

Experiências com *Kahoot* em diferentes áreas do conhecimento: Um olhar sobre estudos realizados no Brasil

Experiences with Kahoot in different areas of knowledge: A look at studies carried out in Brazil

Mayara Rossi¹, Geison Jader Mello², Marcelo Franco Leão³

¹Mestrando(a) do Programa de Pós-Graduação em Ensino PPGE, Universidade de Cuiabá UNIC, Instituto Federal de Mato Grosso IFMT, Cuiabá, MT, Brasil.

^{2,3}Docente do Programa de Pós-Graduação em Ensino PPGE, Universidade de Cuiabá UNIC, Instituto Federal de Mato Grosso IFMT, Cuiabá, MT, Brasil

Resumo

O presente estudo teve por objetivo verificar se é possível utilizar a ferramenta *Kahoot* em diferentes componentes curriculares, bem como suas contribuições para o ensino de distintas áreas do conhecimento, seja na Educação Básica ao Ensino Superior, de acordo com a produção científica atual. Para tanto, a investigação molda-se pela abordagem qualitativa, de caráter bibliográfico. Afim de atingir os objetivos, foram propostas três indagações a serem respondidas ao final do estudo. Para a coleta de dados, foram utilizadas as plataformas “Periódico Capes”, “SciELO” e “Google Acadêmico”, com o uso dos termos “kahoot”, “uso do kahoot” e “kahoot no ensino”. As buscas, os momentos de estudos e escrita do artigo, aconteceram entre julho e setembro de 2021. Na seleção foram excluídos estudos estrangeiros e incluídos somente aqueles que utilizaram a ferramenta *Kahoot* no ensino. Para a análise dos resultados optou-se pela análise de conteúdo de Bardin (2016). A análise dos resultados indicou que é possível utilizar o aplicativo em diferentes áreas do conhecimento e em variados níveis de escolaridade. Logo, conclui-se que, a ferramenta mencionada é capaz de tornar o ensino inovador, prazeroso, dinâmico e interativo, sendo um contributo importante para a educação nos dias de hoje, porém não é o único.

Palavras-chave: Ensino; Educação; Kahoot; Recursos didáticos; Tecnologias.

Abstract

This study aimed to verify if it is possible and use the kahoot tool in different disciplines, so analyze its contributions to the teaching of different areas about knowledge, whether in basic education to higher education. Therefore, the investigation is shaped by a qualitative approach, with a bibliographic character. For data collection we used the search platforms “Periódico Capes”, “SciELO” and “Google Academic”, using the terms “kahoot”, “use of kahoot” and “kahoot in teaching”. The searches, the moments of study and writing of the article took place between July and September 2021. In the selection, foreign works were excluded and works that used the kahoot tool in teaching were included. For the analysis of the results, we opted for the content analysis of Bardin (2016). In order to achieve the objectives, we initially propose three questions to be answered at the end of the study. In this sense, the answers were answered and the results show that it is possible to use the application in different areas of knowledge and at different levels of education. We also concluded that the mentioned tool is capable of making teaching innovative, pleasurable, dynamic and interactive, being an important contribution to education today, but it is not the only one.

Keywords: Teaching; Education; Kahoot; Didactic resources; Technologies.

Introdução

Na atual conjuntura, em que a sociedade vive permeada por tecnologias, comunicação e informação, as situações de aprendizagem propostas na escola não podem mais acontecer apenas de forma tradicional. Permanecer ouvindo o professor por horas em suas narrativas e depois reproduzir atividades no Livro Didático ou no caderno, é uma metodologia que não cativa mais os estudantes de hoje.

Isso porque o sujeito da contemporaneidade não pode mais ficar confinado em uma cadeira, dentro da sala de aula, na qual o professor utiliza exclusivamente o quadro branco e o giz [1]. Nesse sentido, é importante que os professores busquem inovar e dinamizar o processo educativo, sendo uma possibilidade trazer para as aulas ferramentas digitais, a fim de facilitar, transformar e melhorar a compreensão dos conceitos e assim favorecer a aprendizagem [2].

Ademais, as tecnologias estão cada vez mais inseridas na sociedade atual. Nesse contexto, é indicado que os professores que lecionam em quaisquer níveis escolares, precisam inovar suas práticas pedagógicas e aderir às novas tecnologias. Em outras palavras, o professor não pode ignorar todas as mudanças ocorridas na atualidade [1]. Por esse motivo, as ferramentas tecnológicas são alternativas relevantes para o ensino, pois são capazes de trazer inúmeras informações e contribuições para a aprendizagem dos estudantes.

Segundo [3], a escola, enquanto instituição que forma e organiza, por meio de técnicas específicas e particulares, necessita introduzir os estudantes nesse novo contexto, ou seja, fazer com que o meio tecnológico seja utilizado como aliado da educação. Até porque a utilização dessas ferramentas tornou-se praticamente imprescindíveis no mundo de hoje. Então, faz-se necessário que o professor guie os estudantes e utilize a tecnologia em favor da educação [4].

No mesmo pensamento, [5] corrobora defendendo que as tecnologias digitais são capazes de fornecer novas perspectivas de aprendizagem e experimentações. Em perspectiva similar, Mendes [6] acrescenta ao afirmar que os dispositivos móveis podem oportunizar experiências educativas que permitem aos estudantes alcançar significado e construir o conhecimento.

Na visão de [7], as ferramentas tecnológicas e recursos digitais, disponíveis na rede mundial de computadores, podem ser utilizadas como importantes instrumentos na formação de estudantes no que se refere ao desenvolvimento de habilidades e competências, pois os jovens dessa geração já nascem conectados, usam e dominam esses dispositivos móveis desde cedo.

