



## O USO DA PLATAFORMA *KAHOOT!* COMO MÉTODO DE AVALIAÇÃO NO ENSINO TÉCNICO

Andreza Luana da Silva Barros<sup>1</sup>

Gabriel Pereira Castro<sup>2</sup>

Cleilton Magalhães da Silva<sup>3</sup>

Claudiene Diniz da Silva<sup>4</sup>

### RESUMO

A avaliação educacional, em qualquer nível, foi impactada pelas mudanças tecnológicas. Este artigo objetiva refletir sobre o uso de jogos digitais como ferramentas avaliativas, utilizando o *Kahoot!*. Trata-se de uma plataforma disponível na Internet que possibilita a criação de atividades educativas em forma de jogos digitais. Para embasar nosso estudo quanto à avaliação e as ferramentas tecnológicas associadas à educação, utilizam-se como pressupostos teóricos os autores Demo (2004, 2009), Luckesi (2003), Morán (2015, 2018) e Bottentuit Junior (2017). Para esses autores, as tecnologias digitais modificaram a educação no que tange à disseminação de informação, à relação professor-aluno e às novas formas de aprendizagem. Para alcançar o objetivo proposto, foi realizada uma pesquisa com um docente e alunos de uma escola técnica de São Luís do Maranhão. A metodologia utilizada consiste em pesquisa bibliográfica, exploratória, descritiva e quali-quantitativa. Os resultados mostraram que o *Kahoot!* é um item colaborativo para a construção de atividades avaliativas dinâmicas, contribui para a interação entre professor e aluno, garantindo a construção de conhecimentos mais sólidos. Diante das discussões apresentadas no texto, considera-se que a plataforma *Kahoot!* é uma ferramenta adequada para ser utilizada no processo avaliativo de cursos de nível técnico.

**Palavras-chave:** avaliação; tecnologia educacional; *Kahoot!*; ensino técnico.

<sup>1</sup> Doutoranda em Letras pela Universidade Federal do Piauí. Professora do Curso de Letras da Universidade Estadual do Maranhão. E-mail: andrezuluanasb@gmail.com

<sup>2</sup> Mestre em Letras pela Universidade Federal do Maranhão. E-mail: castro.gabriel19@outlook.com

<sup>3</sup> Graduado em Letras pela Universidade Estadual do Maranhão. E-mail: cleiltonoficial18@gmail.com

<sup>4</sup> Doutora em Estudos Linguísticos pela Universidade Federal de Minas Gerais. Professora Adjunta do Curso de Letras da Universidade Estadual do Maranhão. E-mail: claudiennediniz@gmail.com



## THE USE OF THE KAHOOT! PLATFORM AS AN EVALUATION METHOD IN TECHNICAL EDUCATION

### ABSTRACT

Educational assessment, at any level, has been impacted by technological changes. This article aims to reflect on the use of digital games as evaluation tools, using Kahoot!, which is a platform available on the internet that allows the creation of educational activities in the form of digital games. To support our study about evaluation and technological tools associated with education, the authors Demo (2004, 2009), Luckesi (2003), Morán (2015, 2018) and Bottentuit Junior (2017) are considered as theoretical framework. For these authors, digital technologies have changed education in terms of the dissemination of information, the teacher-student relationship, and new forms of learning. To achieve the proposed objective, it was conducted a research with one teacher and some students from a technical school in São Luís – Maranhão. The methodology used consists of bibliographical, exploratory, descriptive and qualitative-quantitative research. The results showed that Kahoot! is a collaborative item for building dynamic evaluative activities, contributing to interaction between teacher and student, ensuring the construction of more solid knowledge. The discussions presented in this article consider that the Kahoot! platform is a suitable tool to be used in the evaluation process of technical level courses.

**Keywords:** evaluation; educational technology; Kahoot!; technical education.

## EL USO DE LA PLATAFORMA KAHOOT! COMO MÉTODO DE EVALUACIÓN EN LA ENSEÑANZA TÉCNICA

### RESUMEN

La evaluación educativa, en cualquier nivel, ha sido impactada por los cambios tecnológicos. Este artículo tiene como objetivo reflexionar sobre el uso de juegos digitales como herramientas de evaluación, utilizando Kahoot!. Se trata de una plataforma disponible en internet que permite la creación de actividades educativas en forma de juegos digitales. Para fundamentar nuestro estudio sobre la evaluación y las herramientas tecnológicas asociadas a la educación, se utilizan como presupuestos teóricos a los autores Demo (2004, 2009), Luckesi (2003), Ferreira (2014), Morán (2015, 2018), y Bottentuit Junior (2017). Según estos autores, las tecnologías digitales han cambiado la educación en lo que respecta a la difusión de la información, la relación profesor-alumno y nuevas formas de aprendizaje.



Para alcançar el objetivo propuesto, se realizó una investigación con profesores y alumnos de una escuela técnica de São Luís, Maranhão. La metodología utilizada consiste en una investigación bibliográfica, exploratoria, descriptiva y cualitativa-cuantitativa. Los resultados mostraron que Kahoot! es un elemento colaborativo para la creación de actividades evaluativas dinámicas, contribuyendo a la interacción entre profesor y alumno y garantizando la construcción de conocimientos más sólidos. Ante las discusiones presentadas en el texto, se considera que la plataforma Kahoot! es una herramienta adecuada para ser utilizada en el proceso evaluativo de cursos de nivel técnico.

