



REVISTA INTERDISCIPLINAR ENCONTRO DAS CIÊNCIAS
V.2, N.3, 2019

O USO DO KAHOOT COMO FERRAMENTA AVALIATIVA

THE USE OF KAHOOT AS AN EVALUATION TOOL

Samira Bruno Diniz¹ | Raieide Cristina dos Santos Vitor² | Anna Laís Aquino Pereira³
Cícero Cleber Brito Pereira⁴ | Cícero Rodrigo da Silva⁵

RESUMO

As transformações no mundo atual ocorrem a passos largos e os aspectos voltados para a tecnologia sofrem alterações diariamente, o campo educacional acaba sofrendo mutações de acordo com essa evolução. É desta forma que professores atualmente tem se utilizado das tecnologias de informação e comunicação para fomento do processo de ensino aprendizagem, onde se destaca os modelos de avaliação na atualidade. O objetivo da presente pesquisa foi identificar a percepção dos universitários da disciplina de Atletismo Escolar de um curso de Licenciatura em Educação Física acerca da ferramenta Kahoot como forma de avaliação. O presente estudo trata de uma pesquisa de campo, com abordagem quantitativa, de corte transversal realizado junto a 18 discentes da disciplina de metodologia do atletismo escolar de um curso de Licenciatura em Educação Física. Compuseram a amostra do tipo conveniência discentes do sexo masculino e feminino. Utilizou-se um questionário semiestruturado com indagações acerca das vivências dos discentes durante o processo avaliativo utilizando a ferramenta Kahoot. As análises dos resultados foram realizadas por meio do software SPSS na sua versão 23, através de estatística descritiva. Participaram da pesquisa 18 universitários da referida disciplina sendo 55,6% do sexo masculino e 44,4% feminino com média de idade de $22,78 \pm 4,50$ anos. Foi identificado que 72,2% dos discentes tem preferência por avaliação com uso da tecnologia, revelaram ainda uma média de autoavaliação de $6,5 \pm 2,55$ pontos. Destacam-se os seguintes dados: 77,8% relatam que Kahoot é uma estratégia de avaliação que permite manter os graus de dificuldade de uma avaliação escrita, 83,3% dizem que o Kahoot permite avaliar todo o conteúdo da mesma forma que uma prova escrita. Já 94,4% dos discentes relatam que a gamificação inerente do Kahoot, com uma competição associada, torna a avaliação usando essa estratégia mais interessante do que avaliação escrita. Conclui-se que os discentes a qual foi direcionado esse estudo, relatam uma maior preferência por avaliações com uso tecnologia.

PALAVRAS-CHAVE

Tecnologia da informação. Metodologias Ativas. Avaliação.

ABSTRACT

The transformations in the world today are taking strides and the aspects related to technology change daily, the educational field ends up mutating according to this evolution. And it is in this way that teachers today have been using the information and communication technologies to foment the process of teaching learning, which highlights current evaluation models. The objective of the present research was to identify the perception of university students of the discipline of Athletics School of a Physical Education Degree course on the Kahoot tool as a form of evaluation. The present study deals with a field research, with a quantitative approach, cross - sectional study carried out with 18 students of the methodology of the school athletics methodology of a Licentiate course in Physical Education. They questions about the experiences of the students during the evaluation process using the Kahoot tool. The analyzes of the results were carried out through the software SPSS in its version 23, through descriptive statistics. A total of 18 university students participated in the study, 55.6% male and 44.4% female, with a mean age of 22.78 ± 4.50 years. It was identified that 72.2% of students have a preference for evaluation using technology, also revealed an average self-assessment of 6.5 ± 2.55 points. The following data stand out: 77.8% report that Kahoot is an evaluation strategy that allows to maintain the degrees of difficulty of a written evaluation, 83.3% say Kahoot allows to evaluate all content in the same way as a test writing. Already 94.4% of the students report that the inherent Kahoot game, with an associated competition, makes the evaluation using this strategy more interesting than written evaluation. It is concluded that the students to whom this study was directed, report a higher preference for evaluations using technology.

KEYWORDS

Information Technology. Active Methodologies. Evaluation.