Analogamente, [8] salientam que o acesso as tecnologias digitais, tais como o celular e o computador, tem sido cada vez maiores, como se já fizesse parte integral da vida das pessoas, gerando mudanças na maneira de produzir e compartilhar conteúdos, apresentando maiores e diversas possibilidades de aprender e conhecer.

Nesse sentido, objetivo deste estudo foi verificar se é possível utilizar a ferramenta *Kahoot* em

diferentes componentes curriculares, bem como suas contribuições para o ensino de distintas áreas do conhecimento, seja na Educação Básica ao Ensino Superior, de acordo com a produção científica atual. No entanto, surge algumas questões que ajudaram na constatação do objetivo, ao serem resolvidas ao final da investigação: Será possível utilizar o *Kahoot* em qualquer área do conhecimento? Quais as contribuições e benefícios do *Kahoot* para o ensino? Por que utilizar o *Kahoot* nas aulas?

Uma motivação que estimulou o desenvolvimento desta pesquisa foi o fato de que é preciso acreditar na importância de a educação estar interligada aos estudantes de hoje e a conjuntura atual. Desse modo, o *Kahoot* pode ser considerado como um dos recursos capazes de proporcionar aos estudantes essa ligação com o mundo da tecnologia e da gamificação, tornando o aprendizado mais prazeroso e divertido.

Fundamentação teórica

Os jogos e a tecnologia estão cada vez mais presentes na vida das pessoas, independentemente da idade que tenham. Quando se reflete sobre tecnologias, é normal vir à mente a utilização de aparelhos móveis e outros dispositivos sofisticados, mas isso já pode ser considerado como um pensamento antigo. Todo equipamento que tem como intuito a sua utilização para o auxílio no desenvolvimento de alguma atividade como jogar, estudar, construir e dialogar pode ser considerada como tecnologia [9].

Nessa linha de pensamento, o uso dos jogos educativos e de recursos tecnológicos nos ambientes escolares podem proporcionar muitos benefícios aos estudantes, tais como: motivação, estímulo ao raciocínio lógico e a compreensão de regras, bem como, permite melhorar a capacidade de adquirir conhecimento e desenvolver habilidades. Outro aspecto a ser considerado, é que a gamificação é um fenômeno que vem ganhando visibilidade nos últimos tempos, por sua capacidade de criar experiências significativas no ambiente escolar [10].

Nesse contexto, existem muitos aplicativos e plataformas que envolvem tecnologia e a gamificação, ou ainda que possuem características dos jogos educativos, mas, para esta pesquisa em específico, o foco está centrado apenas ao *Kahoot*, uma ferramenta online muito utilizada por instituições de ensino do mundo todo para dinamizar o processo educativo. No Quadro 1 são apresentados aspectos, características e informações relevantes sobre o *Kahoot*.

Quadro 1: Dados sobre o Kahoot

O que é?	Uma plataforma online de aprendizado baseada na gameificação, simples e interativa, usada como tecnologia educacional em escolas e outras instituições de ensino.
Criadores	Johan Brand, Jamie Brooker e Morten Versvik em um projeto conjunto com a Universidade Norueguesa de Ciência e Tecnologia.
Lançamento	Versão beta em março de 2013 e versão oficial em setembro de 2013.
Requer pagamento?	Não com limitações, mas caso o usuário queira, é possível adquirir planos que são pagos. Dependendo de cada plano esse usuário terá acesso a mais opções de perguntas e atividades para criar seus kahoots.
Planos	Plano Pro. \$3. Por usuário/organizador, por mês. (\$36 cobrança anual). Plano Premium. \$6. Por usuário/organizador, por mês. (\$72 cobrança anual). Plano Premium+ \$9 \$6. Por usuário/organizador, por mês. (\$108 \$72.36 cobrança anual).
Idiomas	Inglês, francês, português brasileiro, espanhol e norueguês.
Usuários	Existem aproximadamente 40 milhões de pessoas (usuários) ativas todos os meses e 1 bilhão de usuários que já fizeram o uso da ferramenta nos últimos 4 anos.
Pode ser jogado em sincronia?	Sim, com várias plataformas de vídeo conferência, a exemplo do Google Meet, <i>Microsoft Teams</i> , Zoom e outras.
Possibilidades	Quizzes, desafios, debates, discussões, revisões de conteúdo, avaliação, nuvem de palavras, escrever a resposta, jogos personalizados e interativos. Além da inserção de áudios, imagens e vídeos tanto nas perguntas, quanto nas opções das respostas.
Formas de uso	Remota, presencial, individual, em grupo, em tempo real e como atividade a ser realizada posteriormente (com a possibilidade de agendar a data de encerramento).
Cadastro?	Requerido para criação das perguntas e não requerido apenas para o participante (o jogador).
Endereço eletrônico para criar /login	Basta clicar em: https://kahoot.com/schools-u/ ou digitar “kahoot.com” na página da web.
Endereço eletrônico para participar / jogar	Basta clicar em: https://kahoot.it/ ou digitar “kahoot.it” na página da web. OBS: No caso do jogador, este precisará de um código fornecido pelo organizador para entrar no jogo.

Fonte: Elaborado pelos autores, baseada em [1, 2, 7, 11, 12, 13, 14].

