

A UTILIZAÇÃO DO KAHOOT COMO METODOLOGIA DE ENSINO PARA OS ALUNOS DE INFORMÁTICA BÁSICA¹

THE USE OF KAHOOT AS A TEACHING METHODOLOGY FOR BASIC COMPUTER STUDENTS

Marcelo Luiz de Lima Monteiro²
Lourival Queiroz Alcantara Junior³

RESUMO: O artigo em questão tem como objetivo mostrar a utilização do Kahoot como metodologia de ensino para alunos de informática básica. O Kahoot foi utilizado para melhorar a aplicabilidade dos assuntos da disciplina informática básica de maneira interativa, atrativa, divertida, tendo como plataforma a apropriação de elementos da gamificação, que se busca engajar os educandos na aprendizagem da disciplina. Sendo assim a metodologia abordada neste trabalho é de revisão bibliográfica de cunho qualitativo, qual através desta se chegou aos seguintes resultados obtidos com o uso do Kahoot como metodologia de ensino para alunos de informática básica é de extrema importância, pois permite uma compreensão mais aprofundada dos impactos dessa ferramenta no processo de aprendizagem. Ao analisar qualitativamente os resultados, é possível identificar aspectos relacionados à motivação dos alunos, ao engajamento durante as atividades e ao desenvolvimento das habilidades cognitivas necessárias para a compreensão dos conteúdos abordados.

Palavras chave: alunos; ensino; kahoot; informática básica; metodologia.

ABSTRACT: The article in question aims to show the use of Kahoot as a teaching methodology for basic computer science students. Kahoot was used to improve the applicability of subjects in the basic IT discipline in an interactive, attractive and fun way, using the appropriation of gamification elements as a platform, which seeks to engage students in learning the subject. Therefore, the methodology addressed in this work is a bibliographical review of a qualitative nature, which through this the following results obtained with the use of Kahoot as a teaching methodology for basic IT students are extremely important, as it allows a more in-depth understanding of the impacts of this tool on the learning process. By qualitatively analyzing the results, it is possible to identify aspects related to student motivation, engagement during activities and the development of the cognitive skills necessary to understand the content covered.

Keywords: students; teaching; kahoot; basic computing; methodology.

Data de aprovação: 20/12/2023

¹Artigo apresentado ao Instituto Federal do Amapá como requisito para a obtenção do título de Pós-Graduado Lato Sensu em Informática na Educação

²Acadêmico do curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Informática na Educação. E-mail: djmluiz@yahoo.com.br

³Orientador, mestre em Educação. Docente do Instituto federal do Amapá. E-mail: Lourival.junior@ifap.edu.br

1 INTRODUÇÃO

O trabalho em questão tem como tema “A utilização do Kahoot como metodologia de ensino para os alunos de informática básica”, dentro do contexto deste trabalho será abordado percebe-se que os professores continuam insistindo em transmitir o conhecimento integral, e de contra partida continuam encontrando alunos desinteressados, desatentos e acima de tudo desmotivados.

O uso do Kahoot em ambientes formais de educação como estratégia pedagógica se pela proporcionalidade de mecanismos que cria espaços de aprendizados mediados por desafios que compreendam os espaços de aprendizagem, o Kahoot potencializa o desenvolvimento e habilidades cognitivas do aluno, pois este tem em seu arcabouço um quadro de modalidades de atividades como Quiz, Jumble, Discussion e Survey, mais a modalidade mais usual pelo setor educacional é o Quiz que é modulo gratuito de acesso a todos os professores e alunos.

Dentro desse contexto o objetivo geral deste trabalho é mostrar a utilização do Kahoot como metodologia de ensino para alunos de informática básica. Assim, como também os objetivos específicos deste são: apresentar a contextualização do Kahoot; mostrar o Kahoot como metodologia de ensino em informática básica; descrever a ferramenta Kahoot conceitos e funcionalidades; demonstrar a aplicabilidade do Kahoot no ensino de informática básica

Frente ao que está sendo exposto chega-se ao seguinte problema: qual a importância da utilização do Kahoot como metodologia de ensino para os alunos de informática básica?

Justifica-se este trabalho dizendo que o uso do Kahoot na informática básica é verdadeiramente uma metodologia capaz de estimular o interesse do aluno em realizar suas atividades, pois, muitas vezes as disciplinas são consideradas chatas, e através do Kahoot como metodologia, torna o conteúdo atrativo fazendo ter maior aproveitamento na aprendizagem.

A metodologia deste trabalho é de cunho revisão bibliográfica, pois através desta se tem maior afinidade com o tema, assim como também o tipo de pesquisa quanto aos objetivos a serem abordados no decorrer do trabalho é explicativo. No que tange a abordagem esta será qualitativa, pois, de acordo com Gil (2017) a interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa, não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas.

2 A UTILIZAÇÃO DO KAHOOT COMO METODOLOGIA DE ENSINO PARA OS ALUNOS DE INFORMÁTICA BÁSICA

2.1 Contextualização do Kahoot

No contexto da educação atual, o uso de metodologias de ensino inovadoras desempenha um papel fundamental na promoção de um aprendizado mais eficiente e significativo. Com o avanço tecnológico e a constante evolução das informações, torna-se necessário que os educadores busquem alternativas que estimulem a participação ativa dos alunos, despertando seu interesse e engajamento. Nesse sentido, as metodologias inovadoras se apresentam como uma resposta para os desafios enfrentados pela educação tradicional, proporcionando uma abordagem mais dinâmica e interativa (FERREIRA, 2021).

Os alunos de informática básica frequentemente enfrentam dificuldades ao aprender conceitos teóricos e práticos. A complexidade dos conteúdos aliada à falta de motivação pode resultar em baixo rendimento acadêmico. Além disso, a natureza abstrata dos conceitos teóricos muitas vezes dificulta sua compreensão pelos estudantes. Já no âmbito prático, a falta de experiência prévia com o manuseio de equipamentos e softwares pode gerar insegurança e dificuldades na aplicação dos conhecimentos adquiridos (PONTES, 2022).

A ferramenta Kahoot é uma plataforma digital que permite aos educadores criar questionários interativos para serem utilizados em sala de aula. Entre suas principais características estão a facilidade de uso, a possibilidade de personalização das atividades e a integração com dispositivos móveis. Os questionários criados no Kahoot podem conter diferentes tipos de perguntas, como múltipla escolha ou verdadeiro ou falso, além de permitir o uso de imagens e vídeos para enriquecer as atividades (SOUZA, SOARES, 2021).

