

GAMIFICAÇÃO AVALIATIVA: O USO DO KAHOOT COMO FERRAMENTA DE AVALIAÇÃO EVALUATIVE GAMIFICATION: USING KAHOOT AS AN EVALUATION TOOL

ISSN: 2595-8704. DOI: 10.29327/2323543.24.1-47

Lana Ingrid Pitanga Tobias ¹

RESUMO

Muito se fala da gamificação como metodologia ativa, de maneira a ser utilizada em sala de aula. Mas pouco são os trabalhos que se dedicam trabalhar a gamificação como ferramenta avaliativa. O objetivo desta pesquisa foi mostrar que o Kahoot, plataforma de quiz de perguntas e respostas, poderia ser usada como uma ferramenta avaliativa gamificada. Para alcançar esse objetivo, realizou-se um estudo exploratório e descritivo de uma experiência vivenciada com o uso Kahoot por alunos de Ensino Médio de uma instituição de ensino particular de Maceió- Alagoas. O instrumento para análise de dados foram os relatórios que o próprio aplicativo fornece. Os resultados mostraram que o Kahoot apresentou um notório potencial como instrumento de avaliação em atividades gamificadas por possibilitar feedback imediato das respostas dos alunos, pontuação e ranking com classificação instantânea dos estudantes. Isto posto, foi possível concluir que o uso adequado do Kahoot, associado ao conhecimento substancial do professor sobre gamificação, poderá possibilitar que a avaliação possa ser atraente, envolvente e prazerosa para os alunos.

PALAVRAS-CHAVE: Gamificação. Kahoot. Ferramenta Avaliativa.

ABSTRACT

Much is said about gamification as an active methodology used in the classroom. But there is little work dedicated to working with gamification as an evaluation tool. The objective of this research was to show that Kahoot, a question and answer quiz platform, could be used as a gamified assessment tool. To achieve this objective, an exploratory and descriptive study was carried out on an experience with the use of Kahoot by high school students at a private educational institution in Maceió- Alagoas. The instrument for data analysis were the reports that the application itself provides. The results showed that Kahoot had notable potential as an evaluation tool in gamified activities by enabling immediate feedback on student responses, scores and rankings with instant student ratings. That said, it was possible to conclude that the appropriate use of Kahoot, associated with the teacher's substantial knowledge about gamification, could enable the assessment to be attractive, engaging and enjoyable for students.

KEYWORDS: Gamification. Kahoot. Assessment Tool.

¹ Mestranda em Ciências da Educação pela ACU - Absolute Christian University. **E-MAIL:** lanaingrid@gmail.com.
CURRÍCULO LATTES: lattes.cnpq.br/5498710001445316.

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, a tecnologia tem invadido o nosso cotidiano cada vez mais. E dentro da escola não é diferente, especialmente para uma geração que praticamente já nasce com a internet na palma da sua mão.

Introduzir a tecnologia em sala de aula não é algo complexo, pelo contrário, é algo bastante simples, quando se tem um planejamento voltado para isso, permitindo que as aulas conservadoras e tradicionais, onde o professor é o único detentor do conhecimento, passe a ser mais dinâmica, motivadora e que todos possam compartilhar conhecimentos como um todo, tornando o aluno o protagonista em sala de aula.

Ao utilizarmos a gamificação como método avaliativo pode-se oferecer uma abordagem inovadora e motivadora, transformando o ambiente de aprendizagem em um espaço mais dinâmico e envolvente. Permitindo o engajamento do aluno, uma motivação intrínseca, um feedback imediato, desenvolvimento de habilidades sociais e trabalho em equipe, além de personalizar uma forma de aprendizagem nova, o que leva a uma redução do medo em fracassar em uma avaliação convencional, uma vez que o aluno está envolvido em uma atividade que se faz necessário uma concentração, mas que é colaborativa. Baseado nessas características despertou-se a vontade de descrever sobre uma prática pedagógica desenvolvida em sala de aula, que foi experimental, e tinha como objetivo mostrar que o Kahoot, plataforma de quiz de perguntas e resposta, pode ser usada como uma ferramenta avaliativa gamificada.

Quanto a sua natureza, a presente pesquisa é de cunho qualitativo, por se mostrar mais adequada a este tipo de investigação. O instrumento utilizado para a coleta de dados foram os relatórios produzidos pelo próprio aplicativo.

Como questão norteadora tem-se: Como uma atividade gamificada poderia ser utilizada como ferramenta avaliativa?

Como limitações é possível apontar que por ser uma pesquisa experimental ela precisa ser aplicada em outras turmas podendo assim observar se os pontos negativos dessa são os mesmo em todas as aplicações.

