

A PLATAFORMA KAHOOT E O USO DAS TECNOLOGIAS EM SALA DE AULA: POTENCIALIDADES E DESAFIOS

Flaviani Costa dos Santos Pullen¹

Fábio Feitosa Rodrigues²

Lindalva Mendonça de Figueirôa³

Márcio Santana Magalhães⁴

Silvana Maria Aparecida Viana Santos⁵

Resumo: Este artigo explora os benefícios do uso da plataforma Kahoot em sala de aula e a relevância e impacto da tecnologia no processo em ambiente educacional. O artigo analisa o uso do Kahoot no ambiente escolar e compara esta ferramenta com outras tecnológicas de uso educacional. A metodologia utilizada foi uma revisão bibliográfica sobre o tema a fim de compreender as potencialidades e os desafios do uso das tecnologias na educação e sua contribuição para o

- 1 Graduada em Pedagogia pela Faculdade Capixaba da Serra (MULTIVIX); Especialista em Gestão Educacional Integrada e Educação Especial pela Faculdade de Vitória; Graduanda em Artes Visuais pela Faveni. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: flavianicosta18@gmail.com
- 2 Graduado em pedagogia pela UEVA (Universidade Estadual Vale do Acaraú) e especialistas em gestão e coordenação escolar pela FVJ (Faculdade Vale do Jaguaribe); Pós-graduando em Docência do Ensino Superior pela Faveni. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: ffeitosarodrigues@gmail.com
- 3 Graduada em Letras. Especialista em Ensino da Língua Portuguesa. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: lindamfig77@gmail.com
- 4 Bacharel em Educação Física pela Claretiano Centro Universitário. Licenciado em Educação Física pela Fundação Presidente Antônio Carlos (UNIPAC). Especialista em Treinamento Funcional, Supervisão Escolar e Coordenação Pedagógica, Gestão Esportiva com Ênfase em Psicomotricidade e Inclusão, Educação Física Adaptada a Inclusão, Educação Infantil Jogos Brinquedos e Recreação, Metodologia em Educação Física e Esporte, em Formação do Profissional em Apoio a Alunos com Autismo. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. Email: marciopersonal@yahoo.com
- 5 Bacharel em Administração. Licenciatura em Matemática. Licenciatura em Pedagogia. Graduando em Engenharia de Produção. Graduando em Letras pelo IFES. Especialização em Docência para a Educação Profissional e Tecnológica. Especialização em Gestão Escolar: Orientação e Supervisão. Especialização em Metodologia do Ensino da Matemática e Física. Especialização em Educação Especial e Inclusiva. Especialização em Educação de Jovens e Adultos. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University- Flórida. E-mail: silvanaviana2019@gmail.com

aprimoramento das práticas pedagógicas e para a formação de cidadãos críticos e conscientes. O Kahoot é uma tecnologia atrativa em qualquer modalidade de ensino, e a facilidade de navegação e a participação em tempo real do Kahoot podem manter os alunos envolvidos e focados. Com esta pesquisa observamos que a ferramenta Kahoot é motivadora, embora a escola enfrente desafios quanto a infraestrutura e recursos, é notório que ao utilizar em sala de aula, obtém-se resultados satisfatórios, pois os alunos participam e desenvolvem ativamente na construção do conhecimento.

Palavras-chave: Kahoot. Plataformas Tecnológicas. Aprendizagem. Ensino Médio.

Abstract: This article explores the benefits of using the Kahoot platform in the classroom and the religion and impact of technology on the process in an educational environment. The article analyzes the use of Kahoot in the school environment and compares this tool with other educational technologies. The methodology used was a bibliographical review on the subject in order to understand the potentialities and challenges of using technologies in education and their contribution to the improvement of pedagogical practices and to the formation of Christian and conscious citizens. Kahoot is a compelling technology in any teaching mode, and Kahoot's ease of navigation and real-time participation can keep students engaged and focused. With this research, we observed that the Kahoot tool is motivating, although the school faces challenges in terms of infrastructure and resources, it is clear that when used in the classroom, strong results are obtained, as students participate and actively develop in the construction of knowledge.

Keywords: Kahoot. Technological Platforms. Learning. High School.

Introdução

O campo da educação está em constante mudança e a tecnologia tem sido cada vez mais implementada nas práticas pedagógicas e nas metodologias de ensino. A abordagem pedagógica centra-se no aluno. O aluno é incentivado a participar ativamente e colaborar com os colegas. Essa metodologia ativa é eficaz, entretanto, exige que o professor deixe de ser o detentor do conhecimento e o aluno ser o protagonista.

Em vez de dizer aos alunos a resposta correta, o professor deve se tornar um mediador e orientar os alunos para a resposta correta. Esse método também requer infraestrutura escolar adequada, planejamento orientado a metas e avaliações frequentes e sessões de verificação de conhecimento, nesse sentido o uso da tecnologia em sala de aula pode melhorar o processo de aprendizagem, tornando-o mais acessível e adequado ao estilo de aprendizagem do aluno.