**Palabras clave:** evaluación; tecnología educativa; Kahoot!; enseñanza técnica.

## 1 INTRODUÇÃO

A tecnologia está estritamente ligada aos jovens, pois eles já nasceram convivendo com o ambiente digital e possuem uma incrível facilidade de manusear aparelhos e aplicativos digitais. Convivendo em sociedade, observa-se nitidamente o crescimento do uso dos recursos tecnológicos em diversos âmbitos da sociedade, incluído o ambiente educacional, algo que se intensificou durante a pandemia do Covid-19.

O crescimento da presença da tecnologia digital no ambiente educacional oportunizou a inserção de novas práticas avaliativas no dia a dia escolar. A aprendizagem pode ocorrer por meio de atividades dinâmicas e interativas, que contam com a utilização de aparelhos tecnológicos, tais como computador e celular. O mesmo pode ser feito em relação à avaliação, responsável por medir o quanto o aluno aprendeu.

Uma das estratégias que relacionam a tecnologia com o ensino, é o uso de jogos virtuais, que podem ser utilizados tanto como ferramentas de ensino, como de avaliação. Destacamos aqui a plataforma Kahoot!, com mais de um bilhão de membros no mundo todo, e com o Brasil ocupando o 3º lugar no número de usuários. Trata-se de uma plataforma que permite a criação de testes de múltipla escolha, ou *quizzes*, desafios e outros passatempos interativos, como também possibilita construir atividades para trabalhar temas diversos.

Partindo do entendimento de que a avaliação também pode ser realizada com a utilização de ferramentas digitais educacionais, surgem os seguintes questionamentos: A plataforma *Kahoot!* é uma ferramenta eficaz para avaliar a aprendizagem dos alunos? Essa forma de avaliação pode ser utilizada no ensino técnico? Se sim, quais são as suas especificidades?



Além dos objetivos de pesquisa, este estudo tem como objetivo geral demonstrar a eficácia da plataforma *Kahoot!* como ferramenta de avaliação da aprendizagem no ensino técnico. Com isso, pretende-se apresentar as características do *Kahoot!*, analisar dados coletados em uma turma de Ensino Técnico em São Luís do Maranhão e demonstrar a importância das avaliações relacionadas ao uso da tecnologia.

Este artigo está dividido em três seções, além da Introdução, Conclusão e Referências. A primeira seção aborda aspectos teóricos sobre critérios de avaliação e a tecnologia em prol da aprendizagem. A segunda seção é dedicada à descrição da plataforma *Kahoot!*. Posteriormente, apresentamos a metodologia e a análise de dados. Concluímos com nossas considerações finais.

## 2 AVALIAÇÃO E TECNOLOGIA EM PROL DA APRENDIZAGEM

A avaliação escolar é compreendida como uma forma que o docente utiliza para obter informações sobre as melhorias e conhecer as dificuldades enfrentadas pelos alunos em relação aos conteúdos ensinados nas aulas. A avaliação proporciona ao professor a oportunidade de planejar os conteúdos a serem ministrados em novas aulas com base nos resultados da atividade avaliativa, buscando assim reforçar seu compromisso com o aprendizado dos alunos. De acordo com Gonçalves e Lima (2018), a avaliação vai além de ser apenas uma ajuda; é vista como essencial para a reflexão dos professores no que diz respeito às práticas, estratégias e metodologias, além de ser uma maneira para os alunos acompanharem seu desenvolvimento de competências e habilidades.

Nesse contexto, o ambiente de avaliação precisa ser preparado pelo professor para que os discentes se comprometam com o aprendizado, pois, como afirmou Demo (2009, p. 5), “o único propósito da avaliação é cuidar da aprendizagem”. Nessa perspectiva, é necessário estar atento às mudanças ocorridas no campo educacional a fim de estabelecer um componente avaliativo adequado à realidade dos discentes. O tempo das avaliações puramente decorativas já passou, pois hoje predominam métodos que estimulam a reflexão crítica e intensificam o aprendizado de forma mais dinâmica e interativa. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Brasileira (LDB) prevê que é responsabilidade do docente participar integralmente do processo de construção da avaliação dos discentes. Portanto, o professor deve se comprometer a elaborar formas de avaliação que busquem o melhor para os alunos.

Em uma sociedade na qual os alunos têm cada vez mais acesso à tecnologia digital, muitos professores ainda insistem em ser contrários à inserção de tecnologias digitais em suas aulas e, conseqüentemente, em suas avaliações. Muitos optam apenas



por avaliações que colocam o aluno diante de uma atividade escrita na qual ele deve marcar ou transcrever as respostas. Nesse sentido, de acordo com Luckesi (2003, p. 18), “[...] o exercício pedagógico escolar é atravessado mais por uma pedagogia do exame do que por uma pedagogia do ensino/aprendizagem”.

Neste cenário, entende-se que as instituições escolares precisam estar atentas às transformações ocorridas no meio social, para que essas inovações estejam presentes no ambiente educacional. Demo (2004) defende que o objetivo das avaliações é que os discentes desenvolvam a capacidade reflexiva e criativa. Portanto, a escola é o local no qual os alunos entram em contato com espaços inventivos, muitas vezes inexistentes no ambiente familiar.

A tecnologia digital pode ser compreendida como uma ferramenta auxiliadora no processo de avaliação, mas, como já mencionado, ainda é vista por muitos professores como prejudicial. No entanto, é necessário compreender essas mudanças e tornar a tecnologia digital uma aliada do componente educacional.

