



I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



UTILIZAÇÃO DO RECURSO DIGITAL KAHOOT NO ENSINO FUNDAMENTAL

Elias Ataide da Silva do Nascimento³⁷⁵

Gabriel Brazão de Almeida³⁷⁶

Nelma da Silva³⁷⁷

Ederson Wilker Figueiredo Leite³⁷⁸

Abstract - This article aimed to apply a method to instruct teachers in the use of concepts of gamification in education through the use of the Kahoot platform in a public school located in the city of Macapá, in the state of Amapá. For this, an Open Educational Resource (OER) was developed in the form of a PDF manual, which provided information and illustrations to teachers in a clear and objective way about the use of the platform. It was observed that the use of OER facilitated the use of the platform by teachers. In this way, it can be seen that the use of the Kahoot platform can make it possible for the students to be stimulated to the contents, since it uses media based on gamification challenges and competitions. Thus, students tend to feel challenged to solve a problem, this can provide greater participation and fixation of curricular contents.

Keywords: Education; Gamification; Ludic; Methodology; Educational Resource.

Resumo – Este artigo teve como objetivo aplicar um método para instruir professores na utilização de conceitos de gamificação na educação através do uso da plataforma Kahoot em uma escola pública localizada na cidade de Macapá, no estado do Amapá. Para tal, foi elaborado um Recurso Educacional Aberto (REA) em forma de manual em PDF, que forneceu informações e ilustrações aos professores de forma clara e objetiva sobre o uso da plataforma. Foi observado que o uso do REA facilitou a utilização da plataforma pelos docentes. Dessa forma, depreende-se que a utilização da plataforma Kahoot pode possibilitar maior estímulo dos alunos aos conteúdos abordados, pois ela utiliza mídias

³⁷⁵ Pós-graduando em Informática na Educação pelo Instituto Federal de Ciência, Educação e Tecnologia do Amapá-IFAP. Graduado em Licenciado em Informática -IFAP. E-mail: eliasataide.76@gmail.com

³⁷⁶ Pós-graduando em Informática na Educação pelo IFAP. Bacharel em Arquitetura e Urbanismo - UNIFAP. E-mail: Gabriel-brazao@hotmail.com

³⁷⁷ Pós-graduanda em Informática na Educação pelo IFAP. Graduada em Licenciatura em Pedagogia - Faculdade Atual. E-mail: silvabritonnelma@gmail.com

³⁷⁸ Mestre em Ciências pela Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro. Bacharel em Ciências da Computação pela Universidade Bras Cubas. Docente do curso de Pós-Graduação em Informática na Educação - IFAP. E-mail: ederson.leite@ifap.edu.br



I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



baseadas em desafios e competições de gamificação. Assim, os alunos tendem a se sentir desafiados a resolver determinado problema, isto pode proporcionar maior participação e fixação dos conteúdos curriculares.

Palavras-chave: Educação; Gamificação; Lúdico; Metodologia; Recurso Educacional.

1- Introdução

O uso de métodos e recursos de ensino tradicionais ainda são predominantes no processo de ensino e aprendizagem. Nesse contexto, em meio aos avanços tecnológicos, percebe-se uma diminuição do interesse dos alunos em aprender o conteúdo das aulas. Diante disso, diversas metodologias de ensino que envolvem o uso de recursos tecnológicos vêm sendo estudadas ao longo dos anos, sendo a utilização de jogos lúdicos bastante difundida nas escolas. Segundo Silva et al. (2017), os jogos lúdicos, tem o intuito de trazer divertimento para as pessoas, ao serem utilizados da maneira correta em sala de aula, eles podem ajudar no desenvolvimento do aluno, de modo que este proporciona interação entre o docente e os discentes.

