

ANÁLISE DA FERRAMENTA KAHOOT COMO FACILITADORA DO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

*Raquel Prá¹

*Tainá Araújo Freitas²

*Marcia Regina de Araujo Amico³

Resumo: A utilização de softwares e outras tecnologias como facilitadoras do processo de ensino-aprendizagem cresceu como tema de interesse para a literatura acadêmica e também entre profissionais que atuam como docentes. Esta preocupação está associada às transformações ocorridas na relação estabelecida entre professores e alunos, acarretando aos professores o desafio de propor novas metodologias para manter a motivação e o engajamento dos discentes. Nesse sentido, surge o fenômeno denominado gamificação que consiste na utilização de jogos como ferramentas didáticas. Tendo por base este contexto, o presente estudo, qualitativo e exploratório, tem por objetivo analisar a opinião de discentes do curso de Mestrado em Administração de Empresas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) a respeito da contribuição de uma dessas ferramentas, denominada Kahoot, em seus processos de ensino-aprendizagem. Para tanto, foram ministradas aulas expositivo-dialogadas com a utilização da ferramenta em três disciplinas diferentes: Evolução das Teorias de Liderança, Ensino-Aprendizagem e Gestão de Pessoas. A coleta de dados ocorreu mediante a aplicação de um questionário disponibilizado por intermédio do Google Forms. Os dados foram analisados utilizando-se a técnica de Análise de Conteúdo. Os resultados da pesquisa sugerem que, na visão dos respondentes, a ferramenta atua como facilitadora do processo de ensino-aprendizagem, mobilizando e motivando o grupo para a aula e também permitindo a recuperação dos conteúdos apreendidos por meio de leituras anteriores à realização das aulas.

Palavras-chave: Kahoot. Gamificação. Educação. Tecnologia.

1 INTRODUÇÃO

A utilização de softwares e outras tecnologias como facilitadoras do processo de ensino-aprendizagem cresceu como tema de interesse para a literatura acadêmica e também entre profissionais que atuam como docentes (MORAIS, 2017). Esta preocupação está associada às transformações ocorridas na relação estabelecida entre professores e alunos, decorrente de fatores como a introdução de novas tecnologias, acarretando aos professores o desafio de propor novas metodologias para manter a motivação e o engajamento dos discentes (LIBÂNEO, 2013).

* Acadêmicas do curso de mestrado em Administração de Empresas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul UFRGS

¹ raquel.pra@hotmail.com

² af.taina@gmail.com

³ marciaamico@gmail.com

Libâneo (2013) explica que os professores passam por um momento de crise no qual sua relevância no papel de ensinar é questionada. Afinal, é possível obter uma gama significativa de informações com a utilização das diferentes tecnologias que nos estão disponíveis, como a internet, por exemplo, sem ser necessária a figura do professor. Quanto a este assunto, Roman (2006) alerta que é necessário haver a mediação de um professor em relação à utilização dos recursos tecnológicos para orientar os alunos a realizarem uma leitura crítica e não serem dominados por eles, reconhecendo suas limitações e potencialidades.

Dentro do contexto de inclusão das tecnologias na educação, surge o fenômeno emergente denominado gamificação (BORGES et al, 2013; FARDO, 2013). Fardo (2013) esclarece que gamificação consiste na utilização de elementos de jogos digitais, de nominados games, como ferramentas didáticas. A inclusão destes recursos no processo de ensino-aprendizagem tem por objetivo potencializa-lo processo, promovendo a motivação dos discentes e o aprimoramento da capacidade de resolução de problemas.