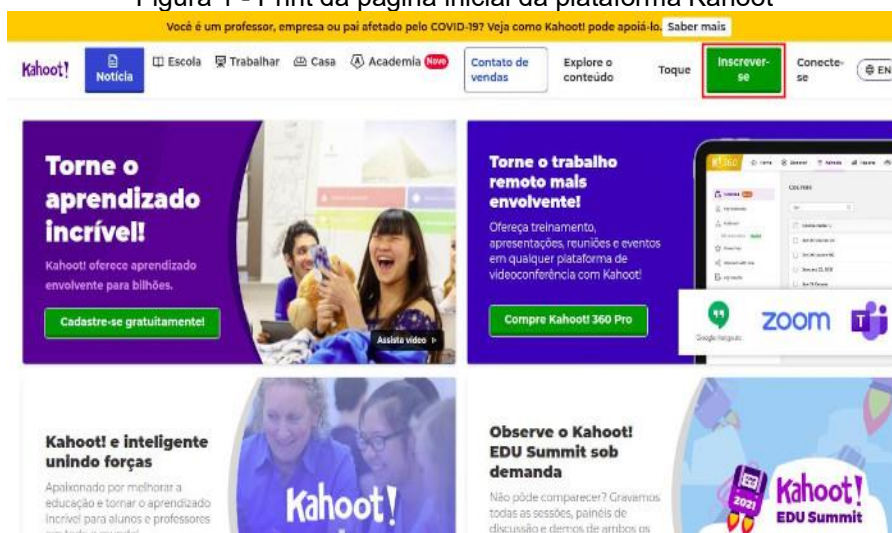
O uso da ferramenta Kahoot como metodologia de ensino traz diversos benefícios para os alunos de informática básica. Um dos principais é o aumento da participação dos estudantes nas aulas, uma vez que a plataforma proporciona um ambiente lúdico e interativo. Além disso, o Kahoot estimula o aprendizado colaborativo, pois permite que os alunos trabalhem em equipe para responder às perguntas. Essa dinâmica favorece a troca de conhecimentos entre os estudantes e promove a construção coletiva do saber (CHIOSSI, CHAGAS, 2019).

A aplicação da ferramenta Kahoot em aulas de informática básica pode ser feita de diversas formas. Por exemplo, é possível criar quizzes para revisão de conteúdo, permitindo aos alunos testarem seus conhecimentos e identificarem suas dificuldades. Outra possibilidade é utilizar o Kahoot como uma ferramenta de avaliação formativa, aplicando questionários durante o processo de ensino-aprendizagem para verificar o progresso dos estudantes e adaptar as estratégias pedagógicas conforme necessário (OLIVEIRA, SANTOS VASCONCELOS, 2021).

Estudos e pesquisas têm comprovado a eficácia da ferramenta Kahoot no processo de ensino-aprendizagem. Diversos estudos apontam resultados positivos na retenção do conhecimento por parte dos alunos que utilizaram a plataforma em suas atividades escolares. Além disso, observou-se um aumento significativo no engajamento dos estudantes durante as aulas, evidenciando o potencial motivador do Kahoot (FROTA, 2023).

Apesar das vantagens oferecidas pela ferramenta Kahoot, é importante destacar algumas limitações do seu uso. Uma delas é a dependência de acesso à internet, já que a plataforma funciona exclusivamente online. Isso pode ser um obstáculo em locais onde a conexão é instável ou inexistente. Além disso, o uso do Kahoot requer a disponibilidade de dispositivos eletrônicos, como computadores ou smartphones, o que pode representar um desafio para instituições com recursos limitados. É necessário considerar essas limitações ao planejar a utilização da ferramenta em sala de aula (PONTES, 2022).

Figura 1 - Print da página inicial da plataforma Kahoot



Fonte: <https://blog.b2bstack.com.br/kahoot/>

A utilização de metodologias de ensino inovadoras é de extrema importância para engajar os alunos de informática básica. Isso ocorre porque, muitas vezes, os métodos tradicionais de ensino não conseguem despertar o interesse dos estudantes, tornando o aprendizado monótono e desmotivador. Ao utilizar metodologias inovadoras, como a Ferramenta Kahoot, é possível criar um ambiente de aprendizado mais dinâmico e interativo, estimulando a participação ativa dos alunos e facilitando a compreensão dos conceitos (CARVALHO, 2022).

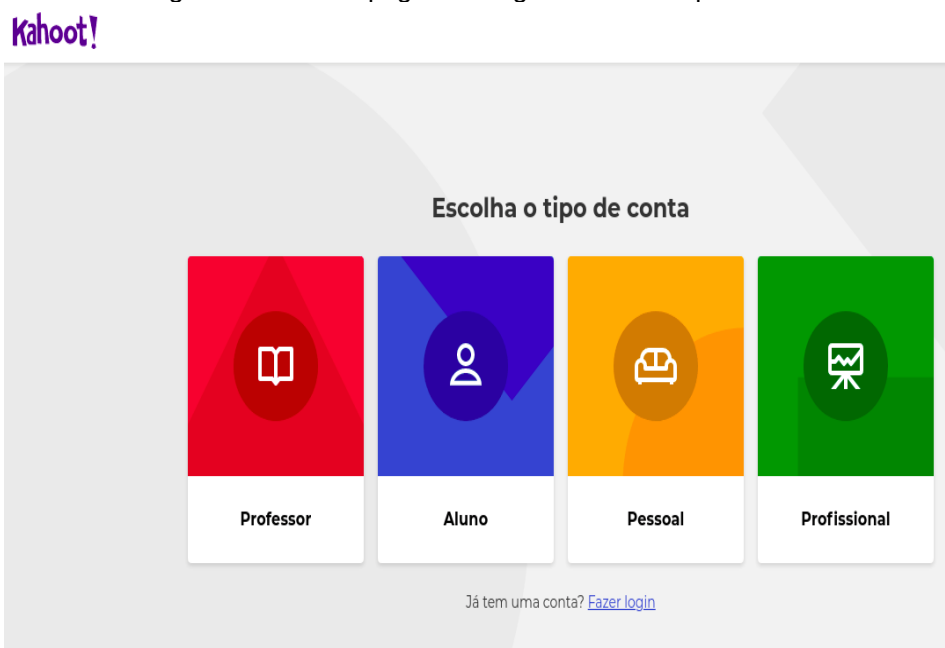
2.2 Metodologia de Ensino em Informática Básica

O ensino de informática básica é de extrema importância para os alunos nos dias atuais, uma vez que a tecnologia está presente em todas as áreas da vida. A disciplina de informática básica proporciona aos estudantes conhecimentos fundamentais para o uso adequado e eficiente dos recursos tecnológicos disponíveis. Além disso, essa disciplina contribui para o desenvolvimento de habilidades como raciocínio lógico, resolução de problemas e trabalho em equipe, que são essenciais no mundo profissional (MOREIRA, 2019).