Como pode ser observado no Quadro 1, o Kahoot é uma plataforma que permite a criação de quizzes e muitas outras formas de perguntas e atividades. Uma ferramenta baseada em jogos, que possibilita a professores e estudantes criar, investigar e compartilhar conhecimentos de modo divertido. O Kahoot funciona em qualquer dispositivo tecnológico com acesso à internet, seja os aparelhos móveis, computadores ou tablets, entre outros. Ainda, o professor pode utilizá-lo de inúmeras formas em suas aulas, tudo depende do objetivo a ser alcançado [12].

Ao analisar as características supracitadas, observa-se que a plataforma é bastante acessada e possui muitos usuários ativos e que o utilizam. Em outras palavras, vem ganhando cada vez mais visibilidade e adeptos ao seu uso, devido ao seu caráter motivador, integrador e interface amigável.

Ainda perante informações do quadro, constata-se que é possível utilizar a ferramenta de forma sincronizada com demais plataformas de videoconferências, que possuem a capacidade de compartilhamento de tela. Bem como, o uso de forma presencial ou remota, síncrona ou assíncrona, individualmente ou no coletivo. Com limitações para quem adere gratuitamente e com maiores possibilidades a quem for pagante.

Adentrando a aspectos mais particulares do Kahoot, [14] coloca que este introduz na sala de

aula a aprendizagem baseada na gamificação. Ou seja, apresenta elementos que geralmente compõem os jogos, como a presença de narrativa, pontuação, competitividade, feedback imediato e em tempo real, música, diversão, muitas cores, atenção visual e outros [15].

Essas características podem corroborar para aulas mais dinâmicas e interativas [1, 14]. Afinal, os estudantes por si só já gostam de jogar e competir, pelo fato de os jogos serem atrativos visualmente, coloridos, carregado de imagens e fomentarem a competição. A gamificação “rouba” a atenção das crianças e dos jovens da contemporaneidade, já que são nativos digitais.

Por conseguinte, aulas com esse viés podem fazer a diferença na vida desses sujeitos, proporcionando experiências nas quais poderão carregar consigo para a vida. Nesse intento, o *Kahoot* enquanto forma de jogo, se mostra como uma ferramenta valiosa a ser usada como instrumento de motivação, avaliação e engajamento dos estudantes nos processos de ensino e aprendizagem [16].

Atividades criativas e inovadoras como o uso de tecnologias são sempre bem recebidas por estudantes e, conseqüentemente, aumentam a sua satisfação e engajamento nas atividades propostas. Sendo possível a construção do conhecimento de maneira divertida sem perder peculiaridades acadêmicas [17].

Gamificar as aulas utilizando o *Kahoot* é uma proposta bastante promissora pela capacidade desse aplicativo promover a interatividade estudantil, sendo visto como uma estratégia associada as metodologias ativas [18, 19].

Sobre as metodologias ativas, [4] salienta que as mesmas são pontos de partida para seguir em direção a processos mais avançados de reflexão e de reelaboração de novas práticas. Conforme o autor supracitado, é preciso adotar metodologias em que os estudantes se envolvam, de forma a superar o ensino tradicional e focar na aprendizagem.

Ademais, a utilização do *Kahoot* em aulas de diferentes componentes curriculares, se bem planejado, enriquece o aprendizado dos estudantes, traz inovação para o ensino e permite a construção do conhecimento de maneira contextualizada [19]. Desse modo, o *Kahoot* surge como um recurso capaz de transformar as aulas em momentos vivos de aprendizagem e diversão, por seu caráter instigante e características próprias.

Procedimentos Metodológicos

O presente estudo configura-se como pesquisa bibliográfica, conhecida também como estado do conhecimento, que abrange todo estudo já tornado público em relação ao tema de estudo. A finalidade da referida pesquisa é colocar o pesquisador em contato direto com conhecimento acumulado existe sobre determinado assunto [20].

Ainda, pode-se dizer que está investigação molda-se segundo a abordagem qualitativa, dado que, a coleta de dados abertos, a análise de diferentes textos, a representação de informações em forma

de quadros e a interpretação e a compreensão pessoal dos documentos encontrados declaram ser procedimentos qualitativos [21].

Para a coleta de dados buscou-se por artigos científicos, trabalhos completos e resumos expandidos, publicados entre os anos de 2017 a 2021, que correspondessem aos termos “*Kahoot*”, “uso do *Kahoot*” e “*Kahoot* no ensino”. As buscas foram feitas nas plataformas “Periódico Capes”, “SciELO” e “Google Acadêmico”. Os trabalhos de outras línguas que não fossem a Língua Portuguesa foram excluídos da busca.

Após a seleção dos trabalhos, foram realizadas leituras dos resumos, a fim de incluir somente os textos que trouxessem utilização da ferramenta *Kahoot* no ensino de diferentes áreas do conhecimento (experiência com *Kahoot*), seja na Educação Básica ao Ensino Superior.

Os momentos de buscas assim como os episódios de leitura, momentos de estudos e escrita deste texto foram realizados entre os meses de julho a setembro do ano de 2021. Este artigo, portanto, não visa esgotar as fontes de informações sobre o tema em questão, configura-se como um primeiro contato sobre a temática e busca se tornar uma possibilidade para a construção de referenciais dentro do campo pesquisado.

Por fim, para a análise de dados e apresentação dos resultados optou-se pela análise de conteúdo de Laurence Bardin, como sendo a mais apropriada para o objetivo proposto. Este método pode ser compreendido como um conjunto de técnicas utilizadas para análise de dados qualitativos, com objetivo de estudar e compreender conteúdos contidos em textos, mensagens e comunicações, além de outras formas diversas [22].