A evolução da tecnologia e a intensa dinamização dos aplicativos conectados à tecnologia levam à incorporação dos meios tecnológicos na educação. Moran (2018) explica que atualmente existe uma grande diversidade de locais e formas de aprendizagem, incluindo espaços físicos e digitais, tanto individuais como em grupo, em contextos formais e informais, abrangendo diversos caminhos, propostas, roteiros, técnicas e aplicativos apoiados em Metodologias Ativas. Essa ampla gama de opções permite que os docentes possam promover uma aprendizagem interativa em sala de aula, permitindo que os alunos também participem da construção do conhecimento, em vez de apenas reproduzirem ideias, vivenciando, assim, uma educação libertadora.

As formas de avaliação por meio de aplicativos digitais proporcionam diversas vantagens, incluindo o estímulo à competitividade e a interação entre os alunos. Avaliar por meio da tecnologia significa considerar o habitat dos alunos, oferecendo oportunidades para interação e dinamismo, ajudando a superar a visão negativa que muitos têm desse processo.

A avaliação deve criar um elo entre professor e aluno, chegando ao objetivo de gerar aprendizagem aos educandos. É dever do docente buscar formas de avaliação alternativas, pois, segundo Hoffmann (2008, p.19), “A avaliação deixa de ser um momento terminal do processo educativo para se transformar na busca incessante da compreensão das dificuldades do educando e na dinamização de novas oportunidades de conhecimento”.

As tecnologias digitais trouxeram mudanças para educação, apresentando maneiras diferentes de aprendizado, em que a disseminação de conhecimento e a relação



de professor e aluno foram modificadas. Nesse sentido, as escolas não podem ficar alheias ao processo de desenvolvimento da tecnologia e, assim, perderem-se em meio a reestruturação educacional, pois:

A avaliação deve ser um instrumento para estimular o interesse e motivar o aluno para maior esforço e aproveitamento, e não uma arma de tortura ou punição. Nesse sentido, a avaliação desempenha uma função energizante, à medida que serve de incentivo ao estudo. Mas complementando essa função, a avaliação desempenha, também, outra: a de feedback ou retroalimentação, pois permite que o aluno conheça seus erros e acertos (Haydt, 1997, p. 27).

Coadunando com a autora supracitada, Perrenoud (1999, p. 173) entende que: “mudar a avaliação significa mudar a escola”. Tal mudança precisa ser vista para além da preocupação com as notas, buscando proporcionar um cenário em que a mudança vá além das questões referentes à nota. A avaliação pode auxiliar o aluno a aprender e o professor a ensinar.

O interesse por avaliações mais dinâmicas e interativas realizadas por meio de aplicativos mediados pela tecnologia digital aumenta o interesse e a participação ativa dos alunos. Com a tecnologia digital, é possível criar diversas práticas educacionais na sala de aula, nas quais a aprendizagem seja desenvolvida por meio da diversão, buscando tornar o aluno mais participativo nas aulas. Gonçalves, Nunes e Souza (2021) partem da ideia de que não há apenas a instrumentalização ou técnica das tecnologias em prol do processo de ensino, aprendizagem e avaliação. Os autores veem a tecnologia como artefatos culturais resultantes do trabalho humano que coexistem na relação humana e cultural que existe no contexto escolar.

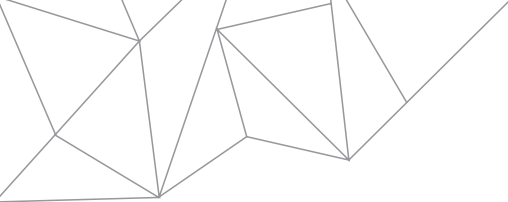
Um exemplo de avaliação por meio da tecnologia são os aplicativos que oferecem brincadeiras colaborativas e individuais, apresentando disputa e colaboração, com etapas e habilidades definidas. Esses aplicativos se tornam mais relevantes em diversos campos de conhecimento e níveis de ensino.

Moran (2015, p. 18) sendo que:

Desafios e atividades podem ser dosados, planejados e acompanhados e avaliados com apoio de tecnologias. Os desafios bem planejados contribuem para mobilizar as competências desejadas, intelectuais, emocionais, pessoais e comunicacionais. Exigem pesquisar, avaliar situações, pontos de vista diferentes, fazer escolhas, assumir alguns riscos, aprender pela descoberta, caminhar do simples para o complexo.

Desta maneira, para as gerações adaptadas à busca de desafios, recompensas e competições, atividades avaliativas digitais que envolvem jogos, por exemplo, se tornam interessantes para os discentes. É preciso frisar que





Não faz sentido simplesmente introduzir tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem, e de avaliação, pois não é o simples fato de inseri-las que, automaticamente, elas vão tornar uma educação mais interativa, moderna, prazerosa, ou trarão resultados mais positivos de avaliação. Da mesma forma, não será somente por meio delas que o ensino se tornará melhor ou que o aluno aprenderá mais. Utilizar tecnologias tem a ver também com as concepções de mundo e de educação que se tem e, por isso, também passa pelas questões metodológicas e epistemológicas do conhecimento. (Gonçalves; Nunes; Souza, 2021, p. 502).

Portanto, compreendendo as oportunidades que as tecnologias digitais proporcionam, a aprendizagem e a produção de avaliações dinâmicas devem ser vistas como ações que vão além do sentido meramente quantitativo que as avaliações oferecem ao professor para aferição de notas. Elas envolvem múltiplos aspectos da experiência do indivíduo. Seu uso pode ser relacionado como uma estratégia do professor na hora de elaborar suas avaliações, recorrendo a uma prática interativa, na qual o discente reavalia o que aprendeu por meio de brincadeiras.