No entanto, os professores enfrentam diversas dificuldades ao ensinar informática básica. Uma das principais dificuldades é a falta de interesse dos alunos pela disciplina. Muitos estudantes consideram as aulas monótonas e desinteressantes, o que acaba prejudicando o aprendizado. Nesse sentido, é necessário buscar estratégias que tornem as aulas mais dinâmicas e atrativas, despertando o interesse dos alunos pelo conteúdo (FROTA, 2023).

Uma ferramenta que pode auxiliar nesse processo é o Kahoot. O Kahoot é uma plataforma online que permite aos professores criar questionários interativos e jogos educativos para serem utilizados em sala de aula. Através dessa ferramenta, os alunos podem participar ativamente das atividades propostas, respondendo às perguntas em tempo real e competindo com seus colegas. Além disso, o Kahoot oferece recursos visuais e sonoros que tornam as atividades mais envolventes e estimulantes (RODRIGUES, AMADOR, 2020).

Figura 2 - Print da página de login e senha da plataforma Kahoot



Fonte: <https://blog.b2bstack.com.br/kahoot/>

A utilização do Kahoot como metodologia de ensino em informática básica traz diversos benefícios para os alunos. Primeiramente, essa ferramenta torna as aulas mais interessantes e motivadoras, uma vez que os estudantes são incentivados a participar ativamente das atividades propostas. Além disso, o Kahoot permite ao professor avaliar o desempenho dos alunos de forma imediata, identificando as dificuldades e necessidades individuais de cada estudante (SILVA, ALMEIDA, 2021).

Os resultados obtidos com o uso do Kahoot em sala de aula têm sido bastante positivos. Diversos estudos e relatos de experiências demonstram que essa ferramenta contribui para o aumento da participação dos alunos nas aulas, melhora o desempenho acadêmico e promove um ambiente de aprendizagem mais colaborativo e interativo. Além disso, o Kahoot tem se mostrado eficaz no desenvolvimento de habilidades como raciocínio lógico, tomada de decisão e trabalho em equipe (GONÇALVES, 2020).

No entanto, é importante destacar que a utilização do Kahoot como metodologia de ensino também apresenta algumas limitações e desafios. Um dos principais desafios é garantir o acesso à internet e a disponibilidade de dispositivos eletrônicos para todos os alunos. Além disso, é necessário adaptar os conteúdos para essa plataforma, tornando-os adequados ao formato interativo proposto pelo Kahoot (SILVA, ALMEIDA, 2021).

Quanto às perspectivas futuras da utilização do Kahoot no ensino de informática básica, é possível vislumbrar melhorias na ferramenta que possam potencializar ainda mais o aprendizado dos alunos nessa área. Por exemplo, seria interessante incorporar recursos adicionais, como vídeos explicativos ou simulações interativas, que enriqueçam as atividades propostas. Além disso, outras formas de utilização do Kahoot, como a criação de desafios ou competições entre turmas, podem ser exploradas para estimular ainda mais o engajamento dos alunos (CARVALHO, 2022).

2.2.1 Importância da utilização de metodologias ativas como Kahoot

A utilização de metodologias ativas no ensino de informática básica é de extrema importância para promover uma aprendizagem mais significativa e efetiva. Diferentemente do modelo tradicional de ensino, em que o professor é o detentor do conhecimento e os alunos são meros receptores passivos, as metodologias ativas colocam o aluno como protagonista do seu próprio aprendizado. Isso significa que o aluno é incentivado a participar ativamente das atividades propostas, a buscar soluções para problemas reais e a construir seu conhecimento de forma colaborativa. Dessa forma, as metodologias ativas estimulam o pensamento crítico, a criatividade e a autonomia dos alunos (OLIVEIRA, SANTOS VASCONCELOS, 2021).

Ao utilizar o Kahoot nas aulas de informática básica, é possível tornar as aulas mais dinâmicas e interativas. Através da ferramenta, o professor pode criar atividades que envolvam desafios práticos relacionados ao conteúdo estudado. Por exemplo, é possível criar um quiz em que os alunos devem identificar os componentes de um computador ou resolver problemas de programação. Dessa forma, o Kahoot permite que os alunos coloquem em prática os conhecimentos teóricos adquiridos, tornando as aulas mais concretas e aplicadas (FROTA, 2023).

O uso do Kahoot também estimula a participação e o engajamento dos alunos nas aulas de informática básica. Através da ferramenta, é possível criar atividades em grupo, em que os alunos podem trabalhar colaborativamente para responder às perguntas propostas. Além disso, o Kahoot permite que os alunos acompanhem sua própria evolução e comparem seus resultados com os demais colegas. Essa interação entre os alunos promove a troca de conhecimentos e experiências, incentivando a participação ativa de todos (FERREIRA, 2021).

Uma das principais contribuições do Kahoot para o processo de aprendizagem é permitir que os alunos testem seus conhecimentos de forma lúdica e divertida. Através da ferramenta, é possível criar questionários com diferentes níveis de dificuldade e desafios, adaptados ao perfil dos alunos. Dessa forma, o Kahoot proporciona uma experiência de aprendizagem mais personalizada e individualizada, permitindo que cada aluno avance no seu próprio ritmo e supere suas dificuldades (FROTA, 2023).

Além disso, o uso do Kahoot como metodologia de ensino também pode ser utilizado como uma ferramenta de avaliação do desempenho dos alunos. Através da ferramenta, é possível monitorar as respostas dos alunos em tempo real e identificar quais são as áreas em que eles apresentam maior dificuldade. Com base nesses resultados, o professor pode direcionar suas intervenções de forma mais precisa e oferecer atividades de reforço específicas para cada aluno. Dessa forma, o Kahoot contribui para uma avaliação formativa e contínua, permitindo que o professor acompanhe de perto o progresso dos alunos ao longo do processo de aprendizagem (PEREIRA, 2022).

Figura 3 - Planos pagos do Kahoot

The image shows the Kahoot! pricing page with four plans:

- Básico:** Sem custos. Features include starting with Kahoot! Fundamentals, creating Kahoots, organizing groups, and creating individualized challenges. A 'Continue de graça' button is present.
- Kahoot! + Home:** \$5 por anfitrião por mês. \$60 cobrados anualmente. Features include connecting family and friends, playing personally or via video conference, adding puzzles and surveys, increasing bets with multiple-choice answers, and choosing premium images. A 'Compre Agora' button is present.
- Kahoot! + Família:** Recomendado. \$5 por anfitrião por mês. \$99 \$60,30 cobrados anualmente. Features include involving children in learning, all question types, math with Kahoot! DragonBox, helping children learn to read with Kahoot! Poio Read, and learning to play chess. A 'Compre Agora' button is present.
- Kahoot! + Premier:** Popular. \$15 por anfitrião por mês. \$180 faturados anualmente. Features include being the best host, up to 50 players per game, family play, adding word clouds and open questions, and exclusive premium content. A 'Compre Agora' button is present.