INTRODUÇÃO

A sociedade moderna cada vez mais tem se encontrado envolvida pela diversidade de dispositivos tecnológicos digitais que visam facilitar o processo de interação e comunicação, onde os celulares, tablets e computadores classificam-se como Tecnologias de Informação e Comunicação, ou seja, as chamadas TIC's, bem como o uso de WhatsApp, Instagram, Facebook (SANT'ANA; CASTRO; ARAÚJO, 2018; FEIJÓ; SILVA; BENETTI, 2018).

Em conformidade com isso as TIC's possuem ótima capacidade de engajamento por parte dos jovens do século XXI, bem como por estar em sua era tecnológica pois os mesmos conseguem adaptar-se facilmente, e é partir disso que cada vez mais as TIC's têm ganhado espaço nos processos didáticos pedagógicos de ensino-aprendizagem, através de aulas em sites interativos, blogs, simuladores e jogos digitais (WARDENSKI; STRUCHINER; GIANNELLA, 2018; NOVELI; ALBERTIN, 2017).

É crescente o uso das tecnologias da informação e comunicação (TIC's), como formas de inovar o processo de ensino aprendizagem nas salas de aula, em decorrência dos avanços tecnológicos decorrentes da atualidade, desta forma, várias delas tem surgido em salas de aulas por todo o país, com o intuito de se tornar mais uma ferramenta da qual os professores dispõe para a diversificação e dinamização das aulas (SARTORI; HUNG; MOREIRA, 2016).

Lobo e Maia (2015), ressaltam que o cotidiano das pessoas tem mudado cada vez mais, com a chegada das “novas tecnologias”, realçando as modificações de ordem social, política, econômica, jurídica e do trabalho da nova sociedade, que se permitem ter acesso nessas áreas através dos vários saberes, e principalmente em áreas como o campo acadêmico onde se destina a construção do saber.

Segundo Sant'ana, Castro e Araújo (2018), as transformações no mundo ocorrem devido as novas formas de fomento das TIC's, onde quando se fala deste assunto o campo educacional acabado sofrendo mutações. E é desta forma que professores atualmente tem se utilizado das TIC's para fomento do processo de ensino aprendizagem, onde se destaca os modelos de avaliação na atualidade.

Várias podem ser as ferramentas tecnológicas, bem como as forma de usá-las para ampliar as capacidades de reconhecimento do nível de assimilação dos alunos em sala de aula, bem como compreender a partir de avaliações o quanto que foi apropriado por parte do aluno enquanto o que foi trabalhado em sala de aula, enfatizando ainda as características de engajamento deste modelos de avaliação no qual seduzem e muito os alunos (SANDE e SANDE, 2018).

Desta forma uma das possibilidades de avaliação digital bem crescente em uso, aplicação, engajamento e ludicidade na sala de aula é o Kahoot, uma plataforma que se utiliza de games de

vários tipos, como o quiz, onde o professor tem a autonomia de arquitetar perguntas e respostas no site, onde o aluno através de um download em seu equipamento eletrônico poderá responder a estas indagações através de sua entrada gerada por uma chave de acesso (RODRÍGUEZ; ORTIZ; AGUILAR, 2018).

Assim o Kahoot pode ser utilizado em sala de aula pois o mesmo possui traços de um gameplay onde, onde admite-se o uso individual ou em grupos por meio de equipamentos eletrônicos como tablets, celulares ou computadores tornando o ambiente muito mais interativo (SANTAELLA, 2013). Dessa forma o objetivo da presente pesquisa foi identificar a percepção dos universitários da disciplina de Atletismo Escolar de um curso de Licenciatura em Educação Física acerca da ferramenta Kahoot como forma de avaliação.

A presente pesquisa trata-se de um estudo de campo, quantitativo, descritivo e de corte transversal, realizado junto a discentes da disciplina de metodologia do atletismo escolar de um curso de Licenciatura em Educação Física. Compuseram a amostra do tipo conveniência 18 discentes do sexo masculino e feminino devidamente matriculados e assíduos na disciplina de metodologia do atletismo escolar I que trata do ensino das corridas e marcha da modalidade.

Para a aplicação da metodologia proposta foi utilizado o instrumento denominado Kahoot, instrumento esse trata-se de uma plataforma para criação de quizzes, baseada em questionamentos de múltiplas escolhas, onde os participantes têm um tempo determinado para resolução dos questionamentos, essa plataforma possui uma facilidade tecnológica, pois pode ser acessada por aplicativos de dispositivos moveis e por navegadores. Ressalta-se que o Kahoot é uma ferramenta de gratuita da Web.

