

# CAPSI 2018

18ª Conferência da Associação Portuguesa de  
Sistemas de Informação

## Uso do kahoot como ferramenta de aprendizagem



INSTITUTO  
FEDERAL  
Goiás

Ernane Rosa Martins, IFG, Brasil, [ernane.martins@ifg.edu.br](mailto:ernane.martins@ifg.edu.br)  
Wendell Bento Geraldes, IFG, Brasil, [wendell.geraldes@ifg.edu.br](mailto:wendell.geraldes@ifg.edu.br)  
Ulisses Rodrigues Afonseca, IFG, Brasil, [urafonseca@ifg.edu.br](mailto:urafonseca@ifg.edu.br)  
Luís Manuel Borges Gouveia, UFP, Portugal, [Imbg@ufp.edu.pt](mailto:Imbg@ufp.edu.pt)

# Uso do kahoot como ferramenta de aprendizagem

**Introdução**

**Justificativa**

**Objetivo**

**Metodologia**

**Resultados**

**Considerações Finais**

# Introdução

- ▶ Os jogos estão presentes na vida das pessoas de todas as idades;
- ▶ O uso dos Jogos em ambientes escolares permitem melhorar a capacidade de adquirir conhecimentos, desenvolve habilidades, motiva a aprendizagem, estimula o raciocínio e a compreender regras;
- ▶ O kahoot é um software que permite criar questionários que podem ser respondidas por usuários que estejam conectados à internet por meio de smartphones ou computadores.

# Justificativa

- ▶ Permitir ensinar os alunos a aprender com mais prazer, a construir seus próprios conhecimentos e promover uma melhor comunicação;
- ▶ Minimizar as dúvidas dos profissionais da educação em utilizar o Kahoot como ferramenta educacional, visto o novo perfil digital dos alunos;
- ▶ Permitir que o ensino seja melhor absorvido pelos alunos, menos cansativo e com maior concentração.

# Objetivo

- ▶ Investigar o uso do “kahoot” como recurso educacional no processo de ensino-aprendizagem.

# Metodologia

- ▶ A pesquisa tem caráter exploratória, descritiva e bibliográfica;
- ▶ Este estudo exploratório foi implementado em três etapas: Criação, aplicação e avaliação da plataforma;
- ▶ A pesquisa foi aplicada na disciplina de Programação Web do curso técnico em informática para a internet do Instituto Federal de Goiás (IFG) Câmpus Luziânia;

