



APLICAÇÃO DE AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA E SOMATIVA UTILIZANDO O KAHOOT COMO INSTRUMENTO DE AFERIÇÃO DA QUALIDADE DO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Fabício Germano Aves ¹

Pedro Henrique da Mata Rodrigues Sousa ²

Mariana Noely Chacon Vianna ³

Resumo

No século XXI, a tecnologia está presente em diversos setores das sociedades, inclusive no âmbito educacional, e tende a modificar o processo de ensino-aprendizagem tradicional. Destarte, a utilização da tecnologia na gamificação tem escopo de amplificar e de tornar mais atrativo o processo educacional à geração conectada. Assim, este trabalho analisará o aproveitamento do aplicativo Kahoot como meio para a avaliação de caráter diagnóstico e somativo. Para tanto, demonstrar-se-á, por meio da abordagem hipotético-dedutiva e da fenomenológica, a eficácia desse mecanismo e a sua utilização no meio acadêmico. Conclui-se, portanto, que o aplicativo Kahoot se mostra como uma opção interessante que os docentes podem adotar para a realização de avaliações no contexto de um ambiente tecnológico e plural.

Palavras-chave: Gamificação. Avaliação. Kahoot. Ensino-aprendizagem.

INTRODUÇÃO

No contemporâneo contexto de globalização, as inovações tecnológicas permeiam diversas áreas da sociedade e a educação não deve se eximir deste avanço. Assim, com a popularização do uso dos dispositivos móveis, diversas são as formas de dinamizar e tornar mais atrativo para a geração atual o ambiente escolar, com destaque para a gamificação, em específico o uso do aplicativo Kahoot.

¹ Professor do Departamento de Direito Processual e Propedêutica (DEPRO) | Universidade Federal do Rio Grande do Norte | fabriciodireito@gmail.com

² Graduando em Direito no Centro de Ciências Sociais Aplicadas (CCSA) | Universidade Federal do Rio Grande do Norte | pedro.damatta@outlook.com.br

³ Graduanda em Direito no Centro de Ciências Sociais Aplicadas (CCSA) | Universidade Federal do Rio Grande do Norte | marianachacon2212@gmail.com



Considerando a importância fulcral da educação e com o escopo de tornar a sala de aula mais envolvente, o presente trabalho aborda a utilização da gamificação, em especial do aplicativo Kahoot para dinamizar as avaliações diagnósticas e somativas.

Em síntese, as novas Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), desde que adequadamente mediadas pelos docentes, são capazes de transformar o mundo, possibilitando novas formas de aprender, ensinar e avaliar todo esse processo. Por esse motivo, as novas propostas disponíveis para aquisição do conhecimento e realização de avaliações devem ser observadas com atenção e vastamente debatidas a fim de fomentar a efetivação do direito social, garantido pela Constituição Federal, a uma educação de qualidade.

OBJETIVOS

O presente trabalho, fundamentado na efetivação da educação como elemento primordial para o desenvolvimento social, tem como escopo geral analisar de forma breve o uso da gamificação como ferramenta plausível para uma avaliação diagnóstica e somativa no processo de ensino-aprendizagem. Nessa perspectiva, busca ainda, investigar o aproveitamento do aplicativo Kahoot como dispositivo com capacidade satisfatória para desempenhar a função de método avaliativo, inovador e atrativo para os discentes inseridos no atual contexto de sociedade tecnológica e informacional.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para tanto, com o intuito de abordar a temática em questão acerca da utilização do aplicativo Kahoot para avaliações mais satisfatórias e diversificadas, utiliza-se de um procedimento descritivo e explicativo. Em síntese, durante a pesquisa foram realizadas diversas leituras documentais em repositórios virtuais sobre a gamificação e sobre o emprego dessa prática na avaliação dos discentes do século XXI. Finalmente, recorre à abordagem hipotético-dedutiva e à fenomenológica na perspectiva de confirmar os



benefícios educacionais que tendem a ser logrados com a inserção da gamificação, em especial do aplicativo Kahoot, como método avaliativo, seja na modalidade diagnóstica ou somativa.

DESENVOLVIMENTO

No mundo globalizado, a educação tem caráter fulcral para uma vida digna. Assim, para que este preceito constitucional – artigo 205 (BRASIL, 1988) – seja efetivado e para que alcance todos os cidadãos, as alternativas que visam aprimorar e tornar mais interessante o processo de ensino-aprendizagem devem ser estudadas com enorme atenção, tendo em vista os reflexos positivos que tendem a ser gerados para o desenvolvimento social e econômico do país.

Ao longo dos anos, o uso dos dispositivos móveis, como *smartphones* e *tablets*, facilitou o acesso à internet e possibilitou aos usuários a aprendizagem móvel. Ou seja, propiciou a extrapolação das barreiras físicas da sala de aula e, ainda, o acesso mais célere a docentes e a conteúdos (BOTTENTUIT JUNIOR, 2017)

Nesse sentido, a aplicação de recursos tecnológicos, os quais visam melhorar os procedimentos de ensino, torna-se mais imprescindível, uma vez que cria, na sala de aula, um ambiente mais atrativo, possibilitando uma forma de aprendizagem diferente e interessante para os alunos (OLIVEIRA, 2015). Assim, as formas de ensino e de aprendizagem passam por mudanças e se ampliam de forma drástica com a aplicação das inúmeras tecnologias disponíveis.