A pesquisa foi constituída a partir da elaboração de perguntas dentro do quiz on-line, denominado de Kahoot, através do site <https://kahoot.com/>, no intuito de substituir uma prova escrita da disciplina de Atletismo, sendo aplicada no curso de Educação Física do Centro Universitário Leão Sampaio (UNILEÃO). Para iniciar a elaboração das perguntas tornou-se necessário o cadastramento seguindo as orientações descritas no site, e a partir disso seleciona-se a modalidade “quiz”.

A prova recebeu o título de AVALIACAO_ATLETISMO. A avaliação foi criada com 10 questões de múltipla escolha (com 1 opção correta e 3 incorretas), cada questão com valor de um ponto, todas acerca do conteúdo que foi ministrado na disciplina, envolvendo: princípios pedagógicos e mecânicos da iniciação as corridas; processos pedagógicos para a iniciação as corridas; provas de corridas do atletismo; processos pedagógicos para a iniciação as corridas; o atletismo, sustentabilidade e inclusão; capacidades físicas e o atletismo. Na criação do quiz, o tempo determinado para responder foi alocado entre 45-90 segundos em cada questão.

O jogo foi criado no laboratório de informática, pelo professor da disciplina, anteriormente ao dia da avaliação, e no dia da execução do quiz, o professor acessou o Kahoot, disponibilizando o link

no laboratório, bem como o código para adentrarem a área do jogo. O Quiz possuía 10 questões cada uma valendo 1 ponto. Cada aluno pode inserir o seu nome assim que colocado o código de acesso gerado pelo professor, para que todos pudessem acompanhar as colocações de cada um em decorrência da resposta correta, ou seja quem mais acertava iria tomando a liderança do jogo.

Nesta etapa deu-se o convite aos alunos a participarem da pesquisa respondendo um questionário semiestruturado elabora pelo pesquisador, composto de 8 perguntas do tipo dicotômicas, que tinha como intuito verificar o grau de percepção dos discentes acerca da ferramenta Kahoot como forma de avaliação dentro da disciplina de Atletismo.

O pesquisador apresentou o TCLE, bem como os objetivos da pesquisa aos voluntários do estudo, momento esse que foram relatados todos os riscos e benefícios da pesquisa para os participantes. Foram respeitados todos os critérios da resolução 466/12 do Conselho Nacional de Saúde a respeito da ética em trabalhos de pesquisas com seres humanos.

DESENVOLVIMENTO

O objetivo desse estudo foi identificar a percepção dos universitários da disciplina de Atletismo Escolar de um curso de Licenciatura em Educação Física acerca da ferramenta Kahoot como forma de avaliação. Participaram da pesquisa 18 universitários da referida disciplina sendo 55,6% do sexo masculino e 44,4% feminino com média de idade de $22,78 \pm 4,50$ anos.

Tabela 01 – Percepção dos universitários acerca da ferramenta Kahoot como forma de avaliação.

QUESTIONAMENTO	SIM	NÃO
O Kahoot é uma estratégia de avaliação que permite manter os graus de dificuldade de uma avaliação escrita?	77,8%	22,2%
O Kahoot permite avaliar todo o conteúdo da mesma forma que uma prova escrita?	83,3%	16,7%
Fazer uma avaliação usando o Kahoot, usando o "ranqueamento do aplicativo" permite distribuir notas de forma justa, da mesma forma que acontece em uma prova escrita?	55,6%	44,4%
Você acredita que consegue lembrar mais de uma questão aplicada como Kahoot avaliativo ou como prova escrita?	61,1%	38,9%
O uso do Kahoot como estratégia avaliativa é mais interessante e mais atrativa do que a prova escrita?	77,8%	22,2%
O Kahoot é uma ferramenta suficiente para a realização de avaliação de conteúdos teóricos?	38,9%	61,1%

A gameificação inerente do Kahoot, com uma competição associada, torna a avaliação usando essa estratégia mais interessante do que avaliação escrita?	94,4%	5,6%
O tempo total do Kahoot como atividade avaliativa é suficiente?	33,3%	66,7%

Fonte: Dados da pesquisa, 2018

O dado obtido no questionamento inicial vem concordar com Geraldo e Cavalheiro (2018), onde os mesmos apontaram que a avaliação feita por meio de jogos eletrônico assim como o Kahoot, não perde sua credibilidade ou perde seus graus de dificuldade quando comparada a uma avaliação escrita, ainda ressaltam que avaliação feita por meio de games estimula a cognição dos alunos.