# Metodologia

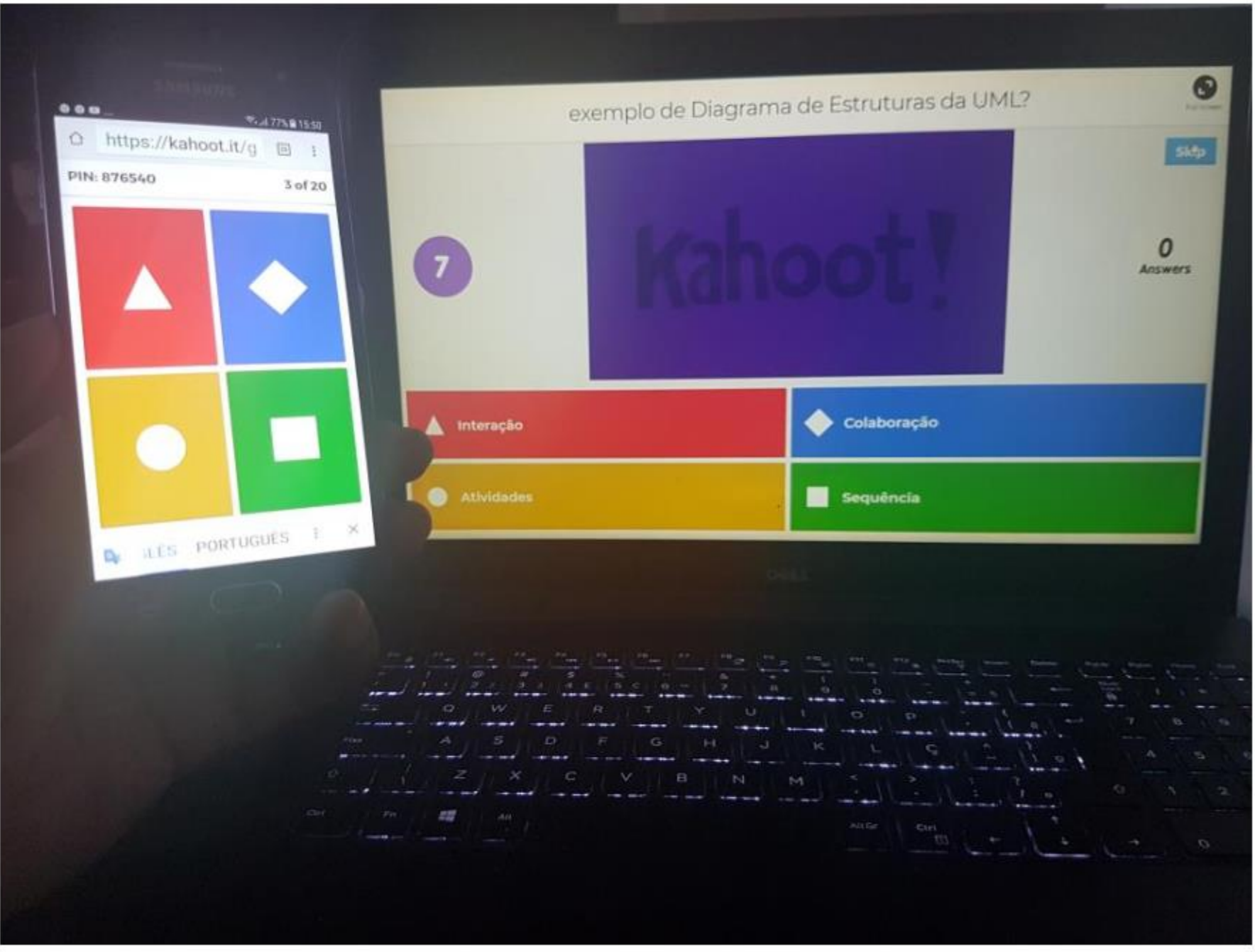
- ▶ A princípio realizou-se o cadastro conforme as informações do site, em seguida selecionou-se a modalidade “quiz” do Kahoot;
- ▶ O quiz foi criado com 25 questões de múltipla escolha, com questões de 3 alternativas incorretas e uma correta, todas abordavam o conteúdo ministrado na disciplina;
- ▶ Na criação também foi definido o tempo de 30 segundos para a resposta de cada questão. No dia da atividade, o professor disponibilizou o link e o código de acesso para os alunos;

# Metodologia

- ▶ A turma possuía trinta e três alunos que foram divididos em grupos de três, a divisão dos grupos ficou a critério dos próprios estudantes;
- ▶ O quiz foi jogado em grupo, sendo que os mesmos podiam discutir entre eles a melhor resposta;
- ▶ A plataforma mostra a pergunta, as alternativas, e a contagem do tempo, apresenta a resposta certa, as frequências de acertos e erros daquela pergunta e a classificação parcial do teste até o presente momento;

# Metodologia

- ▶ Após a última pergunta, aparece um pódio com a classificação dos três primeiros lugares;
- ▶ Após a atividade, os alunos foram convidados a responder um questionário on-line do GoogleDocs.



exemplo de Diagrama de Estruturas da UML?