Um dos meios para essa prática educacional é a plataforma *Kahoot!*, que possui jogos educativos de diversas modalidades. Quando usada na avaliação escolar, ela permite desenvolver atividades dinâmicas e interativas, além de capacitar os alunos a desenvolverem diferentes habilidades, desde a autonomia até a reflexão. O tópico a seguir destina-se à apresentação das características desta plataforma.

### **3 CONSIDERAÇÕES SOBRE A PLATAFORMA KAHOOT!**

Segundo Bottentuit Junior (2017, p. 1593), “o *Kahoot!* é uma aplicação/plataforma disponível na Internet, que permite a criação de atividades educativas e gamificadas para a dinamização de exercícios”. Ela pode ser acessada por diversos tipos de dispositivos conectados à Internet, tais como computador, celular, notebook e tablet.

Tal plataforma foi organizada por educadores noruegueses em conjunto com a Universidade Norueguesa de Ciência e Tecnologia. Ela está disponível para o público desde 2013, podendo ser acessada de maneira gratuita ou paga. A plataforma evoluiu e, atualmente, está presente em diversos países, como também é traduzida para dez idiomas. O português é o terceiro idioma mais usado no aplicativo, e só no Brasil, conta com mais de 22 milhões de jogadores.

Segundo um dos seus criadores, Wang (2015, p. 221), ela pode ser definida da seguinte forma:

*Kahoot!* É um jogo baseado em respostas dos estudantes que transforma temporariamente uma sala de aula em um game show. O professor desempenha o

papel de um apresentador do jogo e os alunos são os concorrentes. O computador do professor conectado a uma tela grande mostra perguntas e respostas possíveis, e os alunos dão suas respostas o mais rápido e correto possível em seus próprios dispositivos digitais.

O *Kahoot!* proporciona a criação de atividades práticas, ágeis e de fácil uso, nas quais os professores podem elaborar jogos baseados nos conteúdos ministrados em sala de aula. Esse aplicativo pode ser acessado pelo endereço [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com), e para iniciar a edição do jogo, é necessário realizar o cadastro no site da plataforma, no qual serão definidos o perfil, o e-mail e a senha do usuário.

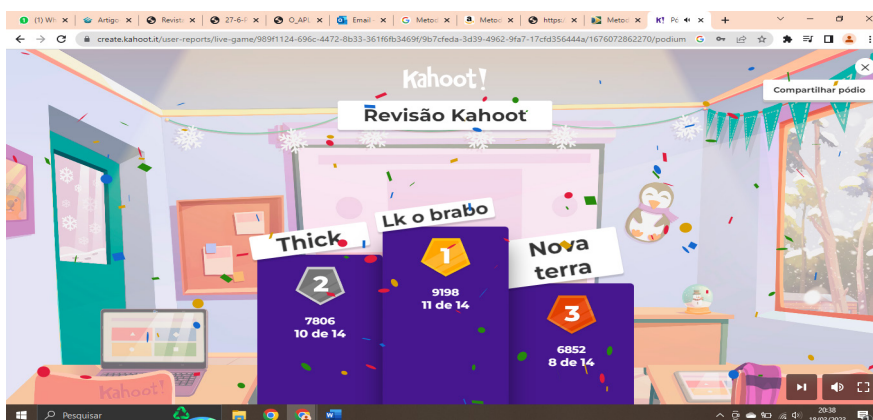
Além disso, o docente deverá escolher o tipo de questão a ser apresentada nas perguntas do jogo, podendo ser de múltipla escolha, verdadeiro ou falso, resposta curta, controle deslizante e *puzzle*, sendo que apenas as duas primeiras opções estão disponíveis para o modelo gratuito.

Para a realização das atividades com o *Kahoot!*, é primordial que os alunos tenham acesso à Internet. Essa prática pode ocorrer de maneira individual ou em equipe, compreendendo que, para a primeira opção, cada discente deverá ter acesso a um aparelho celular, computador ou outro tipo de dispositivo eletrônico que acesse o site.

Além disso, para o compartilhamento do jogo com a turma, será gerado um PIN. O aluno, através de seu aparelho tecnológico, acessará o site [www.kahoot.com/](http://www.kahoot.com/), onde será inserido o código no campo “game PIN” para o acesso às questões.

O uso do *Kahoot!* pode acontecer mediante a apresentação por slides, em que são mostradas as perguntas no quadro e as opções de resposta na tela do celular dos alunos, sendo possível delimitar um tempo para cada questão. A Figura 1 ilustra o pódio do *Kahoot!* após a realização do jogo.

Figura 1 - Pódio do Kahoot!



Fonte: Kahoot! (2023)





Após a conclusão do jogo, os participantes têm a possibilidade de acessar um relatório contendo os pontos que obtiveram. Esse relatório está disponível para download no formato Excel. No relatório, os usuários e docentes têm acesso a informações como a pontuação, a quantidade de respostas corretas e incorretas, bem como quais questões foram respondidas. Além disso, o relatório registra a média de velocidade das respostas e a pontuação de cada participante ou aluno por questão.

Nesse sentido, Fernandes (2014, p. 34) relata que os ambientes virtuais concedem aos docentes a capacidade de manter contato constante com seus alunos. Ao disponibilizarem questões para os estudantes poderem avaliar seus conhecimentos, os professores recebem um feedback quase que imediatamente sobre o desempenho deles.

