

## UTILIZAÇÃO DO APLICATIVO KAHOOT NO ENSINO

CRISTIAN TORRES AMARAL<sup>1</sup>; ROZANE DA SILVEIRA ALVES<sup>2</sup>

<sup>1</sup>*Universidade Federal de Pelotas, ctorresamaral709@gmail.com*

<sup>2</sup>*Universidade federal de Pelotas, rsalvex@gmail.com*

### 1. INTRODUÇÃO

Embora nem todos estudantes brasileiros tenham recursos para adquirir as recentes tecnologias do mercado, os *smartphones* se fazem presente na vida de muitos alunos, e isso altera a forma como se vive, e como se aprende, já que estão diariamente interconectados trocando informações constantemente. Às vezes aprendendo, às vezes ensinando, e assim também se constrói o processo de aprendizagem, por meio de jogos, redes sociais, e outros aplicativos.

Sabendo disso, por que não fazer uso dessas tecnologias para o ensino na sala de aula? Moran (2014, p.108) explica que

“Está mudando a forma de conceber e exercer essa ação pedagógica, com as possibilidades de ensinar e aprender dentro e fora da sala de aula, sozinho ou em grupos, ao vivo ou conectado, presencial ou virtualmente”.

Para o autor isso nos diz muito sobre o quão precisamos aprimorar nossos métodos em relação a aplicação de conteúdos com auxílio de ferramentas adequadas no intuito de familiarizar, hierarquizar e relacionar com conteúdos, trazendo um sentido à vida do aluno.

Sendo assim, este trabalho tem por objetivo auxiliar professores por meio de um curso na modalidade a distância sobre como instalar, cadastrar, elaborar jogos no aplicativo chamado *Kahoot* dando ênfase nos conteúdos praticados em aula.

A cada geração que passa, percebe-se que a maneira de conceber o conhecimento muda. Isso se da pelo processo de desenvolvimento sociocultural e tecnológico que a sociedade vem desenvolvendo. Moran (2014, p.8) alerta que “A sociedade evoluiu mais do que a escola e, sem mudanças profundas, consistentes e constantes, não avançaremos rapidamente como nação”.

Não incluir a tecnologia no ensino pode fazer com que o aluno não experimente as inovações trazidas por ela. Se compararmos as profissões desde o período medieval, veremos o quanto estas vão se atualizando de acordo com o momento social que se vive, mas isso não acontece com os professores, nem com a educação. Ao analisar esta situação percebe-se que as escolas, junto às igrejas são as instituições mais resistentes a mudanças, e isso conduz a seguinte questão “Será que realmente estamos preparando nossos alunos para a sociedade atual?”.

Este trabalho evidencia que os futuros professores, e os que já são atuantes no mercado de trabalho, necessitam buscar meios para proporcionar uma metodologia de ensino baseada no uso da tecnologia, dando sentido à vida do aluno, afinal os estudantes exercerão atividades no mercado de trabalho que provavelmente ainda nem existem, e que certamente terão a participação da tecnologia. Dessa forma se faz necessário a criação de um curso para auxiliar professores que estejam interessados em aprender a usar aplicativos com a finalidade de trazer algo diferente para a sala de aula.

## O que é o *kahoot*?

*Kahoot* é uma plataforma de ensino em jogos com base na tecnologia. A ferramenta tem por objetivo possibilitar aos professores(as) a elaborar “quiz” com ênfase nos conteúdos aplicados em sala de aula. Dessa forma, os docentes proporcionam melhor engajamento e motivação aos estudantes referente ao conteúdo estudado. Os “Kahoots” são testes feitos pelos professores visando explorar o potencial individual e corporativo dos alunos. Além disso, O *kahoot* pode vir a contribuir no diagnóstico de cada aluno, uma vez que ele hierarquiza os estudantes conforme a pontuação feita sobre determinado tema. O aplicativo foi lançado em 2013, fundado por Johan Brand, Jamie Brooker, e Marten Versvik em um projeto em conjunto a Universidade Norueguesa de ciência e tecnologia.

A Figura 1 ilustra a tela de um *quiz* elaborado pelo autor.