Já 83,3% dos alunos concordam que o Kahoot permite que a avaliação do conteúdo seja feita da mesma forma da prova escrita, Victal e Menezes (2015) além de concordarem também com essa afirmação, relatam em seu estudo que, a avaliação feita por meio de jogos eletrônicos é vista pelos alunos de uma forma a causar menos tensão do que uma avaliação escrita, obtendo assim um resultado melhor dos alunos frente a avaliação do conteúdo.

Quanto ao sistema de ranqueamento por notas 55,6% dos alunos concordam com essa atribuição de notas e 44,4% não concordam, Molina (2013), contribui com a presente pesquisa alegando que a avaliação feita por meio dos games é muito eficaz, e que tem suas vantagens ao ser utilizada como ferramenta de atribuição de nota aos alunos, contudo os autores frisam que é necessário muita cautela, pois essa tecnologia em sala de aula ainda é uma realidade nova para os alunos, exigindo um tempo para adaptação e aceitação do mesmo.

Os resultados obtidos apontam que a maioria dos entrevistados conseguem se recordar mais de uma questão apresentada no Kahoot avaliativo do que em uma prova escrita, esse dado torna-se relevante, pois como aponta Medeiros et al. (2015), o ensino aprendizagem desenvolvido por meio de games, desperta a criatividade do aluno e promove ao mesmo uma aprendizagem mais significativa, tornando assim o que foi trabalhado no jogo eletrônico melhor fixado na memória do aluno.

Os dados demonstram que 77,8% dos alunos julgam o Kahoot avaliativo como uma estratégia avaliativa mais interessante do que a forma escrita, esse fato de acordo com a plataforma governamental desenvolvida para o estudo do Exame Nacional do Ensino médio, Medeiros et al. (2015) deve-se a questão de que os jovens na atualidade estão diariamente envolvidos no mundo virtual, fazendo com o que tudo o que se relacione ao mesmo seja mais interessante, inclusive a forma de aprendizagem e avaliação.

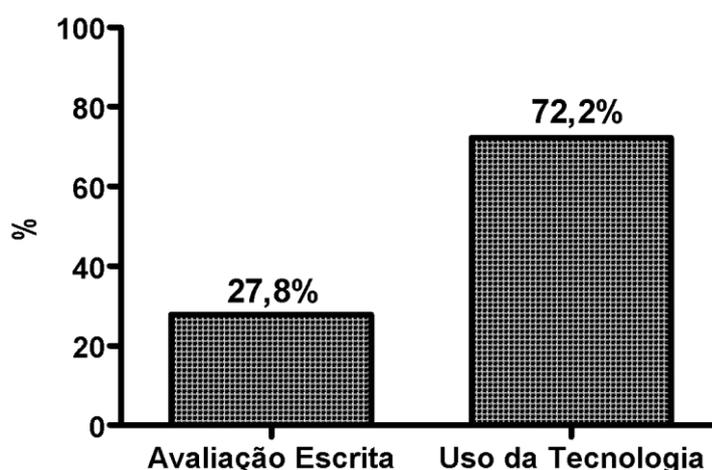
Os resultados apontam ainda que 61,1% dos alunos alegam que apenas o Kahoot avaliativo não é o suficiente para a avaliação de conteúdos teóricos, assim como também Munhoz e Martins (2014) também afirmam que a avaliação não pode está totalmente centralizada em apenas uma

ferramenta, por mais atual e contextualizada que a mesma seja, os mesmo ainda apontam que a avaliação por meio de jogos eletrônicos devem levar em conta a cultura do aluno e sua relação como o uso da ferramenta.

Destaca-se que 94,4% dos alunos entrevistados apontam que o fator competitividade no Kahoot avaliativo, torna a atividade mais interessante do que a avaliação estrita, McGonigal (2012) vem abordar esta temática destacando que os games dão ao indivíduo uma sensação de recompensa que a realidade é falha em proporcionar, e isto relaciona-se com o fator de competitividade abordado na questão, pois beneficia os alunos que tem mais acerto com melhores posições no rank do jogo.