REFERENCIAL TEÓRICO

A gamificação pode ser vista como um meio de maximizar a utilidade e o prazer na educação e em outros contextos. Nessa perspectiva, os jogos são ferramentas para atingir objetivos educacionais ou motivar ações desejadas.

Assim a gamificação é um fenômeno que, nos últimos anos, tem ganhando uma visibilidade por sua capacidade de criar experiências significativas no cotidiano das pessoas, principalmente no que tange à educação (FARDO, 2013; SILVA; SALES, 2017).

Para Viana (et a., 2013) a gamificação não é utilizar um jogo, mas sim usar os elementos mais eficientes - como mecânica, dinâmica e estética – para produzir os mesmos benefícios alcançados com o ato de jogar.

Zichermann e Cunningham (2011) ainda descrevem que as pessoas são motivadas, para jogar, por quatro razões específicas: 1 – Obtenção de domínio de um determinado assunto; 2 – alívio do stress; 3 – entretenimento; e 4 – meio de socialização. O que torna a gamificação uma ferramenta bastante atraente, já que a escola da atual sociedade precisa destes elementos para que ela não se torne apático e arcaico.

DESENVOLVIMENTO

O ato de avaliar é uma característica própria ao ser humano. E o homem, como um todo, avalia tudo a todo instante. Porém, quando nos referimos aos processos de aprendizagem, a avaliação parece cercar-

se de densas nuvens, e fica claro e notável o desconforto gerado tanto em alunos(as) quanto em professores(as) (LIMA, 2013).

Porém de acordo com Vasconcellos (1998):

A avaliação não deve mais ser vista como um instrumento classificatório e eliminatório, e sim, como meio para que o educador repense sua prática pedagógica. Sobretudo, quando o que se pretende é mudar a política, a sociedade. “Mudar a avaliação é mudar a sociedade”.

Quando vemos a avaliação como um paradigma, entendemos que ela é um processo mediador na construção do currículo e se encontra intimamente relacionada à gestão da aprendizagem dos alunos (PERRENOUD,1999). Assim, é possível compreender que avaliar é preciso, mas essa avaliação pode ser feita de maneira que o processo avaliativo identifique as deficiências, para que a prática docente possa ser revista e planejada visando sanar tal carência.

Segundo Lima (2013):

As atuais propostas curriculares, amparadas pela legislação vigente têm emprestado grande importância à avaliação, atribuindo-lhe o caráter contínuo, formativo e personalizado, concebendo-a como mais um elemento do processo ensino-aprendizagem, o qual nos permite conhecer o resultado de nossas ações (e porque não dizer também de nossas omissões) didáticas para a posteriori, modifica-las.

Segundo Silva (2017), o século XXI foi marcado pelas mudanças socioculturais influenciadas principalmente pelas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação - TDIC, e que estão cada vez mais presentes em nas camadas da sociedade, o que cria uma necessidade da escola se modificar para receber e integrar os novos alunos, os quais já nasceram imersos

no mundo e na linguagem proporcionada pelas novas tecnologias.

Uma ferramenta que pode ser utilizada como um instrumento avaliativo é o aplicativo Kahoot, que é uma plataforma baseada em games (WANG, 2014), que se sobressai pelo seu potencial de promover um ambiente de aprendizagem gamificada, “por permitir a utilização dos principais elementos: regras claras, feedbacks imediatos; pontuação; rankings; tempo; reflexão; inclusão do erro; colaboração; e diversão” (SILVA et al., 2017).

De acordo com Wang (2014), o recurso citado possibilita e potencializa o desenvolvimento de habilidades, a melhoria do raciocínio, a concentração, o trabalho colaborativo, o uso das TDIC em sala de aula e a avaliação da aprendizagem em tempo real. Além disso, aproxima esse novo perfil do aluno para um ambiente mais alinhada com o perfil desse estudante.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Pesquisa foi realizada no Colégio Maria de Fátima, escola de rede privada, localizada na cidade Maceió, capital alagoana, Brasil. Em uma turma da segunda série do Ensino Médio da Educação Básica, do durante o segundo semestre, especificamente no 3º bimestre, do ano de 2023, como forma complementar da composição da nota mensal. Em que foi trabalhado o assunto: “Os Mecanismo de defesa do corpo humano”, que teve como materiais utilizados: os celulares dos alunos, computador, internet, Datashow e o aplicativo Kahoot.