Resultados e Discussões

Para atingir os objetivos propostos nessa investigação, foram analisados artigos científicos, trabalhos completos e resumos expandidos que trazem experiências com *Kahoot* em variados componentes curriculares e em distintos níveis de escolaridade.

No Quadro 2 são apresentadas informações a respeito dos trabalhos selecionados para a análise, essas informações incluem autor/ano; título do estudo; área do conhecimento e contexto; objetivo e resultados.

Quadro 2: Experiências com *Kahoot* no ensino de diferentes áreas do conhecimento

Autor / Ano	Título	Componente/ Contexto	Objetivos	Resultados
Romio e Paiva (2017). [23].	<i>Kahoot</i> e GoConqr: uso de jogos educacionais para o ensino de Matemática.	Matemática / 8º ano do E. F.	Comparar as plataformas <i>Kahoot</i> e GoConqr quanto a eficácia e também colocar os estudantes para criarem seus próprios jogos.	<i>Kahoot</i> se mostrou mais eficaz que GoConqr, despertando a motivação e o interesse dos estudantes pelos conteúdos passados em sala de aula.
Missagia e Guerra (2018). [24].	O uso da plataforma <i>Kahoot</i> como complemento do gênero Exposição Oral: uma experiência no ensino de Língua Estrangeira.	Inglês / 1º ano E. M.	Produzir um gênero textual de grande relevância para estudantes: exposição oral com etapas de produção no <i>Kahoot</i> .	Com o uso do <i>Kahoot</i> foi possível promover o engajamento dos estudantes, trazer maior motivação ao produzir as apresentações e assistir as demais, mostrando-se enfim como uma ferramenta dinâmica e interativa.
Miranda et al. (2020). [13].	O uso do software " <i>Kahoot!</i> " como instrumento de avaliação formativa no ensino médio integrado.	Redes de Computadores e Telecomunicações / Cursos técnicos Integrados ao E. M.	Verificar em que medida a ferramenta <i>Kahoot</i> auxilia no processo de formação de estudantes do ensino médio integrado de uma instituição federal de ensino.	Os resultados mostram boa aceitação por parte dos estudantes, aumento da atenção e motivação nas aulas.
Andrade e Rezende (2018). [25].	As potencialidades do uso do <i>Kahoot</i> nas práticas pedagógicas no processo de alfabetização.	Alfabetização / 2º ano do E. F.	Apresentar as potencialidades do uso do <i>Kahoot</i> nas práticas pedagógicas no processo de alfabetização.	São diversas as potencialidades do <i>Kahoot</i> nas práticas pedagógicas no processo de alfabetização, pois ele possui muitas possibilidades visuais e sonoras, permitindo o acesso à uma aprendizagem mais significativa e interessante.
Milhomem et al. (2018). [26].	Uso do <i>Kahoot</i> no ensino de química: uma nova ferramenta na Educação Básica.	Química / 3º ano E. M. Técnico.	Testar os conhecimentos dos discentes em relação aos conteúdos de Química.	A plataforma <i>Kahoot</i> revelou-se como uma excelente ferramenta avaliativa de ensino-aprendizagem no ensino de química.
Cavalcante et al. (2018). [27].	Tecnologias digitais no Ensino de Física: um relato de experiência utilizando o <i>Kahoot</i> como ferramenta de avaliação gamificada.	Ensino de Física / Estudantes do E. M.	Descrever as potencialidades do <i>Kahoot</i> como ferramenta em atividades gamificadas de Física.	O uso do <i>Kahoot</i> pode possibilitar que a avaliação seja atraente, envolvente e prazerosa. Os estudantes tiveram participação ativa e envolvente nas aulas.
Carvalho et al. (2019).	Uso do <i>Kahoot</i> como metodologia	Ensino de Ciências / 6º ano do E. F.	Faciliar o aprendizado dos	O <i>Kahoot</i> se mostrou como uma ferramenta favorável para

[28].	de ensino e ferramenta de aprendizagem em ciências.		estudantes por meio dos jogos virtuais, estimulando a leitura e interpretação dos conteúdos de ciências por meio do <i>Kahoot</i> .	se reforçar conteúdos, para consolidação dos conhecimentos adquiridos anteriormente e para a interação e socialização entre estudantes.
Gregório e Almeida (2020). [29].	O uso da plataforma <i>Kahoot</i> no ensino da língua francesa.	Língua Francesa / turma heterogênea.	Relatar uma prática pedagógica exitosa com a utilização de um jogovirtual.	78% dos estudantes assimilaram o conteúdo e a pesquisa de opinião realizada com os mesmos aponta que 100% deles consideram a atividade como ótima ou excelente e gostariam de repeti-la novamente (usar <i>Kahoot</i> de novo).
Filho e Brizzi (2008). [8].	A utilização do jogo <i>Kahoot</i> no ensino de geografia.	Geografia / Estudantes do E. M.	Avaliar a utilização do jogo <i>Kahoot</i> no ensino da geografia, por meio da aplicação de um quis.	A experiência foi positiva e satisfatória. Foi possível verificar maior engajamento e espírito de competição durante o jogo, no qual estimulou habilidades como o raciocínio lógico, cognitivo e trabalho colaborativo.
Noia et al. (2019). [30].	<i>Kahoot</i> : um recurso pedagógico para gamificar a aula de língua portuguesa.	Língua Portuguesa / 6º ano do E. F.	Avaliar e orientar parâmetros de conhecimentos dos conteúdos previstos para estudantes dos 6º anos do Ensino Fundamental por meio do <i>Kahoot</i> .	O uso do <i>Kahoot</i> promoveu o trabalho em grupo, e a gamificação despertou entusiasmo dos estudantes a participarem da atividade proposta. A metodologia permitiu que o conteúdo fosse revisto de forma lúdica e prazerosa.
Feitosa et al. (2019). [2].	A utilização do <i>Kahoot</i> como ferramenta pedagógica nas aulas de ciências: o ensino híbrido em foco.	Ciências / Estudantes do E.M.	Verificar em quais aspectos o <i>Kahoot</i> pode auxiliar na assimilação dos conteúdos de Ciências e contribuir para uma melhor aprendizagem.	A ação de utilizar <i>Kahoot</i> trouxe benefícios para a aprendizagem dos estudantes em relação aos conteúdos estudados.
Aquino (2021). [31].	Mudando o ritmo das aulas de alemão como língua adicional por meio de músicas e mídias digitais.	Língua alemã / Curso de Letras.	Discutir e descrever estratégias didáticas durante a realização de um projeto na disciplina de língua alemã com uso da plataforma <i>Kahoot</i> .	As atividades com <i>Kahoot</i> contribuíram para os processos de ensino e aprendizagem da língua alemã, bem como, para uma participação mais ativa e crítica por parte dos estudantes nas aulas.