Quando indagados acerca do tempo de duração do Kahoot avaliativo e 66,7% disseram que o tempo gasto no jogo seria insuficiente para uma avaliação escrita, esse relato explica Medeiros et.al (2015) que se dá pelo fato de que os jogos eletrônicos são mais dinâmicos do que as avaliações escritas, despertando a criatividade e a maior interação com a atividade proposta, e também em sua maioria os games educacionais trabalham com tempo cronometrado por etapa de jogo.

Figura 01 – Preferência do tipo de avaliação



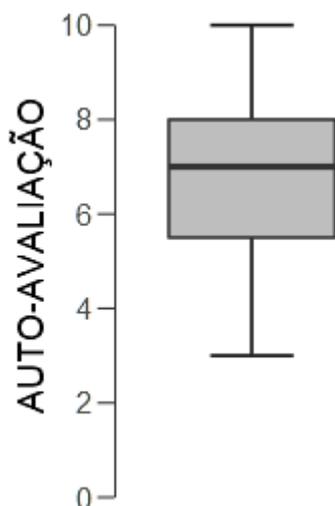
Fonte: Dados da pesquisa, 2018

Na figura 01 é possível identificar que 72,2 % dos alunos preferem a avaliação com o uso da tecnologia, e que apenas 21,8% preferem a avaliação escrita, segundo Garcia (2013) esse fenômeno pode ser explicado pela capacidade que o uso da tecnologia tem em unir linguagens, tais como a linguagem escrita, oral visual e audiovisual, propiciando ao aluno um ambiente de mais estímulos e que transcendem as paredes da sala, tornando as atividades e avaliações muito mais atraentes.

Outro fator relevante em relação a este dado é que a entre as mulheres a prevalência pelo uso da tecnologia foi maior, sendo de 75%, esta afirmativa vai de encontro ao estudo de Silva e Olinto (2015) que mostra a população masculina ao que se refere ao uso da tecnologia, está mais voltada

para jogos, redes sociais e atividades diversificadas do que para o uso da mesma como ferramenta educacional, quando comparado com o público feminino, havendo ainda uma restrição por parte dos homens no uso da tecnologia como ferramenta de avaliação.

Figura 02 – Autoavaliação da atividade desenvolvimento através do Kahoot



Fonte: Dados da pesquisa, 2018

A figura 02 é expresso visualmente a média de autoavaliação dos universitários acerca da atividade desenvolvida através do Kahoot, que foi de $6,5 \pm 2,55$, uma média que traduz de forma positiva o desenvolvimento da atividade no Kahoot, Chiofe e Oliveira (2014) corroboram com esse dado quando em seu estudo também demonstra a autoavaliação feita pelos alunos em relação ao uso da tecnologia como um ponto benéfico do ensino aprendizagem e salienta que os alunos sente-se mais à vontade com o conteúdo ministrado quando existe o uso de alguma ferramenta tecnológica envolvida no processo

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que a amostra na qual foi direcionado esse estudo, relatam uma maior preferência por avaliações com uso tecnologia, relatando que o processo com uso da tecnologia torna o processo de ensino aprendizagem mais eficiente e duradouro.

REFERÊNCIAS

CHIOFI, Luiz Carlos; OLIVEIRA, Marta Regina Furlan de. O uso das tecnologias educacionais como ferramentas didáticas no processo de ensino e aprendizagem. **Cadernos PDE**, Paraná, v. 1, n. 1, p.1-15, maio 2014.

FEIJÓ, Luan Paris; SILVA, Nathália Bohn; BENETTI, Silvia Pereira da Cruz. Experiência e Formação Profissional de Psicoterapeutas Psicanalíticos na Utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação. **Psicologia: Ciência e Profissão**, Df - Brasil, v. 38, n. 2, p.249-261, jun. 2018.

GARCIA, Fernanda Wolf. A importância do uso das tecnologias no processo de ensino-aprendizagem. **Educação A Distância**, Batatais, v. 3, n. 1, p.25-47, jan./dez. 2013.

GERALDO, Ana Paula; CAVALHEIRO, Karyn C. Games educacionais na escola entre possibilidades e desafios. **Encontro de Pesquisadores em Educação A Distância**, Santa Catarina, n. 1, p.1-12, jun. 2018.

LOBO, Alex Sander Miranda; MAIA, Luiz Cláudio Gomes. O uso das TICs como ferramenta de ensino-aprendizagem no Ensino Superior. **Caderno de Geografia**, Minas Gerais, v. 25, p.2318-2962, 2015.