7

0  
Answers

▲ Interação

◆ Colaboração

● Atividades

■ Sequência

https://kahoot.it/g

PIN: 876540 3 of 20



ILÉS PORTUGUÊS

# Resultados

Principais limitações do uso da tecnologia móvel no processo de aprendizagem:

- ▶ A baixa velocidade da internet disponível pela instituição;
- ▶ Alguns dos aparelhos dos alunos;
- ▶ O tamanho reduzido da tela;
- ▶ A possibilidade de acessar outros conteúdos que não tem relação com a aula durante a atividade proposta.

# Resultados

O uso do aplicativo durante a atividade contribuiu para a sua aprendizagem?

- ▶ A troca de conhecimento por meio dos debates, deixou a aula e o conteúdo mais interessantes;
- ▶ Aumentou a concentração e envolvimento dos alunos; Tornou o aprendizado mais vivencial, divertida, e interativa;
- ▶ Aumentou a velocidade de raciocínio para responder em menor tempo e corretamente, e permitiu o trabalho em grupo.

# Resultados

Quais os pontos positivos na utilização de tecnologias móveis no processo de aprendizagem?

- ▶ Incentivou todos a participarem da atividade de maneira mais dinâmica e moderna;
- ▶ Estimulou a concentração, tornou o aprendizado mais divertido, incitou uma concorrência saudável entre os alunos;
- ▶ Despertou o interesse dos alunos nas aulas, melhorou a interação entre os alunos e professor e entre os alunos, e facilitou a aprendizagem.

# Resultados

Em relação aos pontos negativos na utilização de tecnologias móveis no processo de aprendizagem?

- ▶ Possibilidade de poder tirar o foco da aprendizagem e usar o celular para outras coisa;
- ▶ O tamanho da tela e as conexões de internet lentas, a desigualdade de aparelhos entre os colegas pode gera uma certa desvantagem por alguns, ou se algum estudante não possuir aparelho ou acesso a internet.

# Resultados

Sugestões em relação a atividade?

- ▶ Mais atividades como essa durante o semestre;
- ▶ Novas questões para repetição do tema;
- ▶ Manter o aplicativo e, se possível, aderir a outros similares;
- ▶ Utilizar de forma individual;
- ▶ Maior tempo para responder.

# Resultados

- ▶ Foi observado que a música e a pontuação apresentada a cada questão faz com que a plataforma se torne mais estimulante, mantivessem mais concentrados e engajados, aumentando assim a competitividade;
- ▶ A plataforma também contribuiu na construção do conhecimento, por despertar o interesse do aluno em acertar cada uma das questões e querer sempre ultrapassar os que estão nas melhores posições.

# Considerações Finais

- ▶ A utilização da plataforma kahoot em sala de aula proporcionou uma maior e melhor interação entre aluno/professor e aluno/aluno, transformando o professor em um mediador do aprendizado;
- ▶ Provocou nos alunos um sentimento de desafio, gerando mais interesse e prazer pela aprendizagem;
- ▶ Para continuidade da pesquisa pretende-se ampliar o número de turmas e alunos de modo a melhorar a amostra e confirmar os resultados obtidos.

# Referências

- ▶ Alves, R.M.M.; Geglio, P.C.; Moita, F.M.G.S.C.; Souza, C.N.S.; Araújo, M.S.M., (2015). O Quiz como Recurso Pedagógico no Processo Educacional: Apresentação de um Objeto de Aprendizagem. Anais do XIII Congresso Internacional de Tecnologia na Educação.
- ▶ Dellos, R. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. International Journal of Instructional Technology and Distance Learning, 12(4), 49-52.
- ▶ E outras.

# Obrigado!



INSTITUTO FEDERAL  
DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA  
Goiás

 IFG.oficial  
 IFG\_Goiás  
 ifg\_oficial  
[www.ifg.edu.br](http://www.ifg.edu.br)

REITORIA

Av. Assis Chateaubriand, nº 1.658, Setor Oeste,  
Goiânia-GO, CEP: 74.130-012 (62) 3612-2200

Ministério da  
**Educação**

GOVERNO FEDERAL  
**BRASIL**  
PÁTRIA EDUCADORA