Monteiro <i>et al.</i> (2019). [32].	APP - LEARNING: contribuições do <i>Kahoot</i> no Ensino de Jornalismo.	Curso de Jornalismo / disciplina práticas de Jornalismo Multimídia em tempo real.	Analisar as contribuições do aplicativo <i>Kahoot</i> no ensino de jornalismo.	<i>Kahoot</i> despertou a curiosidade e engajamento dos estudantes, aumentou o interesse em estudar e tornou o processo de avaliação mais motivacional, colaborativo, interativo e significativo.
Tiraboschi <i>et al.</i> (2019). [33].	Experiências de aprendizes de inglês da educação superior com o <i>Kahoot</i> : a colaboração e a multimodalidade em jogo.	Língua Inglesa / Curso de Letras-Ingles.	Relatar uma experiência de ensino-aprendizagem de língua inglesa com o uso do <i>Kahoot</i> .	Por meio do <i>Kahoot</i> foi possível promover a promoção de práticas de leitura e o desenvolvimento do diálogo, além do trabalho colaborativo.
Santos <i>et al.</i> (2020). [9].	Tecnologia digital no ensino de língua inglesa: o <i>Kahoot!</i> como avaliação formativa.	Ingles / Curso de Informática na Modalidade Integrada E. M.	Investigar como a Avaliação Formativa, mediada por Tecnologias Digitais, pode potencializar o processo de ensino-aprendizagem de Língua Inglesa.	<i>Kahoot</i> contribuiu para um ensino de Língua Inglesa mais dinâmico, além de promover um ambiente de ludicidade em sala de aula, despertando o interesse dos estudantes nas atividades desenvolvidas.
Martins (2019). [5].	Aprendizagem Móvel com a Tecnologia Educacional <i>Kahoot</i> : Uma Discussão da Perspectiva dos Aprendizes.	Curso de Sistemas de Informação (SI) / Graduandos.	Investigar como a utilização do <i>Kahoot</i> pode auxiliar e facilitar a revisão e fixação de conhecimento por graduandos em sistemas de informação, melhorando seu aprendizado e desempenho.	Verificou-se uma melhora significativa na aprendizagem dos estudantes, por meio da revisão de conteúdos. Os estudantes gostaram bastante de participar da experiência e a maioria deles achou <i>Kahoot</i> fácil e simples de usar (manusear).
Perez <i>et al.</i> (2018). [16].	<i>Kahoot!</i> como Ferramenta de revisão de conteúdo em neurociências.	Disciplina de Neurociências / Graduação em Biomedicina e Fonoaudiologia.	Relatar o uso do <i>Kahoot</i> na disciplina neurociências.	Houve grande interação entre o professor e estudantes, e entre os próprios estudantes no momento da escolha da resposta, havendo episódios de discussões. O desempenho dos grupos foi muito satisfatório.
Mendes (2020). [6].	O <i>Kahoot</i> na Educação a Distância (EaD): ferramenta potencializadora do engajamento dos estudantes do curso de licenciatura em física nos conteúdos pedagógicos.	Curso de licenciatura em física.	Analisar as contribuições do <i>Kahoot</i> como instrumento motivador do engajamento	<i>Kahoot</i> motivou o engajamento dos estudantes nos conteúdos pedagógicos mediante a competição.