O presente estudo, qualitativo e exploratório, insere-se no panorama de apreciação crítica da tecnologia com o objetivo de analisar a opinião de discentes do curso de Mestrado em Administração de Empresas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) a respeito da contribuição de um game, denominado Kahoot, em seus processos de ensino-aprendizagem. Para tanto, foi realizado um levantamento das opiniões de alunos que participaram de aulas expositivo-dialogadas nas quais este recurso foi utilizado. Estes alunos pertencem a três disciplinas diferentes: Evolução das Teorias de Liderança, Ensino-Aprendizagem e Gestão de Pessoas. A coleta de dados ocorreu mediante a aplicação de um questionário disponibilizado por intermédio do Google Forms. Os dados foram analisados utilizando-se a técnica de Análise de Conteúdo proposta por Bardin (2011), por meio da qual se criou categorias para avaliar os benefícios da ferramenta.

Este trabalho está estruturado em cinco sessões além da introdução, são elas: referencial teórico, metodologia, análise e discussão dos resultados, considerações finais e referências.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O referencial teórico inicia com uma breve conceituação acerca da interação entre educação e tecnologia incluindo o fenômeno de gamificação. Após é apresentada a ferramenta Kahoot.

2.1 Educação, tecnologia e gamificação

Libâneo (2013) elucida que diversas mudanças ocorreram afetando as relações de trabalho e das pessoas de um modo geral, incluindo a estabelecida entre professores e alunos, tais como: a mundialização da economia; a diminuição de autonomia das nações em função do contexto de globalização; a crise dos valores éticos como solidariedade; e a inclusão massiva de novas tecnologias no cotidiano das pessoas. Como consequência, a educação se vê subordinada à economia e à lógica de competitividade do mercado, com o desafio de preparar pessoas para o trabalho ao mesmo tempo em que necessita desenvolver nestas uma consciência crítica deste contexto.

De acordo com Morais (2017) a introdução das novas tecnologias de informação e comunicação trouxeram como mudanças o aumento e o estabelecimento de um fluxo constante de informações. Como consequência, instaurou-se um período de instabilidade e mudança de paradigma, no qual as autoridades são questionadas e o próprio conceito de conhecimento passa a ser revisto, questionando-se o papel dos professores na educação.

Nesse sentido, Bastos (1998) alerta para a impossibilidade de se desprezar a tecnologia no espaço educacional, pois ela faz parte dos processos de socialização, dos modos de produção da sociedade contemporânea e é requisito para o ingresso no mercado de trabalho. Para a autora, o papel dos professores, é incorporar as novas tecnologias em suas práticas pré-existentes – sem necessariamente substituir o que funciona - e estimular a reflexão crítica dos alunos, para que estes se deem conta das contradições e limitações na utilização da tecnologia.

A inclusão da tecnologia no contexto educacional, segundo Morais (2017), não se trata apenas de instalar computadores nas escolas, disponibilizar internet aos alunos e mostrar vídeos em sala de aula. É preciso que o professor domine a tecnologia para entender de que forma esta pode efetivamente contribuir para o processo de aprendizagem utilizando-a como uma ferramenta de apoio e não como um fim em si mesma.

Dentre as ferramentas tecnológicas que estão sendo incorporadas pelas escolas, expande-se a inclusão de elementos dos jogos digitais (games) para potencializar a aprendizagem. Este fenômeno é denominado gamificação. No contexto educacional, esta inclusão tem sido percebida como meio para resgatar o interesse dos alunos nas aulas, apresentando-se uma proposta de aprendizagem mais ativa, utilizando-se recursos que costumam fazer parte do cotidiano dos alunos (FARDO, 2013).

Alves (2015) explica que a gamificação pode ser utilizada tanto no ambiente corporativo quanto no ambiente educacional. A autora entende que a atratividade dos games para os expostos ao processo de aprendizagem está relacionada com a diversidade de públicos os quais estão familiarizados e utilizam jogos digitais em seu dia-a-dia.

Para Dellos (2015) a aprendizagem baseada em games é considerada como uma das melhores práticas em educação por promover o engajamento dos estudantes em atividades de resolução de problemas, permitir o aprimoramento do senso crítico e a revisão dos conteúdos estudados. Alves (2015) entende que os games tornam as aulas e treinamentos mais divertidos, criando um ambiente no qual o erro é tolerável, feedbacks constantes são emitidos para que o “jogador” acompanhe seu desenvolvimento e melhore sua performance, há promoção da interação entre indivíduos, permite aproximação com a realidade – apesar de ser uma abstração -, desafia os envolvidos e promove emoções como a satisfação diante de uma vitória.