At the bottom, there is a toggle for 'Anualmente' (selected) and 'Por mês'.

Fonte: <https://blog.b2bstack.com.br/kahoot/>

A utilização do Kahoot como metodologia de ensino também contribui para o desenvolvimento das habilidades tecnológicas dos alunos, preparando-os para o mercado de trabalho. Através da ferramenta, os alunos têm a oportunidade de utilizar recursos tecnológicos em suas atividades diárias, familiarizando-se com as novas tecnologias e adquirindo competências digitais essenciais para sua formação profissional. Além disso, o Kahoot permite que os alunos explorem diferentes áreas da informática básica, como programação, hardware e software, ampliando seus conhecimentos e possibilitando uma formação mais abrangente na área (OLIVEIRA, SANTOS VASCONCELOS, 2021).

A interface interativa e gamificada do Kahoot é uma das características que contribuem para seu sucesso no ensino de informática básica. Por meio dessa interface, os alunos têm a oportunidade de aprender de forma lúdica e participativa, o que facilita a compreensão dos conceitos abordados nas aulas. Além disso, essa abordagem estimula o desenvolvimento do pensamento crítico e promove a interação entre os estudantes (MOREIRA, 2019).

O uso da ferramenta Kahoot no ensino de informática básica traz diversos benefícios para os alunos. Um desses benefícios é o estímulo ao trabalho em equipe, uma vez que a ferramenta permite a criação de competições entre os estudantes. Essa dinâmica colaborativa favorece a troca de conhecimentos e o desenvolvimento de habilidades sociais. Além disso, o uso do Kahoot contribui para a melhoria na fixação dos conteúdos, uma vez que os alunos são incentivados a revisar e reforçar seus conhecimentos por meio da participação nos questionários (SOUZA, SOARES, 2021).

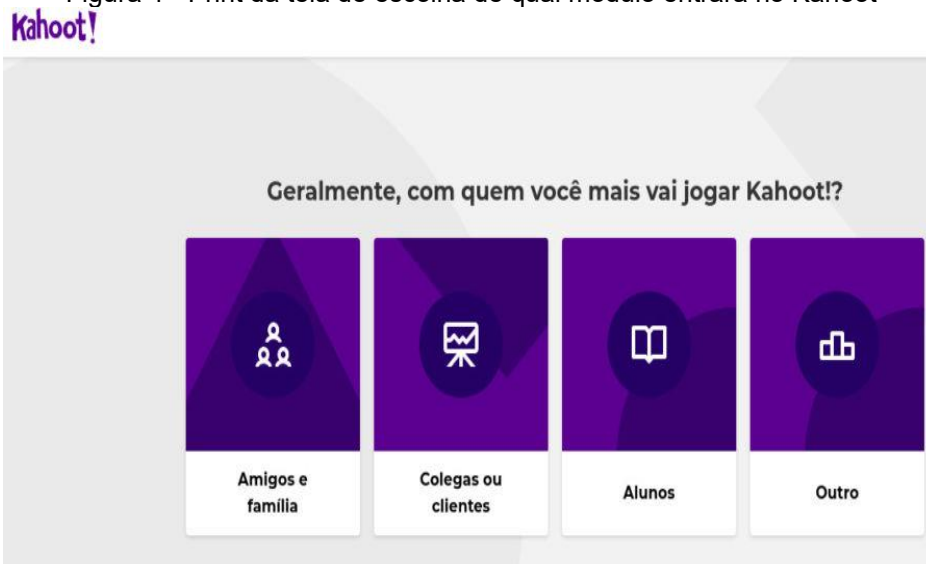
Outro aspecto relevante do uso da ferramenta Kahoot é sua facilidade de aplicação em sala de aula. A interface simples e intuitiva torna o uso da ferramenta acessível mesmo para professores com pouca experiência em tecnologia. Além disso, é possível criar questionários personalizados de acordo com os objetivos pedagógicos de cada aula, adaptando o conteúdo às necessidades específicas dos alunos (PONTES, 2022).

No contexto do ensino de informática básica, existem diversas formas práticas de utilizar a ferramenta Kahoot. Uma delas é a criação de quizzes sobre conceitos fundamentais da área, como algoritmos, linguagens de programação e hardware. Esses quizzes podem ser utilizados tanto como atividades complementares durante

as aulas quanto como instrumentos de avaliação formativa para verificar o nível de compreensão dos alunos (PEREIRA, 2022).

Estudos e pesquisas têm comprovado a eficácia do uso da ferramenta Kahoot no ensino de informática básica. Diversos trabalhos acadêmicos relatam resultados positivos tanto na aprendizagem dos alunos quanto na satisfação dos professores ao utilizar essa metodologia. Os estudantes demonstram maior interesse pelos conteúdos abordados nas aulas e apresentam um melhor desempenho nas avaliações.

Figura 4 - Print da tela de escolha de qual modulo entrara no Kahoot



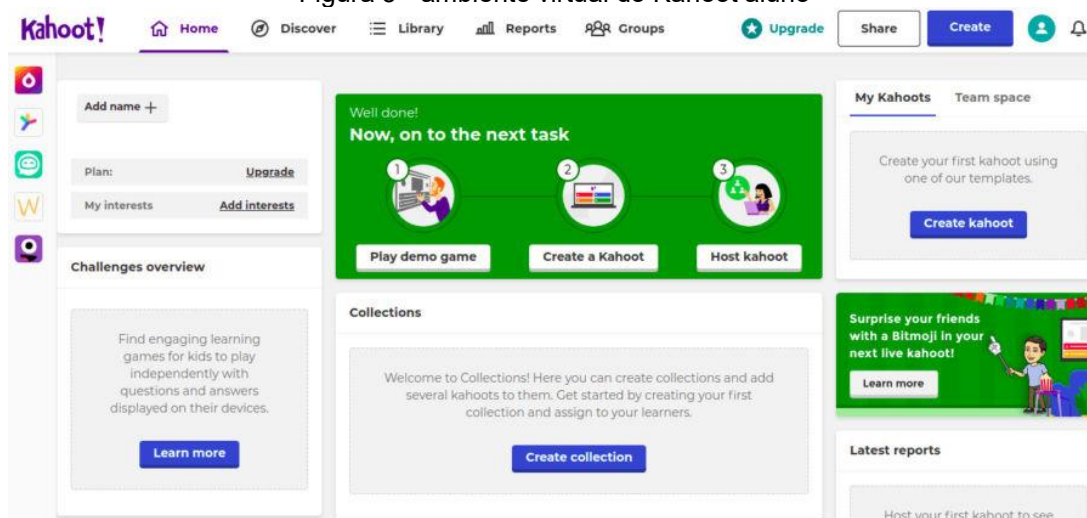
Fonte: <https://blog.b2bstack.com.br/kahoot/>

Na imagem 04 acima mostra a tela de entrada do Kahoot está também pode ser chamada de flashcards, é a tela dentro do Kahoot que é útil para memorização rápida de assuntos e conteúdo, sua funcionalidade tem como ponto central “palavras chaves” que são introduzidas dentro de cartas interativas que são variadas (MARTINS, 2019).

