



## UNIVERSIDADE EM TRANSFORMAÇÃO: INTEGRALIZANDO SABERES E EXPERIÊNCIAS

2 A 6 DE SETEMBRO/2019



Marque a opção do tipo de trabalho que está inscrevendo:

Resumo      (    ) Relato de Experiência      (    ) Relato de Caso

### KAHOOT: ESTRATÉGIA NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM.

**AUTOR PRINCIPAL:** Ângela Helena Peretti

**CO-AUTORES:** Angélica Tommasini, Luciane Inocente

**ORIENTADOR:** Ana Sara Castaman

**UNIVERSIDADE:** Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul - *Campus Sertão/RS*

### INTRODUÇÃO

Atualmente, as metodologias ativas têm constituído um papel relevante na educação, já que remetem a estratégias de fácil acesso, as quais são disponibilizadas, na maioria das vezes, na rede mundial de internet. O uso dessas metodologias tendem a agregar maior compreensão dos conteúdos, além de permitir a interatividade em sala de aula. O *kahoot* é um aplicativo *online* e gratuito que pode auxiliar os professores enquanto uma metodologia ativa para fixação do conteúdo. Uma estratégia inovadora e válida para docentes que procuram novas formas de ensino visando ao uso das tecnologias disponíveis em sala de aula (SILVA, 2015). Assim, o presente resumo pautado em uma abordagem qualitativa e ancorado na técnica de pesquisa bibliográfica tem por objetivo conhecer os conceitos e fundamentos do *Kahoot*, de modo a examinar a possibilidade de aplicação deste no processo de ensino e aprendizagem.

### DESENVOLVIMENTO:

A era digital trouxe consigo muitos desafios no processo de ensino e aprendizagem, o que requer dos profissionais da educação no século XXI muito mais do que ser



# VI SEMANA DO CONHECIMENTO

**UNIVERSIDADE EM TRANSFORMAÇÃO:  
INTEGRALIZANDO SABERES E EXPERIÊNCIAS**

**2 A 6 DE SETEMBRO/2019**

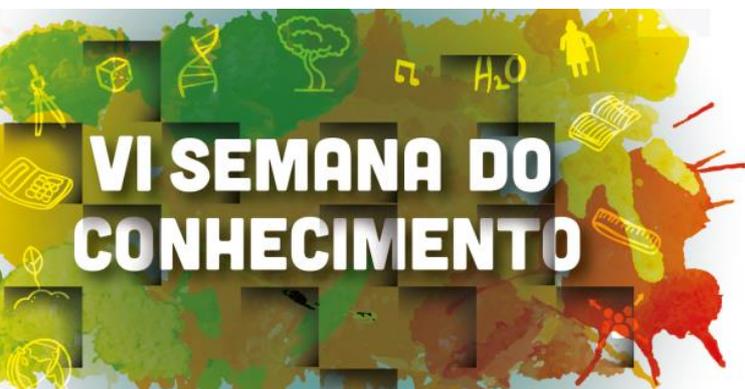


especialistas na área da tecnologia, mas em compreender as diferentes competências dos estudantes e modos de permitir o desenvolvimento destas (SILVA, 2015). É evidente que nem sempre é possível abarcar as demandas de todos os alunos, no entanto muitas das metodologias ativas auxiliam no processo de ensino e aprendizagem. É um modo diferente de aprender usando a tecnologia, e uma destas formas é o *Kahoot*. O *kahoot* é uma plataforma de uso intuitivo que pode ser empregada em sala de aula para mediar o processo de ensino e aprendizagem dos estudantes. Nele, o professor disponibiliza virtualmente questões, pesquisas e *quizzes* acerca do conteúdo que foi ministrado e os alunos respondem com seus celulares, *tablets* ou computadores. O docente pode utilizar um projetor multimídia para apresentar as perguntas. Para acessar o jogo, os usuários necessitam digitar uma senha que aparece na tela de quem o criou, e este deve fornecê-lo para os participantes (GAZOTTI-VALLIM; GOMES; FISCHER, 2017). Esse tipo de aplicativo inspira-se na gamificação, já que possibilita a autonomia do estudantes, na resolução de problemas (COELHO, 2013). Os jogos disponibilizados pela plataforma *Kahoot* são perguntas de múltipla escolha nas quais podem ser adicionados vídeos, imagens, diagramas, etc. O docente pode utilizar um projetor multimídia para apresentar as perguntas. O aplicativo consiste em um *quiz* que faz um *ranking* dos usuários que acertaram mais questões, a qual os classifica. Cada questão tem uma pontuação e, além disso, privilegia com mais pontos os primeiros que responderem (GAZOTTI-VALLIM; GOMES; FISCHER, 2017). Os melhores na pontuação são exibidos na tabela de classificação e o vencedor é apontado no final do jogo. O *Kahoot* serve como uma forma de fixação do conteúdo ministrado, constituindo-se como uma maneira interativa de questionar os conhecimentos de determinada temática. Essa estratégia de ensino pode ser empregada nas atividades pedagógicas dos docentes e quebrar o paradigma de que a diversão e a tecnologia não podem ser aliadas (COELHO, 2013).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS:

A educação tem incorporado a tecnologia no processo de ensino e aprendizagem. Essas mudanças fizeram com que docentes possam usufruir das metodologia ativa em sala de aula e com que os alunos interajam e aprendam (SILVA, 2015) os conteúdos, sendo ativos no processo de ensino e aprendizagem. Sabe-se que o *Kahoot* é uma estratégia que apresenta limitações, contudo pode estimular e tornar o processo de ensino e aprendizagem mais significativo, atrativo, agradável e interativo.

## REFERÊNCIAS



## UNIVERSIDADE EM TRANSFORMAÇÃO: INTEGRALIZANDO SABERES E EXPERIÊNCIAS

2 A 6 DE SETEMBRO/2019



COELHO, P. M. F. Reflexões sobre as novas formas de conteúdo narrativo interativo para os games na TV Digital. **Revista GEMInIS**. São Carlos, n. 2, ano 2, v. 4, 2013, p. 125-134.

GAZOTTI-VALLIM, M. A.; GOMES, S. T.; FISCHER, C. R. Vivenciando inglês com Kahoot. **The ESpecialist: Descrição, Ensino e Aprendizagem**, Vol. 38 No. 1 jan-jul, 2017.

SILVA, A. Contributo das tecnologias digitais para o desenvolvimento de competências do século XXI em uma aula invertida. **Revista @rquivo Brasileiro de Educação**, Belo Horizonte, v.3, n. 6, ago-dez, 2015.

**NÚMERO DA APROVAÇÃO:** 2.523.732