Em concordância com o que é descrito por Sales a pesquisa foi desenvolvida seguindo o seguinte roteiro:

A atividade foi realizada em quatro etapas: a primeira etapa foi em sala de aula com uma introdução sobre o sistema imunológico com o objetivo de dar uma base sobre o assunto para que estes pudessem estar familiarizados com os termos técnicos e que pudessem

compreender melhor o que estava sendo trabalhado e como atividade de casa, os mesmos, deveriam estudar sobre “os mecanismos de defesa do corpo humano”. A segunda etapa foi a preparação da avaliação-game que foi baseada no conteúdo descrito no material didático utilizado pela escola. Já a terceira etapa: foi a da avaliação gamificada onde os alunos testaram seus conhecimentos durante a aplicação da atividade avaliativa. É importante frisar que estes alunos já sabiam como utilizar o aplicativo do Kahoot, mas nunca tinha sido aplicado antes como forma de avaliação. E por fim, a quarta e última etapa que foi a análise dos dados da avaliação gamificada.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Este trabalho tinha como objetivo mostrar que o aplicativo kahoot pode ser utilizado como ferramenta avaliativa, podendo ser substituta de uma avaliação tradicional de múltipla escolha ou como forma de composição de nota. Essa resolução se dá através dos resultados analisados e obtidos através dos dados do próprio aplicativo.

CRIAÇÃO E APLICAÇÃO DO JOGO

A criação do quiz é algo fácil, já que só é necessário inserir as perguntas e as respostas, e indicar a resposta correta. Porém, para aplicação do jogo se faz necessário alguns critérios técnicos bastantes importantes. O primeiro dele é ter uma internet estável, já que sem internet não é possível aplicar a atividade. E caso a internet fique com instabilidade, durante a aplicação do kahoot, os alunos perdem sua pontuação, pois podem se desconectar, porém há a possibilidade de entrar novamente no jogo, apesar de ser como um novo usuário. Os Resultados e Discussões deverão expor os resultados alcançados a partir da proposição do autor. Quais os resultados após fundamentação teórica, prática (científica) e bibliográfica acerca do objeto de

pesquisa? De que forma a problematização sobre o objeto de pesquisa traz à tona novas perspectivas? Quais os resultados após os procedimentos metodológicos?

A discussão nesse contexto evidenciará questões específicas ou amplas percebidas a partir da pesquisa realizada. Nesta seção, será realizado debate epistemológico sobre o objeto de pesquisa considerando suas variáveis no meio pesquisado e resultados. Considerar as variáveis no meio pesquisado é importante, haja vista que proporcionarão ao estudo o princípio do contraditório, admitindo-se a partir de outras fontes novas proposições e perspectivas. As ideias serão debatidas a partir das vertentes filosóficas, a favor ou contra, e baseadas nos resultados obtidos (ainda que seja de cunho bibliográfico).

O jogo tem limite de caracteres, tanto na pergunta como na resposta, fazendo com que as perguntas sejam bem objetivas.

Porém, é possível inserir figuras nas perguntas e determinar o tempo de resposta para cada alternativa. Cada aluno pode escolher seu avatar, que são determinados pelo kahoot, já o apelido é escolhido pelo aluno. E todos podem ver o apelido e o avatar, durante a preparação dos jogos. Os apelidos são importantes pois através deles os alunos conseguem acompanhar sua pontuação e a dos colegas, que é mostrada no telão, o que gera uma competitividade e motivação, simplesmente por ter uma concorrência ao vivo.

A AVALIAÇÃO GAMIFICADA

Como avaliação gamificada, o Kahoot, é uma ferramenta que torna possível substituir uma prova escrita sem perdas. Com a vantagem de se aplicar uma atividade que é possível, posteriormente, puxar vários relatórios. Tal fato, permite identificar a pontuação individual dos alunos, quais perguntas tiveram mais acertos, quais questões são as mais difíceis, se foi

possível responder a todas as perguntas, quais alunos não responderam e quais as questões não foram respondidas, também é possível ver o relatório de visualização expandida ou compacta, também é possível saber o dia, e a hora em que foi aplicada a atividade avaliativa.

Na aplicação kahoot, para a turma em questão, foi explicado e solicitado aos alunos que iria ser feito uma sala de aula invertida, em que os mesmos deveriam estudar previamente o assunto, que no caso foi “Os mecanismos de defesa do corpo humano”. Foi combinado com os alunos o dia em que seria aplicado o jogo, e como a nota seria obtida.

Essa avaliação gamificada, foi aplicada como uma nota complementar que valia de 0 a 4 pontos e que sua forma de distribuição seria proporcional a sua porcentagem de acertos. Para saber sua nota o aluno deveria relacionar sua pontuação e acertos ao total de questões gerais. O jogo possui um Ranking e para os três primeiros colocados seria atribuída uma pontuação extra de mais um, 1, ponto.

RESULTADOS

Segundo os Relatórios do kahoot, os alunos acertaram mais de 50% das questões da avaliação. Seis, 6, alunos não conseguiram concluir o jogo, pois tiveram instabilidade na internet, mas conseguiram retornar ao jogo e para esses alunos as questões foram somadas separadamente.