Existe também outro produto que é conhecido como “Drops” é uma ferramenta desenvolvida para o ensino aprendizagem de idiomas que pode ser usado por educandos de todas as idades. O drops como é conhecido permite a configuração do prazo de desenvolvimento de cada exercício, ou seja, o limite de cinco minutos o aluno já consegue resolver seus desafios diários, a qual pode contar com até 45 idiomas a sua disposição (PEREIRA, 2022).

Uma das vantagens da utilização da ferramenta Kahoot como metodologia de ensino é sua capacidade de engajar os alunos de forma lúdica e divertida. O Kahoot permite criar questionários interativos com opções de resposta múltipla escolha, em que os alunos podem responder por meio de seus dispositivos móveis. Além disso, o Kahoot possui um sistema de pontuação em tempo real, o que torna as atividades mais competitivas e estimula a participação dos alunos. Essa abordagem gamificada contribui para tornar as aulas mais atrativas e motivadoras, aumentando o interesse dos alunos pelo conteúdo abordado (CHIOSSI, CHAGAS, 2019).

Figura 5 - ambiente virtual do Kahoot aluno



Fonte: <https://blog.b2bstack.com.br/kahoot/>

No ensino de informática básica, os professores enfrentam diversos desafios que podem comprometer o processo de aprendizagem dos alunos. Um desses desafios é a falta de interesse por parte dos estudantes, que muitas vezes veem a disciplina como algo tedioso e sem relevância para suas vidas. Além disso, manter o engajamento dos alunos durante as aulas também pode ser uma tarefa difícil, uma vez que eles estão constantemente expostos a estímulos externos, como celulares e redes sociais, que podem desviar sua atenção do conteúdo apresentado (CALLEGARI, 2021).

2.3 Ferramenta Kahoot: conceitos e funcionalidades

Uma das principais funcionalidades da ferramenta Kahoot é a possibilidade de criar questionários interativos, nos quais os alunos podem responder às perguntas em tempo real utilizando seus dispositivos móveis. Além disso, o Kahoot também permite a criação de jogos educativos, nos quais os alunos podem competir entre si ou em equipes. Essas funcionalidades tornam o processo de aprendizagem mais dinâmico e divertido, estimulando a participação ativa dos alunos (CHIOSSI, CHAGAS, 2019).

A utilização da ferramenta Kahoot durante as aulas de informática básica traz diversos benefícios para o engajamento dos alunos. Ao transformar o aprendizado em um jogo, a ferramenta desperta o interesse dos estudantes e os motiva a participar ativamente das atividades propostas. Além disso, o Kahoot permite que os resultados sejam exibidos em tempo real, o que gera uma competição saudável entre os alunos e aumenta sua motivação para obter melhores pontuações (CALLEGARI, 2021).

Além do engajamento dos alunos, a ferramenta Kahoot também auxilia no desenvolvimento das habilidades na área de informática básica. Por meio dos questionários e jogos criados, os alunos são desafiados a aplicar seus conhecimentos e a resolver problemas relacionados à área. Dessa forma, eles desenvolvem habilidades como raciocínio lógico, capacidade de análise e síntese de informações, além de aprimorarem sua capacidade de tomar decisões rápidas (SILVA, ALMEIDA, 2021).

Uma das vantagens da ferramenta Kahoot é a possibilidade de personalização das atividades de acordo com o nível de conhecimento dos alunos em informática básica. Os professores podem criar questionários e jogos que sejam adequados ao

nível de cada turma ou até mesmo de cada aluno individualmente. Isso permite que o ensino seja mais personalizado e adaptado às necessidades específicas de cada estudante, garantindo um aprendizado mais efetivo (PONTES, 2022).

A interatividade proporcionada pela ferramenta Kahoot é um dos seus principais atrativos. Durante as aulas de informática básica, os alunos têm a oportunidade não apenas de responder às perguntas ou jogar os jogos propostos, mas também de interagir com seus colegas e com o professor. Essa interação estimula a participação ativa dos alunos nas atividades propostas, promovendo uma maior troca de conhecimentos e experiências entre eles (RODRIGUES, AMADOR, 2020).

Para ilustrar a aplicação prática da ferramenta Kahoot no ensino de informática básica, podemos citar alguns exemplos. Em uma aula sobre conceitos básicos de programação, por exemplo, o professor pode criar um questionário no qual os alunos devem identificar os comandos corretos para resolver determinado problema. Já em uma aula sobre hardware, pode-se criar um jogo no qual os alunos devem associar as peças de um computador aos seus respectivos nomes. Esses exemplos mostram como o Kahoot pode ser utilizado de forma criativa e efetiva para promover o aprendizado dos alunos na área de informática básica. Os resultados obtidos com a utilização da ferramenta são bastante positivos, com um aumento significativo no engajamento e na participação dos alunos, além de uma melhora nos seus desempenhos nas avaliações (FERREIRA, 2021).

2.3.1 Características da ferramenta Kahoot

Uma das principais características da Ferramenta Kahoot é a sua interface interativa e intuitiva. Através dela, os alunos podem participar ativamente das atividades propostas pelo professor, respondendo às perguntas em tempo real. Além disso, o Kahoot oferece recursos visuais atrativos, como cores vibrantes e animações, que contribuem para o engajamento dos estudantes durante as aulas (GONÇALVES, 2020).

A utilização da Ferramenta Kahoot como metodologia de ensino para alunos de informática básica traz diversos benefícios. Um deles é a motivação dos estudantes, que se sentem mais envolvidos nas atividades propostas através do uso do Kahoot. Além disso, essa ferramenta estimula a competição saudável entre os alunos, incentivando-os a se esforçarem para obter melhores resultados (MOREIRA, 2019).

Outra característica importante do Kahoot é a possibilidade de personalização das atividades. Os professores podem adaptar os conteúdos de acordo com as necessidades e níveis de conhecimento dos alunos, tornando as aulas mais individualizadas e eficientes. Dessa forma, cada aluno pode aprender no seu próprio ritmo e de acordo com suas habilidades específicas (SOUZA, SOARES, 2021).

O feedback imediato proporcionado pela Ferramenta Kahoot é outro aspecto relevante. Após cada pergunta, os alunos recebem um retorno imediato sobre suas respostas, podendo identificar seus erros e acertos de forma rápida e eficiente. Isso contribui para o processo de aprendizagem, permitindo que os estudantes corrijam seus equívocos e consolidem seus conhecimentos (GONÇALVES, 2020).