Com base nas informações fornecidas pelo *Kahoot!* sobre a atuação dos alunos durante o jogo, o professor poderá identificar em quais conteúdos os estudantes enfrentam mais dificuldades, possibilitando, assim, que os ajude nesses impasses.

### **3.1 Um exemplo de uso do *Kahoot!* como instrumento de avaliação**

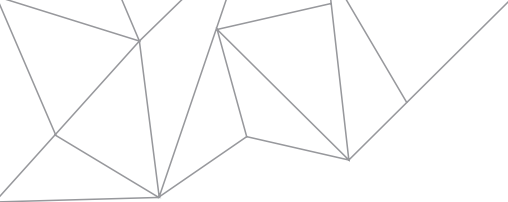
Sobre a aprendizagem com o uso de tecnologias móveis, Barbosa (2019) elaborou uma pesquisa com alunos da disciplina Geometria Analítica e Álgebra do curso superior de Engenharia. O estudo ocorreu mediante três aspectos: observação, grupo e entrevista. Assim, a autora buscou analisar a percepção dos discentes e do professor sobre o uso *Kahoot!* como ferramenta avaliativa.

Dentro desse contexto, Barbosa (2019) observou que esse dispositivo digital possibilita a identificação das principais dificuldades dos alunos em relação aos conteúdos ministrados nas aulas. Isso permite aos professores, na aula seguinte, fornecer um feedback aos discentes e identificar pontos de atenção para auxiliar na aprendizagem. Assim, a autora concluiu que o *Kahoot!* possibilitou a realização de uma avaliação que fugiu dos aspectos tradicionais, incentivando os alunos a interagirem com o conteúdo da prova.

Esse exemplo mostra a possibilidade de usar o *Kahoot!* como ferramenta de avaliação no ensino superior. A seguir, apresentam-se os dados de uma pesquisa realizada no ensino técnico.

## **4 ANÁLISE DE DADOS: o *Kahoot!* como instrumento de avaliação**

Para responder ao problema de pesquisa e aos objetivos que nortearam este estudo, a análise de dados resultou de alguns procedimentos metodológicos. Portanto,



esta pesquisa pode ser caracterizada como bibliográfica, exploratória, descritiva e qualitativa.

Também pode ser classificada como um estudo de caso, uma vez que os sujeitos envolvidos são um docente e seus discentes da disciplina de Metodologia Científica de um curso técnico em uma instituição de ensino técnico particular, localizada na cidade de São Luís, Maranhão. A turma foi escolhida considerando o acesso de um dos pesquisadores aos alunos, bem como o incentivo da escola técnica em utilizar tecnologias digitais, incluindo o Kahoot!, no processo de avaliação.

A coleta de dados foi realizada por meio de entrevistas, uma destinada ao professor e outra aos 16 alunos que participaram da pesquisa. A análise qualitativa será baseada nas respostas fornecidas pelo docente.

#### **4.1 Percepção do professor sobre o uso do *Kahoot!* como ferramenta de avaliação**

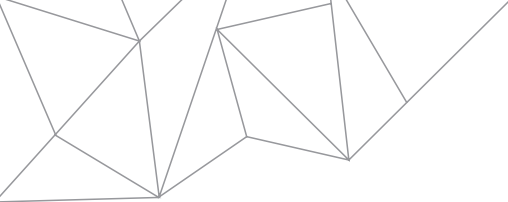
A entrevista aplicada ao professor foi composta por três perguntas, envolvendo as etapas de preparação, aplicação e avaliação dos pontos positivos e negativos de uso da ferramenta *Kahoot!*.

Primeira pergunta feita ao professor: “Explique como ocorre a etapa de preparação para a aplicação de uma atividade avaliativa através do *Kahoot!*.”

“É preciso problematizar alguns pontos sobre o uso do aplicativo como mecanismo de avaliação. Por exemplo, o acesso à Internet deve sempre ser observado, pois é preciso considerar que nem todos os discentes têm acesso à Internet, algumas vezes acontece de nem possuírem um dispositivo móvel. Muitas instituições de ensino, por sua vez, também não dispõem de tablets e notebooks, nem conexão de Internet estável para a realização da atividade, por essa razão, faz-se necessária uma organização prévia do docente pois, no momento da avaliação, todos os alunos devem estar conectados à Internet, para que nenhum estudante seja excluído!”

Nessa primeira resposta, podemos perceber que o professor elenca problemas que ultrapassam a ferramenta Kahoot!, embora seja um pré-requisito para seu uso. Além do acesso à Internet, o uso de aparelhos eletrônicos é essencial. Isso levanta a questão sobre a disponibilidade de recursos tecnológicos para a aprendizagem. Apesar da turma ser de uma instituição privada, a escassez e falta de material também ocorreram.

Segunda pergunta feita ao professor: “Após esta preparação inicial, qual o próximo passo?”



*“Eu costumo recomendar que seja realizada uma rodada experimental do jogo com os alunos da turma [algo descrito no tópico anterior], pois é preciso certificar-se que todos entenderam e que nenhum problema ocorrerá assim que o jogo iniciar. Mas é preciso ficar sempre atento, porque nem sempre as coisas saem como o planejado, mas tomando esses cuidados os riscos são minimizados. Uma outra coisa: é sempre importante verificar o empenho durante a atividade, bem como a concentração e comprometimento, entendendo que, por mais que seja um jogo, também é uma avaliação.”*

A segunda resposta do professor resgatou a importância de encarar a atividade com o rigor que uma avaliação exige. Mesmo sendo um jogo, tendo um caráter mais dinâmico e interativo, é preciso lembrar que a função lúdica não é o mote da ação. Saber se os alunos realmente aprenderam é o que importa. Além disso, o docente comentou sobre acompanhar o processo e estar preparado para acontecimentos que fogem ao planejado.