MEDEIROS, Romero et al. Jogos Digitais como Estratégia de Ensino-Aprendizagem no Ensino Superior: a construção e aplicação do game Renascença na disciplina de Literatura. **Sjееc**, Si, v. 1, n. 1, p.1-9, jun. 2015.

MCGONIGAL, Jane. **A Realidade em Jogo: Porque os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo**. Rio de Janeiro: Record, 2012. 377 p.

MOLINA, Lucas Giehl. Jogos digitais como espaço de atuação do historiador: o caso Avant-Garde. **Aedos**, Rio Grande do Sul, v. 5, n. 12, p.64-77, jul. 2013.

MUNHOZ, Antonio Siemsen; MARTINS Darlan Rodrigues. Gameficação: perspectivas de utilização no ensino superior. **Experiência inovadora**, Curitiba, v1. n1. abr. 2014.

NOVELI, Márcio; ALBERTIN, Alberto Luiz. Um estudo da virtualização de processos: o uso de mundos virtuais com foco em ensino-aprendizagem. **Rev. Bras. Educ.** Rio de Janeiro, v. 22, n. 71, e227151, 2017.

RODRÍGUEZ, Armando Lozano; ORTIZ, José Francisco Zárate; AGUILAR, María Isabel Llaven. Uso de Recursos Educativos en Línea en el nivel medio superior: Desarrollo de competencias didácticas del docente. **Revista de Investigación Educativa**, Xalapa, Veracruz, v. 1, n. 26, p.114-135, 2018.

SANDE, Denise; SANDE, Danilo. Uso do Kahoot como ferramenta de avaliação e ensino-aprendizagem no ensino de microbiologia industrial. **Holos**, Rio Grande do Norte, v. 01, p.170-179, 2018.

SANT'ANA, Camila de Fatima; CASTRO, Denise Leal de; ARAÚJO, Flávia Monteiro de Barros. A formação do professor e o uso de TICS em sala de aula: uma reflexão sobre os currículos dos cursos de Licenciatura em Química. **Multi-science Journal**, Goiás, v. 1, p.360-364, 2018.

SANTAELLA, Lucia. Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013. 305 p.

SARTORI, Ademilde Silveira; HUNG, Elias Said; MOREIRA, Patrícia Justo. Uso das TICs Como Ferramentas de Ensino e Aprendizagem: notas para uma prática pedagógica educacional. **Contexto & Educação**, Rio Grande do Sul, n. 98, p.133-152, 2016.

SILVA, Aline Gonçalves da; OLINTO, Gilda. Diferenças de gênero no uso das tecnologias da informação e da comunicação: um estudo na Biblioteca Parque de Manguinhos. **Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação**, João Pessoa, v. 16, n. 1, p.1-17, out. 2015

VICTAL, Enza Rafaela de Nadai; MENEZES, Crediné Silva de. Avaliação para Aprendizagem baseada em Jogos: Proposta de um Framework. **Culture Track – Full Papers**, Teresina – Pi, v. 4, n. 1, p.15-24, 2015.

WARDENSKI, Rosilaine de Fátima; STRUCHINER, Miriam; GIANNELLA, Tais Rabetti. Continuidade e descontinuidade de uso de tecnologias digitais de informação e comunicação por professores universitários das Ciências e da Saúde. **Ciência & Educação**, Bauru - Sp, v. 24, n. 3, p.621-638, set. 2018.

Recebido em: 22 de Maio de 2019

Aceito em: 17 de Julho de 2019

¹ Pedagoga pela Universidade Regional do Cariri – URCA. Psicopedagoga pela Faculdade Vale do Salgado – FVS.

E-mail: samiradiniz_va@hotmail.com

² Faculdade Vale do Salgado (FVS). Grupo de Estudos e Pesquisa em Atividade Física, Esportes e Cultura.

E-mail: raieideclv@gmail.com

³ Faculdade Vale do Salgado (FVS). Grupo de estudos e pesquisa em Atividade Física, Esportes e Cultura.

E-mail: lais.anna10@gmail.com

⁴ Faculdade Vale do Salgado (FVS). Grupo de estudos e pesquisa em Atividade Física, Esportes e Cultura.

E-mail: cicerocleber@fvs.edu.br

⁵ Centro Universitário Dr. Leão Sampaio (UNILEÃO).

E-mail: rodrigo@leaosampaio.edu.br