A integração do Kahoot com outras ferramentas tecnológicas também é uma característica marcante. Através do uso de smartphones, tablets ou computadores, os alunos podem acessar as atividades propostas pelo professor de forma prática e ágil. Essa integração facilita o acesso dos estudantes às atividades, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e adaptado às necessidades da era digital (SILVA, ALMEIDA, 2021).

Estudos e pesquisas têm comprovado a eficácia da Ferramenta Kahoot como metodologia de ensino. Diversos trabalhos acadêmicos evidenciam resultados positivos no aprendizado dos alunos de informática básica quando essa ferramenta é utilizada em sala de aula. Os estudantes apresentam maior interesse pelos conteúdos abordados, melhor desempenho nas avaliações e maior retenção do conhecimento adquirido (PONTES, 2022).

Em suma, a Ferramenta Kahoot surgiu como uma plataforma interativa para o ensino, evoluindo ao longo dos anos até se tornar uma ferramenta completa para a criação de atividades educacionais. Suas características principais incluem uma interface interativa e intuitiva, personalização das atividades, feedback imediato aos alunos e integração com outras ferramentas tecnológicas. Estudos científicos têm comprovado a eficácia do Kahoot como metodologia de ensino, trazendo benefícios como motivação e engajamento dos estudantes (RODRIGUES, AMADOR, 2020).

2.4 Gamificação na Educação

A colocação Gamificação na educação deteve seu marco histórico na pandemia Covid-19, apesar desta já existir bem antes do sinistro mundial, frente a isto o panorama mundial educacional atual mostra que o planejamento e as estratégias pedagógicas precisam ser repensadas, pois, a necessidade de se reinventar, reestruturar o modelo de ensino, ao ponto de surgir a colocação ensino emergencial ou como é visto atualmente como ensino remoto (CARVALHO, 2022).

A relação que se vê entre games e educação é atualmente conhecida como Gamificação, pois, esta traz consigo descobertas significativas e objetos educacionais de ensino aprendizagem, sendo assim se faz necessário compreender o significado e sentido de Gamificação, Navarro 2021 aponta em sua obra que:

Quando se considera que o jogo é uma forma inerente do homem e um precedente cultural, compreende-se que os mecanismos dos jogos estão presentes na forma de viver e de se relacionar do ser humano desde os primórdios da civilização. Percebe-se que a própria forma de sobreviver pode ser considerada um jogo sendo assim não se pode entender a Gamificação como sendo algo novo na sociedade. A Gamificação e jogo ainda não possuem um conceito alicerçado, mas são compreendidos por teóricos como aplicação de elementos, mecanismos, dinâmicas e técnicas de jogos no contexto fora de um jogo propriamente dito (NAVARRO, 2021, p. 17).

A Gamificação ainda que ascendente atualmente, ainda está em processo experimental no ambiente educacional, este estágio experimental se faz necessário até mesmo por causa da divergência entre autores em relação ao planejamento e execução da Gamificação em qualquer campo (FROTA, 2023).

Diante destes apontamentos é importante alocar aqui que a busca por benefícios através da Gamificação está mais intensificada, em termos de aspectos, engajamento, motivação e criatividade que passam a ser cada vez mais frenéticos dentro das experiências de jogos. Estes aspectos mostram que a experiência funciona como a aplicação do jogo dentro do contexto educacional cujos benefícios podem ser notados a quem faz uso da Gamificação (MOREIRA, 2019).

2.5 Aplicabilidade do Kahoot no Ensino de Informática Básica

O Kahoot é uma ferramenta digital que pode ser utilizada como metodologia de ensino para alunos de informática básica. Trata-se de uma plataforma online que permite criar questionários interativos com opções de múltipla escolha. Os alunos podem participar desses questionários utilizando seus dispositivos móveis ou computadores pessoais, respondendo às perguntas em tempo real. O Kahoot possui características e funcionalidades que o tornam atrativo para os estudantes, como um design intuitivo, cores vibrantes e a possibilidade de personalização dos questionários (PEREIRA, 2022).

A utilização do Kahoot no ensino de informática básica traz diversos benefícios para os alunos. Um deles é o aumento da participação e engajamento dos estudantes nas aulas, uma vez que a ferramenta torna o processo de aprendizagem mais divertido e interativo. Além disso, o Kahoot estimula o aprendizado colaborativo, pois os alunos podem competir entre si ou trabalhar em equipe para responder às questões. Outro benefício é a possibilidade de avaliação em tempo real, permitindo ao professor identificar as dificuldades dos alunos e adaptar sua abordagem pedagógica (MOREIRA, 2019).

Existem diversos exemplos práticos de aplicação do Kahoot no ensino de informática básica. Um deles é a criação de questionários interativos sobre conceitos fundamentais da área, como sistemas operacionais, redes de computadores e programação básica. Esses questionários podem ser utilizados como atividades complementares às aulas expositivas, incentivando os alunos a revisarem e fixarem os conteúdos abordados. Além disso, o Kahoot também pode ser utilizado para realizar competições entre os alunos, promovendo um ambiente lúdico e estimulante para o aprendizado (FROTA, 2023).

Professores que utilizaram o Kahoot como metodologia de ensino para alunos de informática básica relatam experiências positivas. Eles observaram um maior engajamento dos estudantes nas aulas, com uma participação mais ativa e entusiasmada durante as atividades propostas com a ferramenta. Além disso, houve uma melhoria significativa no desempenho acadêmico dos alunos, que demonstraram um maior domínio dos conteúdos e uma capacidade maior de aplicá-los em situações práticas. Esses resultados evidenciam o potencial do Kahoot como uma ferramenta eficaz para o ensino de informática básica (FERREIRA, 2021).

As perspectivas futuras para a utilização do Kahoot no ensino de informática básica são promissoras. A ferramenta possui um grande potencial para promover uma aprendizagem mais efetiva e atrativa nessa área, contribuindo para a formação de profissionais mais preparados para o mercado de trabalho. Além disso, o Kahoot pode ser utilizado como uma forma de democratizar o acesso ao conhecimento, uma vez que permite que os alunos participem das atividades mesmo fora do ambiente escolar. Dessa forma, é possível ampliar o alcance do ensino de informática básica e proporcionar oportunidades iguais de aprendizado para todos os estudantes (CHIOSSI, CHAGAS, 2019).

2.5.1 Engajamento dos alunos através do Kahoot

O engajamento dos alunos no processo de aprendizagem em informática básica é de extrema importância para o sucesso do ensino nessa disciplina. Através do engajamento, os estudantes se tornam participativos e ativos na sala de aula, o que contribui para uma melhor assimilação dos conteúdos e um maior

desenvolvimento das habilidades necessárias para a área. Além disso, o engajamento dos alunos também está relacionado com a motivação e o interesse pela disciplina, fatores essenciais para um aprendizado eficaz (CALLEGARI, 2021).