Terceira pergunta feita ao professor: “Comente sobre as reações, os resultados e o processo de correção do quiz.

*“Bom, ao fim do jogo, os alunos, mesmo aqueles que não ficaram entre os primeiros, demonstram bastante contentamento com aquele método de avaliação. Não raro, alguns chegam a expressar diretamente a satisfação, por isso, esse tipo de metodologia permite uma avaliação de forma interativa e dinâmica, pois, além da avaliação, o jogo serve como mecanismo de revisão dos conteúdos apresentados ao longo da disciplina de metodologia científica.”*

Sobre a percepção do professor no que diz respeito aos resultados, ele apresentou diversos pontos positivos, que abrangem diferentes esferas. Primeiro, a satisfação dos alunos em participar de uma atividade dinâmica, como um jogo digital. Segundo, a possibilidade de usar uma ferramenta digital na sala de aula como método avaliativo agradou os alunos, suavizando a percepção deles sobre o que é avaliar. Terceiro, além de avaliar a aprendizagem dos alunos, é também uma ferramenta de revisão do conteúdo.

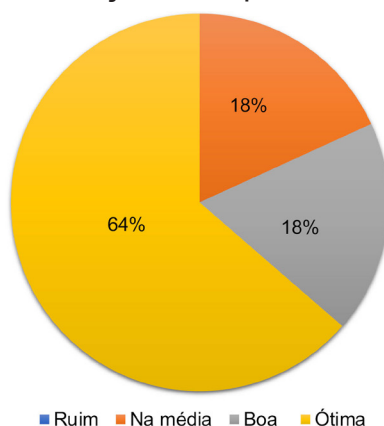
Logo, podemos afirmar que, para o docente participante da nossa pesquisa, o *Kahoot!* foi uma ferramenta eficaz para avaliar seus discentes.

#### **4.2 Percepção dos alunos sobre o uso do *Kahoot!* como ferramenta de avaliação**

Após a entrevista com o professor da turma, foi solicitado que os alunos participantes da pesquisa respondessem a um questionário via Google Forms. O questionário era composto por quatro perguntas, duas objetivas e duas subjetivas, que buscavam identificar o grau de satisfação com o método de avaliação.

A primeira pergunta apresentou a seguinte pergunta: “Como você classificaria sua experiência com o Kahoot!?” Para esta pergunta, havia quatro alternativas: (I) Ruim; (II) Na média; (III) Boa; (IV) Ótima. O Gráfico 1 a seguir demonstra o percentual de respostas.

Gráfico 1 - Classificação da experiência com o Kahoot!



Fonte: Dados da pesquisa (2023)

Com base nas respostas dos alunos ao formulário, constata-se, de fato, um alto grau de satisfação por parte dos alunos, com um total de 82% deles considerando a dinâmica boa ou ótima, e 18% considerando a classificação na média. Nenhum dos participantes marcou a opção ruim. Correlaciona-se este resultado com o que pondera Bottentuit Junior (2017, p. 1599) ao afirmar que: “as experiências que fazem uso de uma metodologia mais ativa são sempre mais significativas e os resultados são aprovados pelos alunos”. Coadunando com o autor, destaca-se que durante a pesquisa era visível a empolgação dos alunos com esta opção avaliativa.

Na segunda pergunta, fizemos o seguinte questionamento: “Se você pudesse elencar a melhor coisa de sua experiência, qual seria?” As respostas obtidas foram bem sucintas, restringiram-se apenas a poucas palavras, conforme se apresenta a seguir:

*“Experiência ótima” (Participante 1)*

*“Bem melhor do que fazer uma resenha e um artigo” (Participante 2)*

*“Facilidade” (Participante 3)*

*“A necessidade de ter que pensar rápido por que o tempo fica passando” (Participante 4)*

*“Agilidade, rapidez ao responder”. (Participante 5)*

*“Possibilidade de lembrar de certos assuntos” (Participante 6)*

Pode-se observar, por meio das respostas fornecidas, que, além de aprovarem o método avaliativo, os alunos elencaram seus benefícios. Assim como o professor, eles também descreveram a experiência como satisfatória e como uma forma de revisão do

conteúdo. O pensar rápido e a agilidade, típicos da gamificação, são aspectos exigidos neste jogo, sendo apontados como pontos positivos. Destaca-se que o caráter de jogo os coloca em um ambiente de competitividade presente em jogos. Questões como pensar rápido, relembrar assuntos e agilidade, enfatizadas pelos participantes da pesquisa, tornam o processo de avaliação atrativo e participativo; o aluno se envolve e busca responder ao quiz com celeridade.

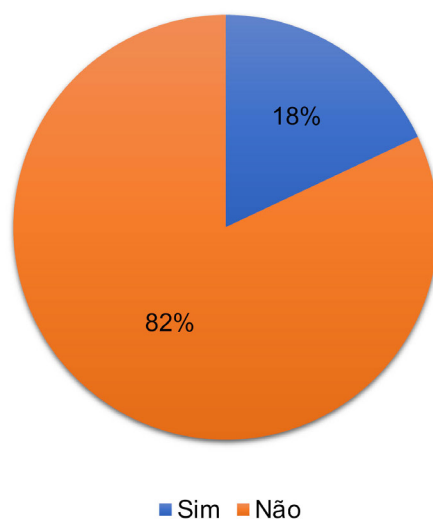
Para Santos *et al.* (2019, p. 5),

Considerando que o processo avaliativo tradicional é um momento crítico e intenso para os alunos, a perspectiva de avaliar por meio de meios não-convencionais trouxe para os alunos um estímulo e um certo encantamento de forma intrínseca, além de possibilitar um processo atrativo para o ensino-aprendizagem.