Segundo Haguenauer (2007) os jogos lúdicos podem ser metodologias de ensino eficazes, devido à sua capacidade de motivar, ensinar, ajudando o aluno a manter os conteúdos retidos em seus conhecimentos, desenvolvendo as capacidades cognitivas dos jogadores, ajudando a desenvolver as relações interpessoais juntamente com as suas aptidões mentais. O lúdico está em suas diversas modalidades, como brinquedos, brincadeiras, jogos acompanhando nossa trajetória de vida, do nascimento à terceira idade, contribuindo para a nossa saúde física e mental de forma integrada. (SALVO, L.S., p1).

Um conceito muito disseminado em termos de utilização de jogos em sala de aula é a gamificação, que segundo Sande (2018), é uma estratégia de usar elementos dos jogos fora do ambiente dos jogos e pode ser aplicada para auxiliar o professor na tarefa não mais de fornecer informações, mas sim de ensinar a selecionar as informações úteis e de aplicar esse conhecimento para resolver problemas da profissão. Além disso, a gamificação estimula o aluno a aprender cada vez mais através da competitividade, pois o mesmo se vê desafiado a vencer o jogo. Neste processo, o aluno não somente assimila o conteúdo apresentado em sala, como vai além. Um recurso tecnológico que se baseia em todos esses conceitos é o aplicativo Kahoot. Dellos (2015) define o Kahoot como uma plataforma de aprendizado baseada em jogos de diferentes modalidades,



I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA

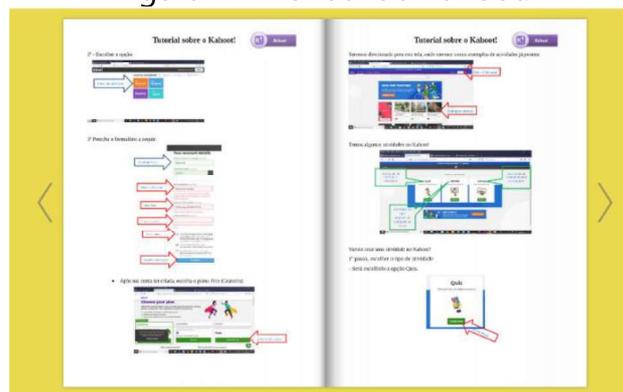


incluído um quiz game disponível no site <https://kahoot.com>, no qual podem ser adicionadas perguntas pelo professor e, essas são convertidas em um jogo com pontuação, interação e ranqueamento.

2. Metodologia

A metodologia elaborada teve sua aplicação na Escola Estadual Serafini Costaperaria, localizada no bairro Jardim II, na cidade de Macapá. O workshop foi ministrado no laboratório de informática educacional (LIED), onde cada professor ocupou um computador e pôde ter acesso ao manual explicativo que nós criamos, e que os guiou durante o treinamento. O manual é de livre acesso através do endereço: <http://gg.gg/tutorialkahoot>

Figura 1 - Manual do Kahoot.



Fonte: Elaborada pelos autores

O material caracteriza-se por ser um Recurso Educacional Aberto, assim, seu conteúdo foi disponibilizado na internet para a aplicação do treinamento aos professores, e a quem possa interessar-se. Os materiais e recursos disponíveis no Laboratório de Informática Educativa (LIED) da escola, conforme tabela 1.

Tabela 1 – Material utilizado no Workshop de Kahoot.

Descrição do item	Quantidade
Computador	11 unid.
Projetor Multimídia	01 unid.
Manual em PDF(REA)	10 unid.
Celular/Smartphone	10 unid.
Internet (Modem)	01 unid.



I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



Fonte: Elaborada pelos autores.

O uso das tecnologias no processo de ensino e aprendizagem é algo complexo, e necessita que o docente apresente uma série de habilidades e competências[...]técnicas e pedagógicas, as mais importantes para a gestão das tecnologias para o ensino. (BARROS,2009, p.62). O treinamento consiste em uma aula inicialmente expositiva, na qual um instrutor apresenta a plataforma do Kahoot aos professores, bem como suas principais funcionalidades. Em seguida, os professores têm seu contato individual com a plataforma nos computadores do laboratório com o auxílio do manual, o que resultará na criação de suas contas pessoais no Kahoot; e ao final da aula, de caráter interativo, um professor foi selecionado para elaborar um quiz na plataforma, o qual foi testado pelos demais professores através de seus celulares, elucidando diversas dúvidas que surgiram durante o processo.