O Kahoot pode ser utilizado como uma ferramenta eficaz para promover o engajamento dos alunos em informática básica. Essa plataforma interativa permite a criação de questionários e jogos educativos, nos quais os estudantes podem participar individualmente ou em equipes. O Kahoot utiliza elementos lúdicos e competitivos, como placares de pontuação em tempo real, para estimular a participação ativa dos alunos. Dessa forma, os estudantes se sentem motivados a responder as questões corretamente e a superar seus próprios recordes, o que contribui para um maior engajamento e aprendizado (MOREIRA, 2019).

Existem diversos exemplos práticos de como o Kahoot pode ser aplicado em sala de aula para estimular a participação ativa dos alunos em informática básica. Por exemplo, os professores podem criar questionários sobre conceitos fundamentais da disciplina, como sistemas operacionais ou linguagens de programação, e promover competições entre os estudantes para ver quem responde corretamente no menor tempo. Além disso, é possível utilizar o Kahoot para revisar conteúdos já abordados em aulas anteriores ou para introduzir novos temas, despertando a curiosidade dos alunos (GONÇALVES, 2020).

A participação ativa dos alunos no processo de ensino-aprendizagem é de extrema importância, pois promove um ambiente de aprendizado mais dinâmico e colaborativo. Quando os alunos são estimulados a participar ativamente das atividades em sala de aula, eles se tornam protagonistas do seu próprio aprendizado, desenvolvendo habilidades como autonomia, pensamento crítico e criatividade. Além disso, a participação ativa dos alunos contribui para o engajamento e motivação dos mesmos, aumentando o interesse pelo conteúdo abordado e facilitando a assimilação dos conhecimentos (PEREIRA, 2022).

A Ferramenta Kahoot pode ser utilizada como uma estratégia eficaz para incentivar a participação ativa dos alunos em sala de aula. Essa ferramenta consiste em um jogo online interativo que permite aos estudantes responderem perguntas sobre determinado assunto por meio de dispositivos eletrônicos como smartphones ou tablets. Ao utilizar o Kahoot, os professores podem criar questionários com perguntas relacionadas ao conteúdo abordado em aula, tornando o processo de aprendizagem mais lúdico e envolvente. Além disso, a ferramenta permite que os alunos acompanhem sua pontuação em tempo real, o que estimula a competição saudável entre eles (FROTA, 2023).

2.5.2 Análise qualitativa dos resultados obtidos com o uso do Kahoot

A análise qualitativa dos resultados obtidos com o uso do Kahoot como metodologia de ensino para alunos de informática básica é de extrema importância, pois permite uma compreensão mais aprofundada dos impactos dessa ferramenta no processo de aprendizagem. Ao analisar qualitativamente os resultados, é possível identificar aspectos relacionados à motivação dos alunos, ao engajamento durante as atividades e ao desenvolvimento das habilidades cognitivas necessárias para a compreensão dos conteúdos abordados (FROTA, 2023).

Os principais objetivos da análise qualitativa dos resultados obtidos com o uso do Kahoot nesse contexto são: identificar os pontos fortes e fracos da utilização dessa ferramenta como metodologia de ensino, compreender como os alunos percebem e se envolvem com as atividades propostas, verificar se o Kahoot contribui para a

melhoria do desempenho acadêmico e avaliar a eficácia dessa ferramenta em relação aos objetivos educacionais estabelecidos (GONÇALVES, 2020).

Na análise qualitativa dos resultados obtidos com o uso do Kahoot, algumas métricas são frequentemente utilizadas. Entre elas, destacam-se: o nível de participação e engajamento dos alunos durante as atividades, a percepção dos estudantes sobre a utilidade e relevância do Kahoot como ferramenta de ensino, o grau de satisfação dos alunos em relação às atividades realizadas com o uso do Kahoot e a identificação das principais dificuldades enfrentadas pelos estudantes ao utilizar essa ferramenta (SOUZA, SOARES, 2021).

É importante ressaltar que a análise qualitativa dos resultados obtidos com o uso do Kahoot como metodologia de ensino para alunos de informática básica apresenta algumas limitações. Uma delas é a dificuldade em generalizar os resultados, uma vez que cada turma e cada grupo de alunos pode reagir de forma diferente ao utilizar essa ferramenta. Além disso, a análise qualitativa depende da interpretação dos pesquisadores, o que pode introduzir vieses e subjetividades nos resultados (CARVALHO, 2022).

A partir da análise qualitativa dos resultados obtidos com o uso do Kahoot como metodologia de ensino para alunos de informática básica, é possível tirar algumas conclusões importantes. Por exemplo, pode-se concluir que o Kahoot contribui para o aumento da motivação dos alunos e para o desenvolvimento das habilidades cognitivas necessárias para a compreensão dos conteúdos abordados. Além disso, é possível concluir que essa ferramenta pode ser eficaz na promoção do engajamento dos estudantes e na melhoria do desempenho acadêmico (SOUZA, SOARES, 2021).

Com base nos resultados da análise qualitativa dos resultados obtidos com o uso do Kahoot como ferramenta de ensino, algumas recomendações podem ser feitas para melhorar sua utilização. Por exemplo, é recomendável oferecer treinamentos e capacitações aos professores para que possam explorar todo o potencial do Kahoot em sala de aula. Além disso, é importante considerar as preferências e necessidades dos alunos ao planejar as atividades com o uso dessa ferramenta, buscando sempre torná-las mais atrativas e relevantes para eles (PEREIRA, 2022).

Frente aos resultados colhidos também é importante falar que a gamificação potencializa o aprendizado do aluno, ao ponto do próprio aluno reconhecer essa potencialização, pois, esta apesar de ainda não ter seu conceito alicerçado é uma verdadeira ferramenta que envolve as características rotineiras e que melhora o desempenho dos alunos envolvidos no processo, pois, estes destacaram melhor a suas percepções e o dinamismo, a interatividade, motivação, a participação nas aulas que envolvam características da gamificação.

Por fim os achados oriundos deste trabalho demonstram que o fato da gamificação ser verdadeiramente um elemento que possui relação direta com o ensino aprendido em específico de aulas remotas demonstram que esta vai se relacionar ainda mais com a educação a cada ano que se passa, pois, através dos últimos acontecimentos mundiais como por exemplo a pandemia Covid-19, que mostrou que a educação deve estar mais preparada para enfrentar desafios como estes, ou seja, a inovação educacional deve dar mais passos em prol do aprendizado, ou seja, o engajamento deve sempre ser o alvo para enfrentar as inúmeras dificuldades sociais que podem aparecer.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No contexto da informática básica, é de extrema importância utilizar metodologias de ensino inovadoras que possam engajar os alunos e tornar o aprendizado mais dinâmico e interessante. Isso se deve ao fato de que a área da informática está em constante evolução, exigindo dos profissionais conhecimentos atualizados e habilidades práticas. Nesse sentido, a utilização de metodologias inovadoras, como o uso da Ferramenta Kahoot, pode contribuir significativamente para o desenvolvimento dos alunos nessa área.