Um ponto interessante foi a comparação feita pelo participante 2 entre o jogo e a elaboração de resenha ou artigo. A produção de texto escrito é vista por muitos como uma atividade monótona e desgastante, enquanto o jogo é algo dinâmico e satisfatório.

A terceira pergunta do questionário dos alunos enfatizou a inserção do jogo *Kahoot!* como prática avaliativa. Assim, foi feito o seguinte questionamento: “Outros professores já utilizaram o *Kahoot!* como forma de avaliação?” O resultado é apresentado no Gráfico 2, a seguir.

Gráfico 2 - Utilização do *Kahoot!* por professores



Fonte: Dados da pesquisa (2023)

Observa-se que a maioria, 82% dos participantes, estava tendo o primeiro contato com esta forma avaliativa na disciplina do professor. Enfatiza-se que os participantes da pesquisa são alunos do nível técnico. Todos já terminaram o Ensino Médio, o que nos faz lembrar que, devido à pandemia, muitos alunos concluíram o seu Ensino Médio de forma



remota. Neste cenário, imagina-se que muitas formas avaliativas digitais poderiam ter sido inseridas em sala de aula no contexto da pandemia.

Pensando nisso, destaca-se que, mesmo com a existência de tantas tecnologias digitais à disposição para inseri-las no contexto educacional, esta não é uma prática que esteja sendo utilizada por muitos docentes.

Bottentuit Júnior (2017, p. 1599) esclarece que

[...] a tecnologia, por si só, não irá resolver nenhum problema educacional se o fator humano, ou seja, os professores, não estiverem engajados e envolvidos no processo, refletindo sobre estratégias e metodologias para integrar esses recursos aos seus conteúdos.

A última questão da pesquisa solicitava que os alunos avaliassem como a dinâmica contribuía para a aprendizagem. Eis a questão: “Você acredita que essa plataforma colaborou para a sua aprendizagem na disciplina? Como?” Muitas respostas mencionaram o fato do *Kahoot!* permitir que os alunos testem seus conhecimentos de forma mais lúdica, ajudando-os a lembrar dos conteúdos vistos em sala de aula de uma maneira mais dinâmica e ágil. Dessa forma, o conhecimento intrínseco às perguntas era adquirido com celeridade. Assim, percebe-se que o uso do *Kahoot!* contribui, conforme afirmou Bottentuit Júnior (2017, p. 1600), para “aumentar o interesse do aluno pela aprendizagem e melhorar as práticas pedagógicas”.

Seguem algumas das respostas,

*“Sim! Testando meus conhecimentos em raciocínio rápido”. (Participante 1)*

*“Sim, me fazendo lembrar das aulas que já foram dadas de uma maneira rápida e divertida”. (Participante 2)*

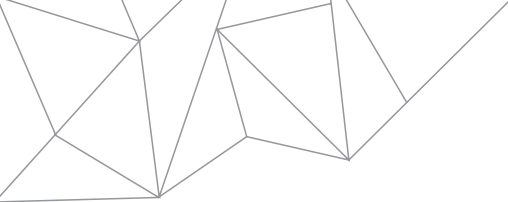
*“Sim, para responder certo e rápido”. (Participante 3)*

*“Sim, lembrando das aulas e dos conteúdos muito mais rápido e ‘brincando’”.<sup>5</sup> (Participante 4)*

Nesse contexto, identificamos, por meio do *Kahoot!*, aqueles assuntos mais claros e também os que mais representam dificuldades aos alunos, pois o jogo, ao fim, bem como mencionamos anteriormente, apresenta um relatório com o percentual de acertos. Fornecendo subsídios para o professor conseguir avaliar o conhecimento dos alunos sobre aqueles assuntos. O fato de ser um jogo digital, sem toda a seriedade de uma avaliação formal, vai ao encontro do que pensa Haydt (1997, p. 28) sobre o processo avaliativo:

<sup>5</sup> As respostas sofreram cortes, quando necessários, para preservar a identidade dos autores, além de leves ajustes quanto à ortografia, para seguir a norma padrão da língua portuguesa.





Portanto, após uma avaliação, quanto antes o aluno conhecer seus acertos e erros, mais facilmente ele tende a reforçar as respostas certas, sanar as deficiências e corrigir os erros. Dessa forma, a avaliação contribui para a fixação da aprendizagem e constitui um incentivo para o aluno aprender (e não apenas se preocupar com a nota).