Após esta breve apresentação do conceito de gamificação e do papel da tecnologia na educação, apresenta-se a ferramenta Kahoot.

2.2 Kahoot

Kahoot é uma plataforma de aprendizagem gratuita baseada em games, voltada para professores e alunos (KAHOOT, 2017). Esta apresenta basicamente três funcionalidades: a criação de quiz – para avaliar conhecimentos por meio de questões de múltipla escolha -, de discussão – apresentando-se apenas uma questão que não possui uma resposta única e por isso permite a discussão de um tema - e surveys – que possuem o mesmo propósito da discussão, porém incluindo-se um numero maior de questões (GUIMARÃES, 2015).

Os idealizadores do Kahoot (KAHOOT, 2017) informam que a ferramenta poderá ser utilizada para: revisão de conteúdos; “quebrar gelo” proporcionando uma experiência

divertida; testar conhecimentos; fazer pesquisas e promover debates; estimular interação e trabalho em equipe; criar campeonatos; trabalhar com pessoas dispersas globalmente; introduzir conteúdos novos; permitir que os estudantes também criem situações de aprendizagem; e desenvolver outros professores. Junior (2017) explica que o Kahoot permite que o conhecimento dos alunos seja avaliado em tempo real, atribuindo-se pontuações conforme a correção e rapidez das respostas.

Dellos (2015) relata que sua experiência com o Kahoot em sala de aula tem sido bastante satisfatória. O autor percebe que a ferramenta proporciona ganhos não apenas em relação ao processo de aprendizagem, como o maior engajamento dos alunos, mas também do ponto de vista psicológico. Nesse sentido, percebe o aprimoramento da autoestima dos alunos através do reconhecimento advindo dos professores e dos pares pelo bom desempenho no game.

3 METODOLOGIA

A pesquisa realizada é de natureza qualitativa e de caráter exploratório (BARROS; LEHFELD, 2000), por buscar uma compreensão mais aprofundada das opiniões de discentes a respeito de um tema emergente dentro da área de educação (gamificação). A coleta de dados se deu através da aplicação de um questionário formulado e disponibilizado eletronicamente por intermédio do Google Forms. As perguntas foram elaboradas visando contemplar o perfil dos respondentes e sua avaliação da ferramenta Kahoot.

A escolha de discentes dos cursos de mestrado e doutorado do curso de Administração de Empresas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) foi proposital. Trata-se de alunos que estão se preparando para se tornarem docentes e possivelmente irão reproduzir os conhecimentos nos respectivos cursos em sala de aula. Além disso, caracterizam-se por serem estimulados a desenvolver consciência crítica acerca do tema de ensino-aprendizagem.

Foram convidados a participar da pesquisa, os alunos que frequentaram as disciplinas de: Evolução das Teorias de Liderança, Ensino-Aprendizagem e Gestão de Pessoas, pois nestas foram ministradas aulas expositivo-dialogadas pelos próprios discentes com a utilização destas ferramentas. Dos alunos convidados, dez responderam à pesquisa.

A partir das perguntas elaboradas e com base nas respostas obtidas foram elaboradas categorias, que serão discutidas à luz da literatura utilizada na revisão teórica do artigo. Esta

etapa foi conduzida utilizando-se a metodologia de análise de conteúdo proposta por Bardin (2011). A próxima sessão apresenta a análise e discussão dos resultados.

4 ANÁLISE DOS RESULTADOS

Os dados obtidos através da aplicação do questionário estão sintetizados abaixo e foram apreciados à luz dos referenciais revisados para o estudo. As respostas estão agrupadas em cinco categorias além de uma contextualização inicial do perfil dos respondentes.