Figura 2 – Professores utilizando a plataforma Kahoot.



Fonte: Elaborada pelos autores.

Foi elaborado um questionário para coletar informações sobre como o uso das tecnologias facilita o interesse do estudante, qual a sua importância no aprendizado, se utilizam os jogos como forma de interação no processo de ensino-aprendizagem, entre outras.

Figura 3 – Questionário sobre as TICs e a utilização de jogos em sala de aula.



I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA

Fonte: Elaborada pelos autores.

3. Resultados e discussão

O preenchimento dos questionários de caráter opcional, foi respondido por 5 dos 8 professores participantes. Como resultado, o questionário mostra que a maioria costumam se divertir com algum tipo de jogo, tendo como local principal sua própria residência. As respostas ficaram divididas em relação ao uso de jogos em sala de aula, porém 100% dos participantes concordaram quanto à sua importância, justificando ser uma ferramenta poderosa com intuito de diversificar o uso dos recursos didáticos-pedagógicos, e que otimiza o aprendizado dos estudantes. Os professores demonstraram interesse no uso do Kahoot, inclusive como uma forma inovadora para aplicação de exercícios de fixação e provas, e apontaram como única dificuldade para sua implementação nas aulas, a deficiência na estrutura da escola(conexões com a internet).

4. Conclusões

A apresentação de novas possibilidades no ensino para alunos da educação básica foi recebida com entusiasmo pelos professores envolvidos nesta pesquisa. Através do workshop ministrado, tornou-se evidente os benefícios de uma abordagem lúdica em sala de aula através do uso das tecnologias.

A apresentação da Plataforma Kahoot aos professores, os possibilitou enxergar novos e criativos meios de ensinar o conteúdo, atraindo a atenção dos alunos, bem como motivando-os a aprender cada vez mais. Evidenciou-se que através do uso do Quiz, os professores sentiram-se entusiasmados ao acertar as questões do jogo com intuito de competir com os demais participantes, além de divertirem-se. Esta pesquisa relata que o uso de recursos tecnológicos e aplicação de jogos educativos ainda apresenta-se bastantes tímidos nas escolas, e isso deve-se a diversos fatores, dentre eles, estrutura insuficiente que possibilite tais inovações.



**I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E
IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS
DIGITAIS NA EDUCAÇÃO**

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



Referências

BARROS, Daniela Malaré Vieira – Guia didático sobre as tecnologias da comunicação e informação: material para o trabalho educativo na formação docente – Rio de Janeiro, Vieira & Lent, 2009.

DELLOS, R. (2015) Kahoot! A digital game resource for learning. **International Journal of Instructional Technology and Distance Learning**, 12(4), 49--52.

HAGUENAUER, C. J.; CARVALHO, F. S.; VICTORINO, A. L. Q.; Et al. Uso de Jogos na Educação Online: a Experiência do LATEC/UFRJ. **EDUCAONLINE**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, p. 1-14, Jan/abr de 2007.

JUNIOR, F. W. F. D. S. et al. Uso do Kahoot como método de ensino-aprendizagem para estudantes de ensino médio. **UNID UEPB**, Campina Grande, v. 1, 2017.

SALVO, L. S. – Importância do lúdico na aprendizagem. Disponível em: <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/pedagogia/a-importancia-do-ludico-na/30066>.

SANDE, D.; SANDE, D. Uso do Kahoot como ferramenta de avaliação e ensino-aprendizagem no ensino de microbiologia industrial. **Holos**, Natal, v. 1, p. 170-179, 2018.