Assim, dentre as diversas formas de tornar o ambiente educacional mais atrativo e de ampliar a capacidade de compreensão e de assimilação do conteúdo está a gamificação. Essa estratégia que utiliza elementos de *games* – v.g. a realização de tarefas para mudar de nível e, portanto, avançar no jogo (*game*) e os prêmios a cada objetivo alcançado, criam um elo entre os conteúdos estudados em sala e a realidade dos alunos, além de propiciar um maior engajamento dos discentes em atividades até então concebidas como cansativas (TOLOMEI, 2017).



Nesse viés, o Kahoot se apresenta como aplicativo e plataforma de ensino e aprendizagem *online*, a qual possibilita a invenção de *quizzes* que podem ser aplicados em sala de aula. A partir de recursos da gamificação, o usuário pode criar uma série de questionários sobre a temática que preferir, de acesso público ou privado, e pode contar com *ranking* e pontuação, a depender da escolha do criador do conteúdo (SOUZA, 2018). Essas ferramentas, desde a primeira observação, já são capazes de despertar o interesse dos educandos que em pleno século XXI estão imersos em um método educacional tradicional cartesiano.

Ademais, vale salientar que o uso do aplicativo torna a exposição do professor e a avaliação mais dinâmicas, sendo possível receber uma resposta em tempo real sobre o nível de conteúdo assimilado pelos alunos. Outra benesse do Kahoot é gratuidade e a fácil compreensão, o que facilita, ainda mais, o processo de gamificação e a almejada avaliação pelo professor, por meio de pontuação para os alunos que respondem corretamente pelo próprio dispositivo móvel (BOTTENTUIT JUNIOR, 2017)

Destarte, é importante destacar que o docente tem a opção de aplicar o *quiz* como subsídio na realização de tarefas em sala de aula, de forma competitiva entre os alunos ou não, ainda como suporte para apresentação de atividades, como meio para fixação do conteúdo durante a exposição do conteúdo e como avaliação diagnóstica e somativa (SOUZA, 2018).

Adentrando com maior especificação na problemática da avaliação, ato habitual durante toda vida escolar, enseja-se uma avaliação liberta dos moldes tradicionais, que seja inovadora, capaz de causar crítica e reflexão no discente que está sendo avaliado e, ainda, que o método avaliativo seja constante e flexível. Acrescido a isso, a avaliação somativa é dotada de uma eleição criteriosa de metas relevantes, confronta resultados gerais, o que possibilita analisar o desenvolvimento do aluno frente a um total de objetivos anteriormente estabelecidos (OLIVEIRA, CUNHA, *et al*, 2007).

Em síntese, todas essas informações corroboram a necessidade de maior aplicação dos dispositivos e dos recursos tecnológicos no ambiente escolar. O Kahoot, por ser gratuito e de fácil manuseio, tanto pelos professores quanto



pelos alunos, e em razão das variadas formas de utilização, firma-se como um excelente meio para atrair e para manter a atenção dos discentes. Ademais, seu uso como avaliação diagnóstica ou do conhecimento estudado (somativa) é deveras significativo pois permite a realização de uma avaliação constante e flexível capaz de desenvolver o discente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, é imprescindível, no contemporâneo contexto de avanço tecnológico que mudou drasticamente as práticas sociais, que o ambiente escolar também possa se adaptar aos diversos benefícios que o uso de dispositivos e de plataformas digitais podem oferecer para a construção do conhecimento em sala de aula. Assim, a gamificação se apresenta como uma prática significativa capaz de transformar positivamente as avaliações tradicionais que por si só podem deixar a desejar em alguns aspectos em relação à geração do século XXI. Sugere-se uma utilização complementar.

Consonante aos fatos supramencionados, depreende-se o quão urgente é a inserção de práticas inovadoras e atuais no cotidiano escolar e no acadêmico, a exemplo do aplicativo Kahoot, objeto deste trabalho. Apesar de não se ter observado a existência de pesquisas quantitativas específicas e consistentes sobre a utilização do aplicativo, ele pode ser visto como meio de dinamizar as avaliações diagnósticas e somativas, por ser dotado da capacidade de analisar o desenvolvimento do aluno face os objetivos pré-estabelecidos como importantes.

REFERÊNCIAS

BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista. **O aplicativo Kahoot na educação: verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real. Challenges 2017: Aprender nas Nuvens, Learning in the Clouds, 2017.** Disponível em: <http://fatecead.com.br/ma/artigo01.pdf> Acesso em: 10 ago. 2020.



BRASIL. **Constituição**. República Federativa do Brasil de 1988. Brasília, DF: Senado Federal, 05 out. 1998.

OLIVEIRA, Claudio de; MOURA, Samuel Pedrosa. Tic's na educação: a utilização das tecnologias da informação e comunicação na aprendizagem do aluno. **Pedagogia em Ação**, [S. l.], v. 7, n. 1, p. 75-95, 1 dez. 2015.

OLIVEIRA, Eloiza da Silva Gomes de. CUNHA, Vera Lúcia. *et al.* Uma experiência de avaliação da aprendizagem na educação a distância. O diálogo entre avaliação somativa e formativa REICE. **Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación**, vol. 5, núm. 2, pp. 39-55, 2007.

SOUZA, Mazio Bennassi de. NEIVA, Frâncila Weidt. Uso do Kahoot como plataforma de apoio e ensino em universidades. **ANALECTA**, v. 4, n. 4, 712 - 723, 2018.

TOLOMEI, B. V. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. **EaD Em Foco**, 7(2), 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.18264/eadf.v7i2.440> Acesso em: 12 ago. 2020.