Dentro desse contexto percebe-se que o objetivo geral deste trabalho foi alcançado a qual era “mostrar a utilização do Kahoot como metodologia de ensino para alunos de informática básica” assim como também os objetivos específicos também foram alcançados no decorrer deste trabalho.

Em termo de problemática “qual a importância da utilização do kahoot como metodologia de ensino para os alunos de informática básica?” está também obteve um resolutividade com a seguinte resposta: O uso do Kahoot como metodologia de ensino para alunos da informática básica, faz com que o uso desta, estimule a participação e o engajamento dos alunos nas aulas de informática básica. Através da ferramenta, é possível criar atividades em grupo, em que os alunos podem trabalhar colaborativamente para responder às perguntas propostas. Além disso, o Kahoot permite que os alunos acompanhem sua própria evolução e comparem seus resultados com os demais colegas. Essa interação entre os alunos promove a troca de conhecimentos e experiências, incentivando a participação ativa de todos

Conclui-se dessa forma que a pesquisa trouxe à tona um assunto importante para comunidade escolar, e que fica consolidado neste trabalho que através da aprendizagem se pela plataforma se tem alunos mais ativos e antenados, pois, através da plataforma conseguiu-se compreender a unificação da importância do ensino com a tecnologia, pois, de forma dinâmica se tem uma verdadeira multiplicidade de aprendizado.

Sendo assim este trabalho não obteve a intenção de exaurir o assunto, na verdade a intenção deste trabalho é de chamar a atenção do leitor e instigar a este a desenvolver suas próprias pesquisas. Nesse sentido fica o entendimento e conclusão deste trabalho que a plataforma Kahoot produz conhecimento e transmite este a quem precisar podendo transmitir de maneira individual ou coletiva, através de suas atividades, portanto a plataforma pode ser sim utilizada como metodologia de ensino na educação de informática básica, pois, esta plataforma torna as aulas muito mais dinâmicas e lúdicas tanto para o professor quanto para o aluno.

REFERÊNCIAS

- CALLEGARI, M. A. **Kahoot! nas aulas de química:** um estudo sobre a influência motivadora do jogo na perspectiva da Teoria da Autodeterminação. 2021. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/214439>. Acesso em: 02 out. 2023.
- CARVALHO, T. **Música e tecnologia na escola:** diretrizes pedagógicas para os anos iniciais do ensino fundamental guiadas pela BNCC. Repositório UFC, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/70451>. Acesso em: 02 out. 2023.
- CHIOSSI, P. A.; CHAGAS, A. C. **O uso de recursos tecnológicos nas aulas de ciências, da EEB professor Luiz Sanches Bezerra da Trindade.** 2019. Disponível em: <https://repositorio.ifsc.edu.br/handle/123456789/1859>. Acesso em: 02 out. 2023.
- FERREIRA, D. G. **Quiz sobre o reino monera:** abordagem das TIC's numa sequência didática para o ensino de Biologia. 2021. Disponível em: <http://icts.unb.br/jspui/handle/10482/40819>. Acesso em: 02 out. 2023.
- FROTA, G. L. L. **Gamificação:** o uso do Classcraft na melhoria da motivação dos alunos de um curso técnico em informática. 2023. Disponível em: <http://acervo.ufvjm.edu.br/jspui/handle/1/3269>. Acesso em: 02 out. 2023.
- GONÇALVES, A. E. **A lógica de programação no contexto de um minicurso:** uma experiência usando recursos pedagógicos no ensino técnico. 2020. Disponível em: <https://repositorio.pgsscogn1384/1/DissertacaoAndersonEmidioMacedo.pdf>. Acesso em: 02 out. 2023.
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 6. ed. São Paulo: Atlas, 2017.
- MOREIRA, N. **A docência de filosofia frente às novas tecnologias:** desafios para novos tempos. 2019. Disponível em: <https://tede.ufam.edu.br/handle/tede/7513>. Acesso em: 02 out. 2023.
- MARTINS, Ernane Rosa. Aprendizagem móvel com a tecnologia educacional Kahoot: uma discussão da perspectiva dos aprendizes. **Revista educa online**, v. 13, n. 3, p. 37-57, 2019.
- NAVARRO MATEOS, Carmen *et al.* **La gamificación en el ámbito educativo español:** revisión sistemática. 2021.
- OLIVEIRA, JMS; SANTOS VASCONCELOS, YA dos. **Relato de experiência:** Uso das Tics no Processo De Ensino e Aprendizagem na Química em uma Escola Integral. 2021. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conapesc/2021/TRABALHO_EV161_MD1_SA101_ID2270_12102021214211.pdf. Acesso em: 02 out. 2023.

PEREIRA, W. R. **Educação 4.0**: os desafios na utilização das metodologias ativas e inserção das tecnologias digitais de informação e comunicação no ensino superior. 2022. Disponível em: <https://bdtd.ucb.br:8443/jspui/handle/tede/3011>. Acesso em:02 out. 2023.

RODRIGUES, RL; AMADOR, VC. **Abordagens avaliativas relacionadas a habilidades do pensamento computacional**: uma revisão sistemática. Brazilian Journal of. 2020. Disponível em: <https://www.brazilianjournals.com/ojs/index.php/BRJD/article/download/9452/7971>. Acesso em:02 out. 2023.

SILVA, A.; ALMEIDA, E. **Tecnologias educacionais aplicadas à educação profissional integrada à EJA**. 2021. Disponível em: https://memoria.ifrn.edu.br/bitstream/handle/1044/1968/M_III_Livro_1_Tecnologias_Educacionais_FINAL.pdf?sequence=1. Acesso em:02 out. 2023.

SOUZA, LR de; SOARES, EB da Silva. Ensinando Matemática Financeira com Tecnologias: uma Experiência utilizando Laboratório Rotacional em Tempos de Ensino Remoto. **Revista de pesquisa em educação matemática**, [S.l.], v. 11, n. 2, p. 1-15, 2021. Disponível em: <https://periodicos.unespar.edu.br/index.php/rpem/article/view/6293>. Acesso em:02 out. 2023.

PONTES, Raul Silva. **Novas tecnologias no ensino da língua portuguesa: Caminhos e reflexão**. Disponível em: <file:///C:/Users/Admin/Downloads/TCC%20FINAL%20RAUL%20PONTES-2.pdf>. Acesso em:02 out. 2023