Bezerra e Lima (2020). [7].	<i>Kahoot</i> : uma ferramenta didático-pedagógica para o ensino de educação ambiental.	Educação Ambiental.	Analisar as contribuições da plataforma de aprendizagem <i>Kahoot</i> para o ensino na disciplina de Educação Ambiental.	<i>Kahoot</i> como estratégia de ensino na educação ambiental pode ser utilizado para estimular a aprendizagem de uma forma integral e multidimensional, favorecendo a formação do pensamento crítico.
Beltram <i>et al.</i> (2019). [17].	Uso do <i>Kahoot</i> no ensino a distância: um relato de experiência na disciplina de empreendedorismo em EAD.	Curso de administração / disciplina de empreendedorismo - EAD.	Apresentar uma experiência com o uso do <i>Kahoot</i> na disciplina de empreendedorismo.	A utilização do aplicativo <i>Kahoot</i> abre possibilidades de desenvolvimentos de atividades interessantes e instigantes, capazes de estimular e instigar os estudantes.
Carregosa <i>et al.</i> (2019). [18].	Gamificando a sala de aula: um relato de experiência com o <i>Kahoot</i> na Chapada Diamantina.	Aulas de Informática Básica / E. M. Técnico.	Demonstrar os efeitos da utilização da plataforma de aprendizagem baseada em games aplicado a educação, que se deu por meio de um experimento com o uso da ferramenta <i>Kahoot</i> em aulas de Informática Básica no Ensino Médio Técnico.	As tecnologias digitais, como <i>Kahoot</i> , tornam o ambiente da sala de aula mais atrativa e se constitui como uma ferramenta potencialmente relevante para os processos de ensino e aprendizagem.
Matias (2019). [12].	Letramento digital: o <i>Kahoot</i> ! como ferramenta no processo ensino de Espanhol no Ensino Superior tecnológico.	Aulas de espanhol / Ensino Superior.	Propor um olhar crítico sobre o ensino de Espanhol como Língua Estrangeira por meio da utilização do jogo interativo <i>Kahoot</i> !	Com a introdução do <i>Kahoot</i> desenvolveu-se o letramento digital discente, assim como a autonomia dos estudantes na busca por caminhos organizacionais do conhecimento.
Rossi <i>et al.</i> (2021). [19].	<i>Kahoot</i> ! Uma metodologia ativa para o ensino.	Ciências /4º ano E. F.	Transformar a sala de aula em um ambiente inovador, buscando em simultâneo, acompanhar as mudanças ocorridas no século XXI relativo às tecnologias digitais para o ensino por meio do <i>Kahoot</i> .	Os estudantes apresentaram bom desempenho na atividade proposta, foram bastante participativos e gostaram muito da aula e do aplicativo utilizado na mesma (<i>Kahoot</i>), pois proporcionou prazer e diversão, além de muitos aprendizados.

Fonte: Dados coletados na pesquisa (2021).

Além dos trabalhos apresentados no Quadro 02, existem outros estudos relacionados a temática em questão – experiências com *Kahoot* no ensino de diferentes disciplinas e contextos, são eles: Disciplina de histologia – Medicina; Metodologia Científica – Tecnólogo de Computação; Formação de

professores; Projetos de Extensão; Educação em Saúde; Biologia Celular; Farmacologia – Curso de Odontologia; Estudantes superdotados – Ensino de Matemática; Microbiologia Industrial - Curso de Farmácia; Educação Médica; Ensino de Isomeria; Metodologia de Pesquisa; Química no E.M; Ensino de modelos atômicos.

A partir disso e da análise dos trabalhos encontrados, foi possível constatar que a ferramenta *Kahoot* pode ser utilizada em diferentes áreas do conhecimento, tanto com estudantes pequenos (crianças), quanto com jovens e adultos. Destaca-se que, os trabalhos analisados tiveram e trouxeram resultados satisfatórios e alcançaram os objetivos almejados.

De acordo com [13], o *Kahoot* tem grandes potencialidades em várias áreas do conhecimento e pode ser adaptado por um docente atento e dedicado as suas turmas. Nas palavras de [16], *Kahoot* abre uma gama de possibilidades para a realização de atividades em diferentes disciplinas.

Diante do mencionado, a primeira questão norteadora trazida na introdução “**Será possível utilizar o Kahoot em qualquer área do conhecimento?**” foi passível de ser respondida.

Quanto aos objetivos dos trabalhos trazidos, estes possuem grandes semelhanças. Alguns buscaram relatar experiências com *Kahoot* em sala de aula em determinadas disciplinas e outros analisar ou verificar a contribuição desta ferramenta para os processos de ensino e aprendizagem. Nesses aspectos, *Kahoot* se mostrou como um forte contributo para o ensino [1].

Por ser baseado em jogos, *Kahoot* pode ser usado como forma de motivação aos estudos e como alternativa para aulas menos monótonas e rotineiras. Isso porque, os mecanismos encontrados em jogos funcionam como um motor motivacional [13].

Nesse intento, é sabido que a maneira de desenvolver o processo educativo vem sendo modificada com o passar do tempo. Almejando êxito, a comunidade escolar investiga novas formas de ensinar e uso de novos recursos atraentes para um público cada vez mais evoluído digitalmente [12]. Entretanto, por mais que os jogos e as tecnologias digitais possam e devem ser utilizados em sala de aula é preciso lembrar que sua finalidade precisa ser educativa e não apenas como mera diversão e prazer [15].

Noutra perspectiva, compreende-se que, por meio dos trabalhos explorados, o *Kahoot* é bastante utilizado para ensinar línguas estrangeiras, como inglês, espanhol e alemão, pois ele facilita o processo de assimilação. Para [2] é importante pensar em estratégias a fim de facilitar a assimilação de novas informações, contribuindo de forma efetiva para uma melhor aprendizagem.

Conforme [9] *Kahoot* contribui para o aprendizado da língua estrangeira, porque a ludicidade é um aspecto essencial para que isso aconteça, uma vez que, esse tipo de ensino não pode apenas ser resumido em traduções.

Noutro enfoque, se torna relevante dizer que um dos trabalhos representados no quadro 01 realizou um estudo comparando *Kahoot* com outra ferramenta digital, chamada GoConqr. A este respeito [19] reforçam que *Kahoot* é apenas um dos possíveis recursos digitais nos quais podem ser

utilizados para inovar as aulas e engajar os estudantes nas atividades escolares, portanto, não é o único.