A escolha desse tema justifica-se pela relevância e atualidade do assunto, que envolve questões pedagógicas, sociais e culturais. Compreender as potencialidades e os desafios do uso das tecnologias na educação pode contribuir para o aprimoramento das práticas pedagógicas e para a formação de cidadãos críticos e conscientes.

A importância da plataforma Kahoot em sala de aula pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades e competências essenciais para os alunos do século XXI, como pensamento crítico, comunicação e resolução de problemas. A plataforma Kahoot também pode tornar as aulas mais dinâmicas, atrativas e significativas para os alunos, estimulando seu interesse e participação.

A Plataforma Kahoot

O que é a plataforma Kahoot

Segundo Silveira e Bazzo (2009, p. 05) “Vivemos num mundo em que a tecnologia representa o modo de vida da sociedade atual, na qual a cibernética, a automação, a engenharia genética, a computação eletrônica são alguns dos ícones que da sociedade tecnológica que nos envolve diariamente”. A Introdução de dispositivos eletrônicos nas salas de aula tem permitido um acesso mais rápido e fácil à informação educacional, o que modifica a forma como informamos, comunicamos e aprendemos. Com a educação e o processo de ensino-aprendizagem cada vez mais acelerados, vemos a necessidade de antever o futuro, fazendo uso de plataformas virtuais para apoiar os serviços das instituições de ensino.

[...] encontra-se estabelecido que os três anos iniciais do ensino fundamental devem assegurar a alfabetização e o letramento e o desenvolvimento das diversas formas de expressão [...]. Portanto, um caminho que deve ser considerado para o cumprimento de tal

meta é o “[...] desenvolvimento de tecnologias educacionais e de inovação da prática pedagógica, bem como a seleção e divulgação de tecnologias que sejam capazes de alfabetizar e de favorecer a melhoria do fluxo escolar e a aprendizagem dos alunos” (MEC, 2014, p. 26 e 27).

A plataforma Kahoot baseia-se na aprendizagem através de questionários interativos em tempo real no estilo de um jogo. Por meio de smartphones, tablets e computadores, os alunos respondem a questões propostas pelo professor. Essas questões também são projetadas em uma tela central na sala de aula com o auxílio do datashow. A interação proporcionada pelo Kahoot aos alunos e professores torna as aulas mais divertidas e atrativas, e os alunos desenvolvem uma competitividade saudável ao participarem ativamente do processo de aprendizagem.

O Kahoot oferece uma ampla variedade de recursos que podem ser aplicados em diferentes contextos educacionais. Na plataforma, destaca-se a criação personalizada de jogos, onde o professor cria questões de múltipla escolha com pequenas respostas, incluindo imagens, vídeos e também questões de verdadeiro ou falso. As sessões de jogo em tempo real acontecem durante as aulas onde os alunos respondem em seus próprios dispositivos, e após responderem corretamente as perguntas, os alunos podem ver sua classificação individual e sua pontuação em relação aos colegas. O Kahoot incentiva os alunos a se envolverem ativamente no aprendizado e o professor pode incentivar a análise e discussão das questões individualmente.

O Kahoot é uma ferramenta que facilita a avaliação formativa dos alunos de forma divertida e interativa. Traz para a sala de aula uma série de benefícios que auxiliam no processo de ensino e aprendizagem, além de trazer para a sala de aula o engajamento e a motivação do aluno de forma lúdica, interativa, prazerosa e estimulante. Segundo D’Almeida (2021):

[...] pesquisadores observaram que as ferramentas de gamificação aumentaram o conhecimento, a motivação e o envolvimento dos alunos nas avaliações. Eles também desenvolveram habilidades que dão apoio à resolução de problemas em ambientes de ensino, além de cultivar o interesse em aprender com seus próprios erros em um ambiente de aprendizagem seguro (D’Almeida, 2021 p. 77).

Com o Kahoot o professor adapta o conteúdo para atender às diferentes necessidades e estilos de aprendizagem dos alunos, o que torna o ambiente de aprendizagem mais inclusivo e abrangente.

Kahoot uma abordagem única e engajante

A singularidade da plataforma Kahoot em comparação com outras alternativas educacionais, se destaca por suas vantagens distintas no contexto da sala de aula. Os benefícios do Kahoot revelam uma abordagem inovadora para promover o engajamento ativo dos alunos e melhorar o processo de aprendizagem. A principal diferença do Kahoot reside em sua natureza interativa e competitiva, que estimula a competição amigável entre os alunos. A capacidade de criar jogos de perguntas e respostas envolventes, juntamente com a participação em tempo real, cria um ambiente dinâmico que cativa a atenção dos alunos. A abordagem de jogo torna o aprendizado divertido e desafiador, incentivando o comprometimento ativo e a colaboração entre os alunos.

