos ou favoráveis ao aplicar o jogo como estratégia de ensino, aprendizagem ou avaliação em sala de aula, Sánchez (2010) propôs considerar reflexões, pois o jogo deve abranger o objetivo ou finalidade proposta para o qual foi criado. Neste caso, Kahoot é uma ferramenta que se adapta eficazmente aos objetivos de avaliação propostos, pois aceita imagens, caracteres especiais e os elementos necessários para editar, transformar e avaliar tópicos diversos.

Devem ser considerados aspectos específicos dos alunos aos quais será realizada a atividade lúdica (idade, interesses, disponibilidade de materiais necessários à sua execução, personalidade, estágio ou nível de aprendizagem esperado), caso contrário, a atividade não seria atrativa e o interesse seria ser



perdido e motivação do aluno. Todos esses aspectos devem ser considerados na aplicação do Kahoot, em que o principal aspecto técnico pode ser o uso do smartphone pelos alunos.

Por outro lado, em termos de motivação, o carácter competitivo do jogo manteve o público (alunos) sempre motivado, independentemente da idade, devendo ser um desafio, mas alcançável pelo aluno. Uma atividade muito simples faz com que o aluno perca o interesse e se distraia, enquanto uma atividade muito complexa faz com que ele fique frustrado e desmotivado. Logo, as questões colocadas no Kahoot devem estar de acordo com os objetivos, conseguindo uma motivação adequada e positiva no aluno durante a realização da atividade.

As regras do jogo devem ser claras, apresentadas no início da atividade. Exemplos devem ser dados inclusive antes do jogo formal. Se um aluno confunde ou não conhece as regras do jogo, tenderá a abandoná-lo e, portanto, este se tornará ineficaz. Para cobrir este aspecto, deve ser anunciado antes do início da atividade o Kahoot, suas regras, sua forma de participação e a possível interação entre os alunos.

Portanto, o Kahoot é uma ferramenta disponível gratuitamente na web (<https://kahoot.com/>) que serve principalmente para criar jogos interativos baseados em perguntas nos quais podem participar de duas a um número limitado de pessoas simultaneamente. Assim, o Kahoot tem sido aplicado no campo educacional com grande aceitação pela comunidade em geral.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Kahoot como ferramenta pedagógica e avaliativa lúdica parece ser, à partida, um fator motivador e atrativo que permite melhorar a forma de obtenção de informação objetiva sobre os conhecimentos dos alunos. Isto evita a tensão, o stress e os elevados níveis de ansiedade que as avaliações realizadas na forma tradicional (exame escrito) acarretam.

Por fim, fica evidente a grande motivação que a utilização do Kahoot em sala de aula pode acarretar como ferramenta de avaliação. Em suma, o alto apreço dos alunos pelo uso da ferramenta a torna uma poderosa aliada para avaliar (conhecimentos a priori que devem ser memorizados) conhecimentos



matemáticos elementares. Isso nos incentiva a continuar aplicando a ferramenta e analisando seu impacto no processo educacional.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BICEN, H.; KOKAKOYUN, S. Perceptions of Students for Gamification Approach: Kahoot as a Case Study. **International Journal of Emerging Technologies in Learning**, 13(2). 2018.

GARCÍA, I. Herramientas de gamificación para el aprendizaje de ciencias de la tierra. **EDUTEC Revista Electrónica de Tecnología Educativa**, 29-39, 2018.

HAMARI, J., SHERNOFF, DJ, ROWE, E., COLLER, B., ASBELL-CLARKE, J.; EDWARDS, T. Jogos desafiadores ajudam os alunos a aprender: um estudo empírico sobre envolvimento, fluxo e imersão na aprendizagem baseada em jogos. **Computadores no Comportamento Humano**, 54, 170-179, 2016.

JABER, J., ARENCIBIA, A., CARRASCOSA, C., RAMÍREZ, A., RODRÍGUEZ-PONCE, E., MELIAN, C., . . . FARRAY, D. **Empleo de Kahoot como herramienta de gamificación en la docencia universitaria**. III Jornadas Iberoamericanas de Innovación Educativa en el ámbito de las TIC, 2016.

KAPP, K. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education**. John Wiley & Sons. 2012.

KIILI, K. Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model. **The Internet and Higher Education**, 8(1), 13-24, 2005.

MINNAARD, C.; AURELIA MINNAARD, V. Gamificación nivel superior en tiempos de pandemia. **Revista Rutas de Formación Prácticas y Experiencias**, 9, 49-54, 2019.



NOR AZAN, M., AZIZAH, J.; WONG SENG, Y. Digital Game-based learning (DGBL) model and development methodology for teaching history. **WSEAS Transactions on Computers**, 8(2), 322-333, 2009.

OLIVA, H. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión* (44), 29-47.

Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *Computers in Entertainment*, 1(1), 21.

QIAN, M.; CLARK, K. R. Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. **Computers in Human Behavior**, 63, 50-58, 2016. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>

SANCHÉS, D. Evaluación del programa de prácticas de la asignatura aprendizaje y desarrollo en la adolescencia. En *La comunidad universitaria: tarea investigadora ante la práctica docente*. **Instituto de Ciencias de la Educación**, 2010. p. 2353-2368.

SEENEE, X. (06 de Mayo de 2015). Aplicación didáctica de Kahoot. Profe2punto0: <http://profedospunto0.blogspot.pe/2015/05/kahoot-aplicacion-didactica.html>

SILVA, J., ANDRADE, M., RODRIGUES DE OLIVEIRA, R., LEITE SALES, G.; VIEIRA ALVES, F. Tecnologias digitais e metodologias ativas na escola: o contributo do Kahoot para gamificar a sala de aula. **Revista Thema**, 780-791, 2018.

SUELVES, D., VIDAL ESTEVE, I., PEIRATS CHACÓN, J.; LOPÉZ MARI, M. Gamificación en la evaluación del aprendizaje: **Valoración del uso de Kahoot. Innovative strategies for higher education in Spain**, 8-17, 2018.

TEIXES, F. **Gamificación: Fundamentos y Aplicaciones**. UOA. 2015.



ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. **Gamification by design:** Implementing game mechanics in web and mobile apps. " O'Reilly Media, Inc.", 2011.