Em relação as demais questões levantadas inicialmente: **“Quais as contribuições e benefícios do Kahoot para o ensino?”** e **“Por que utilizar o Kahoot nas aulas?”**, os autores dos estudos analisados defendem o uso do *Kahoot* e de outras ferramentas tecnológicas para ensinar. Ainda, mencionam inúmeras vezes no decorrer de seus textos que esses recursos são capazes de contribuir significativamente para as aulas e aprendizado dos estudantes [8, 7, 17, 5, 6].

Enfatizam também, que *Kahoot* se constituiu como uma ferramenta que dá possibilidades ao docente de criar condições de interação e modificar os instrumentos tradicionais de ensino. Contribui com o processo educativo, de maneira a possibilitar o aprendizado de forma interativa e com mais participação ativa. Além de propiciar a construção de atividades dinâmicas, favorecer o desenvolvimento de várias habilidades, despertar o prazer, gerar experiências novas/positivas e ampliar perspectivas [8, 7, 17, 5, 6].

Por fim, mais algumas contribuições desse aplicativo se dá pelo fato de trazer magia para a escola, conectando professores e estudantes, que vai para além de motivação e diversão, mas gera possibilidades de verificação rápida de conhecimento e acompanhamento do progresso dos estudantes, se tornando forte aliado no processo educacional [11, 14].

Considerações Finais

Por meio deste estudo, constatou-se ser possível utilizar o *Kahoot* em variadas áreas do conhecimento. A referida ferramenta também pode ser direcionada a diferentes públicos de ensino, seja na Educação Básica ao Ensino Superior.

Ela se constitui como uma plataforma de fácil acesso e manuseio, de interface amigável e simples, com potencial para práticas pedagógicas e experiências fantásticas, incríveis e múltiplas. Contribuindo assim, de forma significativa para a aprendizagem dos estudantes. Além de promover motivação, atração, trabalho em grupo e interatividade no ambiente escolar.

Por conseguinte, considera-se que *Kahoot* seja capaz de tornar as aulas mais envolventes e menos tradicionais, uma vez que, os estudantes aprendem enquanto se divertem usando a tecnologia e se apropriando dos jogos didáticos.

Concluimos que a gamificação, a exemplo do *Kahoot*, colabora para o aumento da motivação e engajamento dos estudantes, visto que, envolve a curiosidade, a criatividade, a fantasia, o desafio e a competição. Colabora também, para uma participação mais ativa dos envolvidos e para um retorno imediato ao professor, com vistas a avaliar e acompanhar o progresso e o desenvolvimentos dos estudantes.

Enfim, acredita-se na relevância de que esse trabalho possa desencadear uma contribuição para futuras pesquisas na área em questão e possa contribuir para que os professores conheçam possibilidades e estratégias diferenciadas para uso em sala de aula.

Referências

- [1] SILVA *et al.* Tecnologias digitais e metodologias ativas na escola: o contributo do Kahoot para gamificar a sala de aula. *Revista Thema*, v. 15, nº 2, p. 780-791, 2018.
- [2] FEITOSA, R. R.; SILVA, C. H. S. da.; CÂNDIDO, K. M.; ARAÚJO, R. C. A utilização do kahoot como ferramenta pedagógica nas aulas de ciências: o ensino híbrido em foco. In: VI Congresso Nacional de Educação (CONEDU), 2019.
- [3] LIBÂNEO, José Carlos. Democratização da escola pública: a pedagogia crítica e social dos conteúdos. 28ª edição. São Paulo: Loyola, 2014.
- [4] MORAN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. Coleção Mídias Contemporâneas. Convergência Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens, v. 2. Carlos Alberto de Souza e Ofelia Elisa Torres Morales (orgs.). PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015.
- [5] MARTINS, E. R. Aprendizagem Móvel com a Tecnologia Educacional Kahoot: Uma Discussão da Perspectiva dos Aprendizes. *Revista EducaOnline - Volume 13 – Nº 3 – Setembro / Dezembro de 2019*.
- [6] MENDES, D. S. G. O Kahoot na educação a distância (EAD): Ferramenta potencializadora do engajamento dos estudantes do curso de licenciatura em física nos conteúdos pedagógicos. In: CIET-EnPED - Ressignificando a presencialidade, 2020.
- [7] BEZERRA, Cristiane de Lima.; LIMA, Daniele de Jesus. Kahoot: uma ferramenta didático-pedagógica para o ensino de educação ambiental. *Revista Encantar*, v. 2, p. 01-12, jul. 2020.
- [8] FILHO, A. J. L.; BRIZZI, R. R. A utilização do jogo kahoot no ensino de geografia. Instituto Federal do Rio de Janeiro, 2018.
- [9] SANTOS, I. T. R. dos, BARRETO, D. A. B., & SOARES, C. V. C. de O. (2020). Tecnologia digital no ensino de língua inglesa: o kahoot! como avaliação formativa. *Folio Revista De Letras*, 12(2). <https://doi.org/10.22481/folio.v12i2.7659>.
- [10] MARTINS, E. R.; GERALDES, W. B.; AFONSECA, U. R.; GOUVEIA, L. M. B. Uso do kahoot como ferramenta de aprendizagem. In: 8ª Conferência da Associação Portuguesa de Sistemas de Informação (CAPSI) - IFGO, 2018. Disponível em: <https://bdigital.ufp.pt/bitstream/10284/6979/1/Slides%20IFG%20Kahoot.pdf> . Acesso em 30 de agosto de 2021.
- [11] KAHOOT. Kahoot! Disponível em: <https://kahoot.com/schools-u/>. Acesso em 20 de julho de 2021.
- [12] MATIAS, M. A. de F. B. Letramento digital: o kahoot! como ferramenta de trabalho no processo ensino-aprendizagem de espanhol no Ensino Superior tecnológico. *Revista CBTecLE - ISSN 2526-4478*, v. 1, n. 1, 2019.
- [13] MIRANDA, D.O.; MOREIRA, G. D. FRANCO; R. A. S. R. O uso do "kahoot!" como instrumento de avaliação formativa no ensino médio. *Research Society and Development*, v. 9, n. 11, p. 1-20, 2020.
- [14] JUNIOR, João Batista Bottentuit. O aplicativo kahoot na educação: verificando os conhecimentos dos alunos e tempo real. *Academia Accelerating the world's research*, p. 1587 a 1602, 2017.