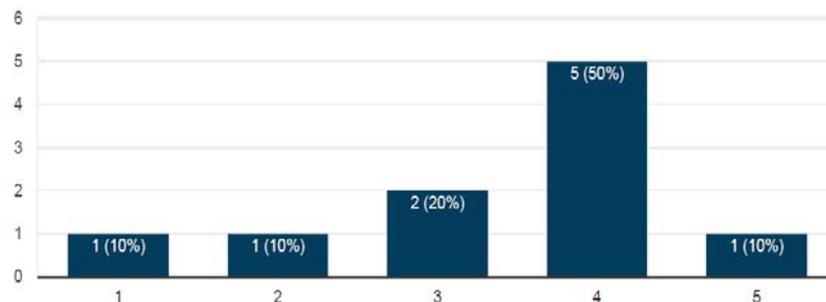
4.1 Perfil dos respondentes

Dentre os dez respondentes, cinco são do sexo masculino e cinco do feminino. Sete são estudantes de mestrado e três de doutorado. Destes, cinco cursaram a disciplina de ensino-aprendizagem, um de evolução das teorias de liderança e sete de gestão de pessoas. Ressalta-se que alguns dos respondentes cursaram mais de uma das disciplinas e por isso este último número somado ultrapassa o total de participantes.

4.2 Contribuição para o processo de ensino-aprendizagem

O gráfico abaixo ilustra a opinião dos respondentes acerca da contribuição do Kahoot para seus processos de ensino-aprendizagem. Para obter esta informação, foi utilizada uma escala do tipo Likert, numerada de 1 a 5.

Gráfico 1: Contribuição do Kahoot! para o processo de ensino-aprendizagem dos discentes



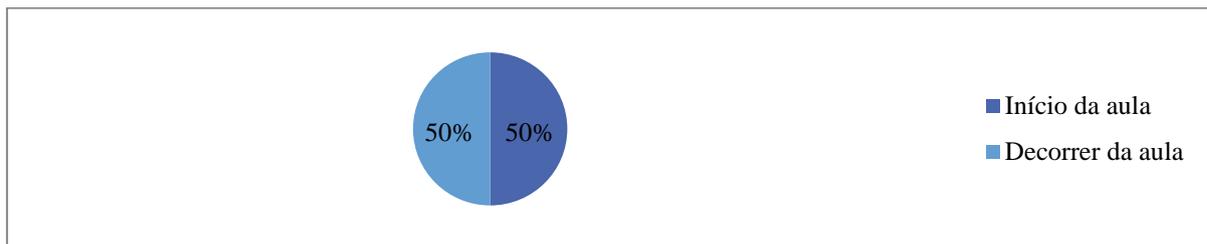
Fonte: Autoras (2017)

A prevalência de respostas está situada no nível da escala de numero 4. Isto sugere que metade dos respondentes considera que a ferramenta apresentou contribuição para o seu processo de ensino-aprendizagem. No entanto, por meio desta pergunta ainda não é possível detectar de que forma ocorreu esta contribuição. Em função disso, as demais perguntas foram formuladas com o objetivo de compreender de que forma os estudantes acreditam que ocorre este aporte.

4.3 Escolha do momento de utilização

Essa categoria teve por objetivo avaliar em qual momento optou-se por utilizar a ferramenta e na visão dos respondentes, compreender porque foi escolhido este momento em específico. O gráfico 2 mostra o percentual de respostas.

Gráfico 2: Escolha do momento de utilização



Fonte: Autoras (2017)