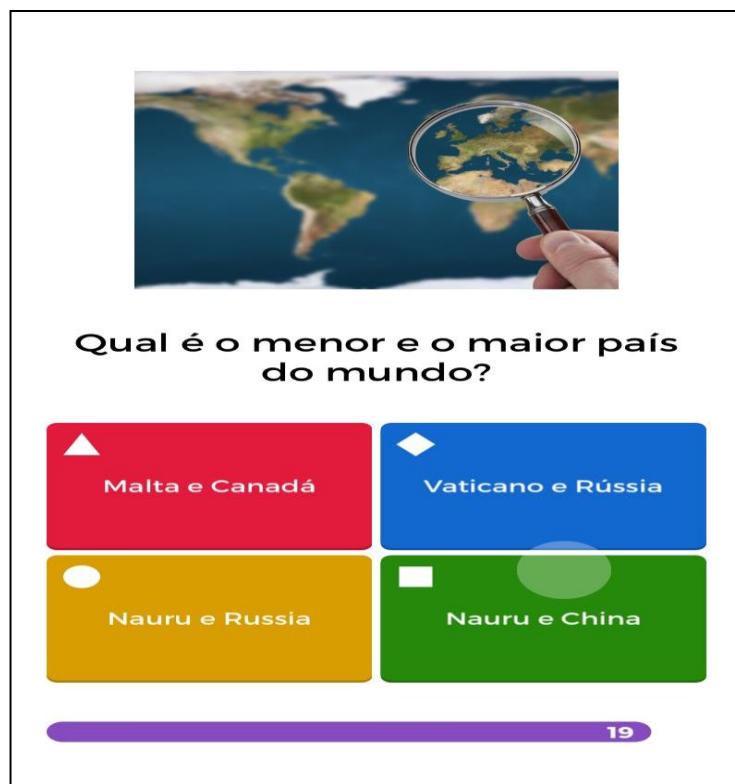


Figura 1 - tela do celular apresentando uma questão do *quiz*  
Fonte: autor

## 2. METODOLOGIA

Este trabalho apresenta um curso que oferecerá aos professores da Educação Básica da Rede Pública subsídios para a utilização do aplicativo *Kahoot*. Este curso está sendo preparado por uma equipe do projeto de extensão Rede Colabora, da qual fazem parte uma aluna do Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática e um bolsista do Curso de Licenciatura em Matemática.

O curso será ministrado no ambiente virtual de aprendizagem *Moodle*, e os conteúdos serão oferecidos na forma de vídeos. Serão gravados dois tipos de vídeos: os vídeos tutoriais instrucionais pelo bolsista da Matemática e as atividades pedagógicas que serão desenvolvidas pela mestranda, orientados pela coordenadora do Projeto

Para criação dos vídeos tutoriais, inicialmente são feitas apresentações detalhadas do uso do aplicativo no *PowerPoint*. A seguir é utilizado o software *Apowersoft* para captura das imagens apresentadas nos *slides* juntamente com o áudio da narrativa do bolsista, que explica passo a passo os recursos do aplicativo.

Os conteúdos a serem gravados em vídeos tutoriais abrangem a instalação do aplicativo no celular, o cadastro do usuário, elaboração do *quiz*, entre outros.

Os vídeos tutoriais estão sendo revisados e ajustados para posteriormente serem disponibilizados no ambiente *Moodle*.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para verificar a receptividade da utilização do aplicativo *Kahoot*, um quiz elaborado a partir dos tutoriais foi apresentado a cinco colegas de aula e após isso, ocorreu a discussão sobre a participação no jogo apresentado, e todos puderam expressar suas opiniões. Como a resposta foi favorável, o *quiz* elaborado foi apresentado também a alunos da disciplina de Estágio I dos cursos de Licenciatura em Matemática Integral e Noturno. Todos ficaram muito empolgados durante o jogo e aprovaram a utilização. Disseram também que irão usar o aplicativo durante o estágio nos anos finais do Ensino Fundamental pois será motivador para os alunos em sala de aula.

### 4. CONCLUSÕES

O curso sobre o aplicativo *Kahoot* ainda está em elaboração e será oferecido à comunidade de professores no mês de outubro de 2019. O Projeto de extensão *Rede Colabora* já possui tradição na oferta de cursos de formação continuada para o uso das tecnologias no ensino. Por este motivo, espera-se que haja uma boa receptividade por parte dos professores, visto que os cursos são gratuitos, práticos e rápidos, possibilitando que os professores da educação básica estudem em seus horários disponíveis, e que apliquem esse aprendizado em suas práticas em sala de aula.

### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MORAN, J. M. *A Educação que Desejamos: Novos Caminhos e Como Chegar Lá*. Campinas: Editora Papirus, 5ed.

KAHOOT Disponível em <<https://kahoot.com/>>. Acesso em: 11/09/2019.