- [15] GAZOTTI-VALLIM, M. A. Vivenciando inglês com Kahoot. *The ESpecialist: Descrição, Ensino e Aprendizagem*, 38(1):1-18, 2017.
- [16] PEREZ, P. V.; GUILLAND SCHIMIDT, T. C.; SANTOS, C. F. Kahoot! como ferramenta de revisão de conteúdo em neurociências. In: CIET:EnPED, São Carlos, jun. 2018. ISSN 2316-8722. Disponível em: <<https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/254>>. Acesso em: 21 set. 2021.
- [17] BELTRAME, I.; RONCON, A.; PAVEZI, M. A.; CAMPOS, I. F. de. Uso do kahoot no ensino a distância: um relato de experiência na disciplina de empreendedorismo em EAD. In: 25º Congresso Internacional ABED de Educação a Distância (CIAED), Poços de Caldas, out. 2019.
- [18] CARREGOSA, A. L. dos S.; ARAUJO, D. de S.; ALBUQUERQUE, M. Gamificando a sala de aula: um relato de experiência com o kahoot na Chapada Diamantina. *Anais do XXV Workshop de Informática na Escola (WIE 2019)*.
- [19] ROSSI, M.; MELLO, G. J.; OLIVEIRA, V. M. de.; MUNHOZ, G. V. Kahoot! Uma metodologia ativa para o ensino. In: VIII Simpósio Lasera Manaus, 2021.
- [20] LAKATOS, E. V.; MARKONI, M. A. Fundamentos da metodologia científica. 5ª edição. São Paulo: Editora Atlas S.A., 2003.
- [21] CRESWELL, J. W. Projeto de pesquisa: método qualitativo, quantitativo e misto. 3. Ed. Porto Alegre: Artmed, 2010.
- [22] BARDIN, Laurence. Análise de conteúdo. Traduzido por Luís Antero Reto, Augusto Pinheiro. São Paulo: Edições 70, 2016.
- [23] ROMIO, T.; PAIVA, S. C. M. Kahoot e GoConqr: uso de jogos educacionais para o ensino de matemática. *Scientia Cum Industria*, v. 5, n. 2, p 90-94, 2017.
- [24] MISSAGIA, E. V.; GUERRA, D. C. da S. O uso da plataforma kahoot como complemento do gênero exposição oral: uma experiência no ensino de língua estrangeira. In: II Simpósio Ibero-Americano de Tecnologias Educacionais – SITED, 2018.
- [25] ANDRADE, C. D. F. A.; REZENDE, A. L. A. As potencialidades do uso do kahoot nas práticas pedagógicas no processo de alfabetização. In: V Congresso Nacional de Educação (CONEDU). v. 01, ISSN: 2358-8829, p.01-11, out. 2018, Campina Grande: Realize Editora, 2018.
- [26] MILHOMEM, L. F.; OLIVEIRA, J. V. de A.; LIMA, F. P. Uso do kahoot no ensino de química: Uma nova ferramenta na Educação Básica. In: 9º Jornada de Iniciação Científica e Extensão (JICE), v. 9, n. 9, 2018.
- [27] CAVALCANTE, A. A.; SALES, G. L.; 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*, v. 7, n. 11, p. 01-17, 2018.
- [28] CARVALHO, H. E. B. de; JÚNIOR, J. T. B. A.; PESSOA, M. I. M.; NASCIMENTO, J. L. O.; MOUSINHO, A. K. A. L. Uso do kahoot como metodologia de ensino e ferramenta de aprendizagem em ciências. In: VI Congresso Nacional de educação (CONEDU), 2019.
- [29] GREGÓRIO, M. S. S. C.; ALMEIDA, A. A. de. O uso da plataforma kahoot no ensino da língua francesa. *Consciências - UEaDSL*, 2020.

-
- [30] NOIA, R. dos S.; DIAS, E. de J.; HORTA, T. dos S.; SCHIMIGEL, J.; ARAUJO, C. F. de. KAHOOT: Um recurso pedagógico para gamificar a aula de língua portuguesa. *Research, Society and Development*, v. 8, n. 4, 2019.
- [31] AQUINO, M. C. Mudando o ritmo das aulas de alemão como língua adicional. *Pandaemonium Germanicum - Revista de Estudos Germânicos*, v. 24, n. 42, abr. 2021, p. 22-47.
- [32] MONTEIRO, J. C. DA S.; RODRIGUES, S. F. N.; PINHEIRO, S. C. B. APP-LEARNING: contribuições do Kahoot no Ensino de Jornalismo. *Revista Observatório*, v. 5, n. 6, p. 305-327, 1 out. 2019.
- [33] TIRABOSCHI, F. F.; SOUSA, L. P. de Q.; FIGUEIREDO, F. J. Q. de; LAGO, N. A. do. Experiências de aprendizes de inglês da educação superior com o Kahoot: a colaboração e a multimodalidade em jogo. *Revista L&E Linguagem & Ensino* - V. 22, N. 4 (2019).