São muitas as vantagens de usar o Kahoot em sala de aula, transformação no método de ensino aprendizagem em uma experiência envolvente. A plataforma intensifica o desenvolvimento de habilidades de pensamento crítico, resolução de problemas e tomada de decisões rápidas, indispensáveis para o sucesso da vida acadêmico e profissional. Além disso, a integração das tecnologias de forma lúdica ajuda a superar a relutância ao novo e a criar um ambiente de aprendizado único, onde os alunos se sentem incentivados a participar e compartilhar seus conhecimentos.

Dessa forma, o Kahoot se destaca por sua abordagem incomparável de transformar a aprendizagem em um jogo colaborativo e competitivo. A plataforma oferece uma maneira eficaz de envolver os alunos, promover a participação e desenvolver as habilidades essenciais para o século XXI.

Desafios no uso de tecnologias em sala de aula

A falta de infraestrutura tecnológica adequada e o acesso desigual aos dispositivos digitais podem prejudicar a eficácia das estratégias de ensino-aprendizagem baseadas em tecnologia. Outros obstáculos são a resistência à mudança por parte dos educadores e a necessidade de treinamento profissional em tecnologia para os professores. Além disso, a gestão do tempo e a adaptação de materiais didáticos tradicionais para formatos digitais também são desafios que exigem bastante atenção.

A distração causada por dispositivos de tecnologia durante as aulas. Esses dispositivos podem afetar a concentração dos alunos e podem impactar negativamente no processo de aprendizagem. Adicionalmente,

a avaliação justa e precisa do desempenho dos alunos em ambientes tecnológicos surge como um desafio adicional, uma vez que os métodos tradicionais podem não ser diretamente aplicáveis.

A implementação efetiva de tecnologias em salas de aula do ensino médio requer abordagens holísticas que abordem infraestrutura, treinamento de educadores, adaptação de materiais e estratégias pedagógicas adequadas. A consciência dos desafios identificados pode orientar políticas educativas e práticas pedagógicas mais informadas, que visem maximizar os benefícios educativos proporcionados pelas tecnologias, ao mesmo tempo que atenuam as suas limitações.

Apesar dos benefícios, incorporar tecnologias em sala de aula também apresenta desafios para os educadores, infraestrutura e um deles é porque nem todas as escolas possuem infraestrutura adequada para suportar o uso de tecnologias em sala de aula, como acesso à internet e dispositivos suficientes para todos os alunos.

Considerações finais

Este artigo apresenta a plataforma Kahoot como ferramenta tecnológica de apoio em sala de aula, explorando seus benefícios e desafios. A contribuição de tecnologias no ambiente educacional tem sido muito importante, com potencial para criar novas experiências de ensino-aprendizagem para os alunos. O Kahoot como ferramenta de engajamento e interação se destaca como um componente significativo na promoção de uma aprendizagem mais participativa. A interatividade da plataforma torna o processo de aprendizagem mais atrativo, permitindo que o aluno aplique o conhecimento na prática e avalie continuamente seu progresso. Além disso, o caráter competitivo e lúdico da plataforma pode funcionar como um incentivo intrínseco à participação ativa dos alunos.

Apesar disso, os desafios associados ao uso de ferramentas como o Kahoot podem não ser relevantes. A falta de infraestrutura inadequada para acessar as tecnologias pode resultar em uma exclusão digital. A falta de formação continuada para os educadores integrarem efetivamente essas ferramentas, pode comprometer a qualidade da implementação. As reflexões mencionadas enfatizam a importância da abordagem contextualizada na adoção do Kahoot e outras tecnologias educacionais. Além disso, a implantação bem-sucedida do Kahoot requer investimento em infraestrutura tecnológica, capacitação de professores e avaliação

continua da tecnologia no processo de aprendizagem.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. MEC (2014). Planejando a Próxima Década Conhecendo as 20 Metas do Plano Nacional de Educação. Disponível em 2014 de https://pne.mec.gov.br/images/pdf/pne_conhecendo_20_metas.pdf. Acessado em 11 de 2023.

D'Almeida, L. A. (2021). Gamificação (kahoot) nas Práticas Pedagógicas: Uma Proposta de Abordagem Lúdica no Ensino. Disponível em 2021 https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/239133/spalding_m_ebook_sjc_solucoes.pdf?sequence=3&isAllowed=y. Acessado em 11 de agosto de 2023.

Silveira, R. M. C. F.; Bazzo, W.A. (2005). Ciência, Tecnologia e suas Relações Sociais: a Percepção de Geradores de Tecnologia e suas Implicações na Educação Tecnológica. Disponível em 2009, de <http://educa.fcc.org.br/pdf/ciedu/v15n03/v15n03a14.pdf>. Acessado em 03 de agosto, 2023. Acessado em 03 de agosto de 2023.