Desse modo, o *Kahoot!* não serve apenas como mecanismo de revisão, mas também como ferramenta de avaliação. O docente pode utilizar o *Kahoot!* e o desempenho dos alunos como parte importante do processo de composição da avaliação. No entanto, é preciso ter sensibilidade para não observar apenas a pontuação final. A partir do relatório, é importante verificar aquelas questões que geraram mais dificuldade. Sobretudo, é essencial identificar os alunos que, mesmo não atingindo as maiores pontuações, conseguiram se sair bem nas perguntas que exigiam mais esforço, atenção e interpretação mais complexa.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

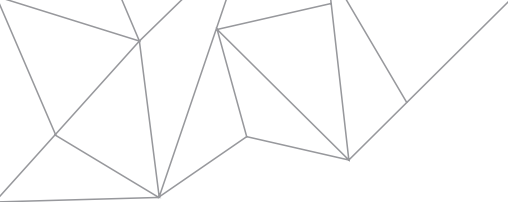
Neste estudo, investigamos a utilização da plataforma *Kahoot!* como uma forma de avaliação no ensino técnico. As perguntas norteadoras deste estudo foram: A plataforma *Kahoot!* é uma ferramenta eficaz para avaliar a aprendizagem dos alunos? Essa forma de avaliação pode ser utilizada no ensino técnico? Se sim, quais são suas especificidades?

Conforme os dados da pesquisa, tanto os docentes como os alunos consideram o uso do *Kahoot!* eficaz no processo avaliativo. Mostrou-se uma opção válida para ser utilizada no ensino técnico, pois os alunos a percebem como uma ferramenta ágil, prática e eficiente. Além disso, eles apreciam a proposta interativa do ambiente de avaliação. Outra especificidade é o espírito de competição vivenciado durante a aplicação do jogo.

O objetivo geral foi demonstrar a eficácia da plataforma *Kahoot!* como ferramenta de avaliação de aprendizagem no ensino técnico. Logo, verificou-se que o *Kahoot!* consegue ampliar a capacidade de percepção e o interesse dos educandos, tornando-os mais participativos no contexto avaliativo. Ele se mostrou como uma ferramenta inovadora e interessante de avaliação.

Por conseguinte, foi comprovado que é possível proporcionar uma avaliação na qual os alunos desenvolvam a curiosidade e o gosto pelo aprendizado, por meio de um ensino voltado para a dinamicidade e interatividade.

Por fim, destaca-se que metodologias como a gamificação podem ser aplicadas naturalmente nas aulas e nas avaliações. Ao tornar os alunos protagonistas do processo, as possibilidades se ampliam, e a taxa de aprendizagem também. Seja como ferramenta



de revisão ou de avaliação, o *Kahoot!* está a serviço da educação, e novos usos podem ser tema de investigações futuras.

## REFERÊNCIAS

BARBOSA, Raquel Leite. WEB 2.0, APP e tecnologias móveis na avaliação da aprendizagem: um estudo sobre o Kahoot!. 2019. 88 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2019.

BOTTENTUIT JUNIOR, J. B. **O aplicativo Kahoot! na educação: verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real.** In: CONFERÊNCIA INTERNACIONAL DE TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA EDUCAÇÃO, 10., Braga. Atlas [...]. Braga: Universidade do Minho; Centro de Competência TIC, 2017. Tema: Challenges 2017: Aprender nas Nuvens, *Learning in the Clouds*. Disponível em: <https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/54072>. Acesso em: 10 out. 2023.

DEMO, Pedro. **Desafios Modernos da Educação.** 13. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2004.

DEMO, Pedro. **Ser Professor é cuidar que o aluno aprenda.** 6. ed. Porto Alegre: Mediação, 2009.

FERNANDES, Domingos. Avaliação das aprendizagens e políticas educativas: o difícil percurso da inclusão e da melhoria. In: RODRIGUES, Maria de Lurdes (org.), **40 anos de políticas de educação em Portugal:** a construção do sistema democrático de ensino. Coimbra: Almedina, 2014. p. 231-268.

GONÇALVES, Francisco Miranda; LIMA, Eduardo Franco. A implementação da avaliação formativa e sumativa no ensino da educação física. **RPD**, Minas Gerais, v. 18, n. 38, p. 117-127, jan./jun. 2018.

GONÇALVES, Gláucia Signorelli de Queiroz; NUNES, Klivia de Cássia Silva; SOUZA, Raquel Aparecida. A avaliação da aprendizagem e as tecnologias digitais: apontamentos para a prática pedagógica. **Revista Meta: Avaliação**, Rio de Janeiro, v. 13, n. 40, p. 491-514, jul./set. 2021.

HAYDT, Regina Cazaux. **Avaliação do processo ensino-aprendizagem.** 6. ed. São Paulo: Ática: 1997.

HOFFMANN, Jussara. **Avaliação mito e desafio:** uma perspectiva construtivista. 39. ed. Porto Alegre: Mediação, 2008.

LUCKESI, Cipriano. **Avaliação da Aprendizagem na Escola:** reelaborando conceitos e recriando a prática. Salvador: Malabares comunicação e eventos, 2003.



MORAN, José Manuel. Mudando a educação com metodologias ativas. *In*: SOUZA, Carlos Alberto de; MORALES, Ofelia Elisa Torres. **Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania**: aproximações jovens. Ponta Grossa: UEPG; PROEX, 2015.

MORAN, José Manuel. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. *In*: BACICH, Lilian; MORAN, José Manuel. **Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

PERRENOUD, Phillipe. **Avaliação**: da excelência à regulação das aprendizagens – entre duas lógicas. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

SANTOS, E. M. *et al.* Projeto integra: o uso de um jogo educacional para o ensino interdisciplinar. *In*: SEMINÁRIO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA DA REGIÃO SUL, 37., 2019. Florianópolis. **Anais** [...]. Florianópolis: PROEX, 2019. p. 1-6.

WANG, A. I. The wear out effect of a game-based student response system. **Computers in Education**, v. 82, p. 217-227, 2015.

Recebido em: 04 de abril de 2023.  
Aprovado em: 02 de maio de 2023.