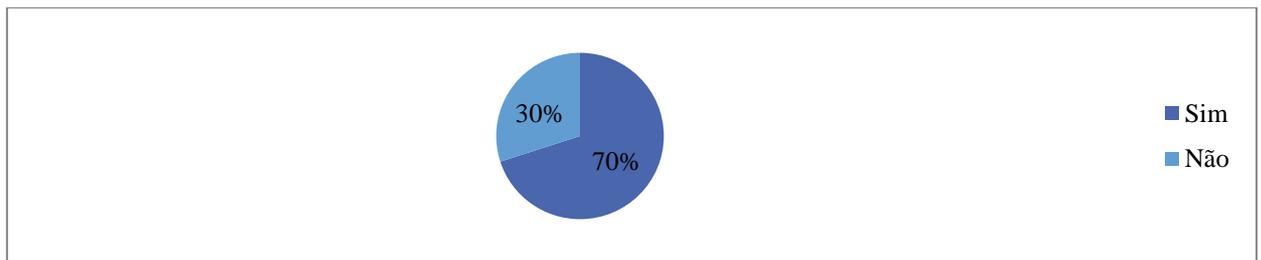
Metade dos respondentes relata que o Kahoot foi utilizado no início da aula e metade no decorrer desta. Aqueles para os quais a ferramenta foi disponibilizada no início da aula, consideram que teve por objetivo: verificar conhecimentos dos alunos acerca do assunto a ser tratado; preparar para a discussão, comparar o aprendizado antes e após a discussão, e “quebrar o gelo” antes de iniciar a aula.

Já para os que tiveram contato com a ferramenta no decorrer da aula, prevaleceram os seguintes motivos: trabalhar com o conteúdo, resgatar conceitos, diversificar o modelo de ensino e promover engajamento. Estes achados estão de acordo com as proposições de Dellos (2015) e Fardo (2013) acerca do uso da ferramenta para resgatar o interesse e motivar os alunos, potencializando a aprendizagem.

4.4 Promoção do engajamento dos discentes

Esta categoria teve por objetivo avaliar se os discentes percebem que a ferramenta promove o engajamento dos participantes conforme apontam Alves (2015), Fardo (2013), Junior (2017), Libâneo (2013) e Moraes (2017) acerca da aplicação de recursos tecnológicos na educação. O gráfico 3 demonstra os resultados encontrados.

Gráfico 3: Promoção do engajamento dos discentes



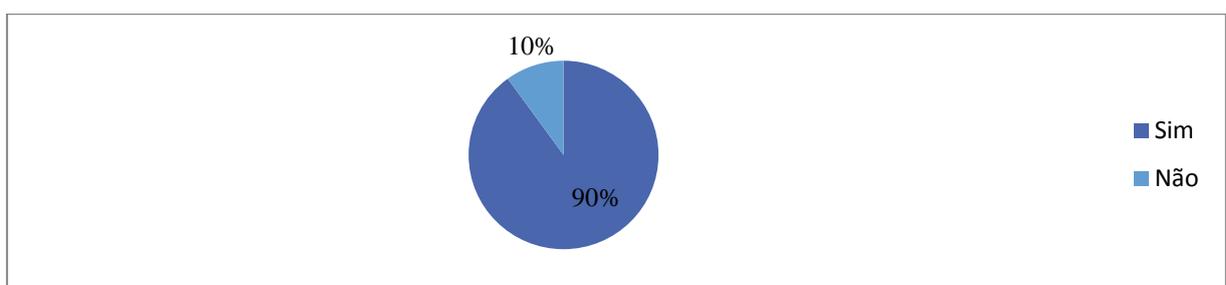
Fonte: Autoras (2017)

70% dos discentes entendem que a utilização do Kahoot promoveu engajamento nos assuntos discutidos, pois puderam avaliar seu aprendizado e compreensão sobre os assuntos trabalhados em aula. Nesse sentido, entende-se que a ferramenta pode auxiliar no engajamento dos discentes, porém não de forma unânime.

4.5 Uso da ferramenta no futuro

A categoria intitulada uso da ferramenta no futuro teve por objetivo avaliar se os futuros docentes a partir de sua experiência com o Kahoot pretende utiliza-lo no futuro. O gráfico abaixo ilustra os resultados encontrados.

Gráfico 4: Uso da ferramenta no futuro



Fonte: Autoras (2017)

90% dos discentes informam que utilizariam a ferramenta no futuro em função de ser didática, dinâmica, estimulante, motivadora, divertida, novidade e por promover o engajamento dos alunos. Dentre desse grupo um dos respondentes apontou que utilizaria a ferramenta novamente, porém com um público diferente: adolescentes do ensino médio. Apenas uma pessoa disse que não utilizaria a ferramenta novamente, pois considera que é só uma brincadeira.