Foi possível observar, a Priore, que os alunos que tiveram instabilidades e tiveram que entrar novamente no jogo ficaram desmotivados, mas lembraram da pontuação que seria atribuída e continuaram a participar do game.

Nos relatórios produzidos pelo kahoot, é possível ver que nas questões respondidas há uma grande quantidade de acertos, e analisando as questões, individualmente, o acerto dos itens varia entre 14% à 83%, o que é considerado um ótimo

resultado, já que as questões estavam classificadas em baixa, média e alta complexidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao apresentar uma ferramenta como o kahoot é possível tornar a sala de aula mais dinâmica. A possibilidade de ter esse instrumento que pode ser personalizada pelos professores, torna possível contribuir para um processo de ensino-aprendizagem melhor e em especial, para o ensino de biologia, levando em consideração a importância de se buscar uma metodologia que leve em conta as características dos estudantes contemporâneos, cada vez mais introduzidos no mundo digital / virtual, como nos jogos.

Além disso, esse trabalho se propôs a analisar, a partir de um relato de experiência, as potencialidades do Kahoot como ferramenta de avaliação em atividades gamificadas. Para atingir esse objetivo, foi realizado um estudo descritivo e exploratório de uma experiência vivenciada com essa plataforma por alunos de uma turma da segunda série do Ensino Médio do Colégio Maria de Fátima, uma instituição particular, localizado na cidade de Maceió, Alagoas. E através de relatório emitidos pelo próprio site é possível obter vários resultados. Tal fato, demonstra como o Kahoot apresentou um alto potencial de atrair e de envolver os alunos.

E com isso foi possível entender que o Kahoot ao ser aplicado como uma ferramenta avaliativa dentro da disciplina de Biologia da educação básica, apresentou bastante eficiência, demonstrando que é possível sim, utilizá-lo como ferramenta de avaliação e até mesmo como de análise individual de desempenho dos alunos.

REFERÊNCIAS

CAVALCANTE A. A.; LEITE, G. S.; SILVA, J. B. da. **Tecnologias digitais no Ensino de Física: um relato de experiência utilizando o Kahoot como ferramenta de avaliação Gamificada.** Research, Society and

Development, vol. 7, núm. 11, 2018, Universidade Federal de Itajubá, Brasil

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **RENOTE**, v. 11, n. 1, 2013. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/41629>>. Acesso em: 12 de nov. de 2023.

LIMA, A. G. de. **A Avaliação No Cotidiano Escolar**. Trabalho de conclusão de curso. Especialização em Gestão Escolar. Universidade Federal de Minas Gerais-UFMG, Belo Horizonte – MG, 2013.

PERRENOUD, P. **Avaliação**: da excelência à regulação das aprendizagens entre duas lógicas. Porto Alegre: ArtMed, 1999.

RODRIGUES, M. E. M.; DAMAZIO, G. N.; VERAS, N.; MARQUES, A. B.; VIANA, W. **Gamificando Aulas Invertidas no Ensino de Engenharia de Requisitos**: Um Relato de Experiência. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO EM COMPUTAÇÃO (EDUCOMP), 3. , 2023, Evento Online. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2023. p. 226-236.

SALES, G. L. **Ciências da natureza**: formação do estudante e abordagens pedagógico-curriculares no Ensino Médio. 2015. Disponível em: <<http://pt.slideshare.net/denyssales/pacto-caderno-ciencias-da-natureza>>. Acesso em: 15 de nov. de 2023.

SANDE, D., & SANDE, D. (2018). **Uso Do Kahoot Como Ferramenta De Avaliação E Ensino-Aprendizagem No Ensino De Microbiologia Industrial**. HOLOS, 1, 170–179.

SILVA, J. B. O contributo das tecnologias digitais para o ensino híbrido: o rompimento das fronteiras espaço-temporais historicamente estabelecidas e suas implicações no ensino. **Artefactum**, v. 15, n. 2, p. 1-11. 2017. Disponível em: <<http://artefactum.rafrom.com.br/index.php/artefactum/article/view/1531>>. Acesso em: 30 de setembro de 2017.

VASCONCELOS, Celso S. **Avaliação da Aprendizagem**: práticas de mudança. São Paulo: Libertad, 1998.

VIANNA, Y.; VIANNA, M.; MEDINA, B.; TANAKA, S. **GAMIFICATION, INC**: como reinventar empresas a partir dos jogos. MVU Press: Rio de Janeiro, 2013.

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C.; **GAMIFICATION BY DESIGN**: implementing Game Mechanics in Web and Mobile apps. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Inc. 2011.

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