4.6 Fatores positivos e fatores negativos do Kahoot

Esta categoria apresenta os fatores positivos e negativos do Kahoot na perspectiva dos respondentes. Destaca-se como fatores positivos da ferramenta: o estímulo à competitividade saudável e participação, uso interativo da tecnologia, facilidade de uso, modernidade, dinamismo e diversão. Estas características estão de acordo com as proposição de Alves (2015), Dellos (2015), Fardo (2013) a respeito do potencial dos games.

Como fatores negativos da ferramenta necessidade de ter um smartphone e internet em mãos, falta de tempo para pensar na resposta, formato “decoreba”, proporciona uma disputa ao invés da aprendizagem coletiva, quantidade limitada de caracteres para formular perguntas e respostas e promove dispersão dos alunos quanto aos assuntos trabalhados. Em relação a estes fatores, é pertinente lembrar das proposição de Moraes (2017), Bastos (1998) e Roman (2006) acerca da importância de decidir de forma crítica quando e como usar a ferramenta para que ela realmente sirva como potencializadora e não como uma mera utilização de tecnologia que não faz sentido em um determinado contexto.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise do game Kahoot a partir das opiniões de discentes dos cursos de mestrado e doutorado em Administração de Empresas da UFRGS permitiu identificar que são reconhecidos por estes diversos benefícios que são salientados pela literatura acerca da integração entre tecnologia e educação e gamificação. Os achados também apontam para a importância de se pensar de que forma e em que contexto esta ferramenta deve ser utilizada para que realmente contribua para o processo de ensino-aprendizagem dos discentes. Afinal, ainda hoje, não são todos os brasileiros que tem acesso e dominam a tecnologia.

Sugere-se que estudos futuros ampliem esta amostra, tida como principal limitação deste estudo, para compreender diferentes pontos de vista acerca da utilização da ferramenta. Sugere-se também que sejam feitas pesquisas com estudantes dos níveis básico e de graduação visando consolidar uma visão crítica sobre o uso desta ferramenta e outros recursos tecnológicos também.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática. 2.ed. São Paulo: DVS Editora, 2015.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2011, 281 p.

BARROS, Aidil Jesus da Silveira; LEHFELD, Neide Aparecida de Souza. **Fundamentos de Metodologia Científica**: Um guia para iniciação científica. 2. ed. São Paulo: Makron Books, 2000.

BASTOS, João Augusto de Souza Leão Almeida. O diálogo da educação com a tecnologia. **Revista educação e tecnologia**, v. 1, n.1, p. 6-20, 1998.

BORGES, Simone de S., et al. Gamificação aplicada à educação: um mapeamento sistemático. **Anais...** Simpósio Brasileiro de Informática na Educação - SBIE, v. 24, n. 1, p. 234-243, 2013.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Revista Renote**, v. 11, n. 1, julho 2013.

KAHOOT. Disponível em: <https://kahoot.com/what-is-kahoot/>. Acesso em: 2017.

JUNIOR, João Batista Bottentuit. O Aplicativo Kahoot na Educação: verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real. **Anais...** X Conferência Internacional de Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação – Challenges, Braga, 2017.

LIBÂNEO, José Carlos. **Adeus professor, adeus professora?** Novas exigências profissionais e profissão docente. São Paulo: Cortez, 2013.

MORAIS, Suzzane Silva Rodrigues. Tecnologia e Educação. **Anais...** XIV EVIDOSOL e X CILTEC-Online , v.6, n.1, junho/2017

ROMAN, Ângelo Edval. Os desafios para o professor na era digital. **Cadernos da escola de educação e humanidades**, v.1, n.3, p. 1-15, 2006.

Revista Redin. v. 6 Nº 1. Outubro, 2017.