

# **LABORATÓRIO DE PRODUÇÃO DE GAMES**

## TEMA 1 – O QUE É O KAHOOT?

Figura 1 – A gamificação na educação



Crédito: Hi-Point / Shutterstock.

O Kahoot é um dos diversos softwares que são colocados à disposição dos usuários na nuvem e que ficam acessíveis a alunos e professores para o desenvolvimento da gamificação em processos de avaliação diversificados. Os objetivos são os mesmos de qualquer outro projeto de gamificação: obter o engajamento do aluno, incentivar sua participação e levá-lo ao conhecimento de forma agradável, criando situações lúdicas, nas quais as tecnologias da informação e comunicação estão diretamente envolvidas.

O primeiro passo revela a busca de uma definição, que vamos colocar como forma de atender a curiosidade do aluno, de professores envolvidos e de algumas pessoas que, ainda torcem o nariz, quando o processo é citado e ainda mais quando sua utilização é proposta no meio educacional, no qual desenvolvem as suas atividades profissionais. Ainda vamos demorar um tempo para que essa metodologia seja aceita sem que nenhum fator de resistência seja imposto.

A metodologia utilizada é a gamificação e, no interior desta, o Kahoot representa uma ferramenta que pode ser utilizada com os objetivos

---

supracitados. A partir dessa diferenciação necessária, é possível trazer uma definição, preferencialmente a mais simples possível, sem que se perca a compreensão de seu funcionamento e dos benefícios que ela pode trazer para os ambientes de sala de aula.

Assim, o Kahoot é uma ferramenta para ser utilizada em sala de aula que cria uma plataforma na qual os alunos desenvolvem a solução de algum problema ou aquisição de algum conteúdo. São criados questionários, pesquisas e pequenos testes (*quizzes*) baseados em perguntas de múltipla escolha. Sua utilização permite aos professores provocar uma verdadeira revolução em suas salas de aula.

Alunos e professores ganham um canal de comunicação que lhes permite investigar, criar, colaborar e compartilhar conhecimentos de maneira agradável, conforme alertamos anteriormente. Seu primeiro atrativo é que ela é uma ferramenta gratuita, o segundo é que ela já foi, e ainda será muitas vezes, decantada como uma forma de recuperar o bom relacionamento, primeiramente entre os alunos e, em uma visão mais importante, de aproximação dos alunos com seus professores.

Os professores também podem ser considerados os grandes beneficiados com o uso dessa ferramenta, pois a utilização dos resultados se presta a diversos e diferentes objetivos, que vão desde questões divertidas até questionamentos mais sérios e éticos (desenvolvidos de forma anônima). Os professores podem saber o que trabalhar em próximos encontros, considerando que os resultados ficam armazenados em uma planilha eletrônica que pode ser consultada a qualquer momento para, a partir dela, diferentes conclusões serem tiradas e utilizadas a fim de obter-se a melhoria das atividades de ensino e aprendizagem desenvolvidas no ambiente.

O uso mais comum ocorre pelos *quizzes*, em que não há limitação do número de perguntas ou do número de alunos (já foram desenvolvidos em turmas com mais de 100 alunos sem anotação de problemas, que até podem ocorrer caso o volume de acessos que concorrem em um mesmo canal cresça para além de um limite que ainda não foi estimado). Não arriscamos, porém, afirmar que o número de participantes é livre; deve haver um limite que ainda não atingimos com a quantia anteriormente referida.

O envolvimento dos alunos e sua concentração é similar àquela que jovens e adultos demonstram quando estão em frente aos seus consoles de

jogos. O que se está falando parece destinar o uso do produto em salas de aula tradicionais, o que não representa a realidade. Ele pode ser utilizado em qualquer lugar em que o aluno tenha acesso com o seu telefone celular inteligente.

Geralmente o acesso é providenciado a partir de polos de apoio presenciais, com o que se ganha em compartilhamento de uma grande carga de compartilhamento. A animação cria maior envolvimento e traz um melhor aproveitamento das situações criadas aumentando o nível de aprendizagem e fixação atendendo aos principais objetivos dos processos de gamificação.

Grande parte dos professores parte para uma nova forma de aprender por meio de questionamentos tornados possíveis, realizando a aprendizagem por tópico, que evolui do mais simples ao mais complexo (de acordo com objetos de aprendizagem previamente construídos que podem ser reorganizados segundo uma variedade de visões). Tal proposta é utilizada, então, como um processo de avaliação formativa. Nos tópicos seguintes serão analisadas, de forma mais detalhada, as principais características do produto.

### Vídeo

Para aprofundar os seus conhecimentos sobre esse tema, assista a um vídeo sobre como elaborar um *quiz* no Kahoot. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=jSo0S5yk9wo>>. Acesso em: 7 mar. 2020.

Considere, a partir do vídeo que assistiu, desenvolver uma pesquisa na qual a utilização do Kahoot seja apresentada em seus aspectos de vantagens e desvantagens, que pode ser apresentado como um artigo de opinião.

## TEMA 2 – COMO UTILIZAR O KAHOOT

Figura 2 – Kahoot



Crédito: Stefany Luna de Linzy/ Shutterstock.

---

Conforme foi assinalado, o produto não tem custo, ainda que haja a possibilidade de uma associação *premium*, quando envolve empresas. Os arquivos, depois de montados, ficam armazenados na nuvem e são chamados de acordo com as necessidades dos produtos.

Eles podem ser compartilhados e sua utilização é feita a partir de um ponto emissor, cujo diálogo é enviado para uma tela em sala de aula que pode estar geograficamente distribuída ou é a mesma utilizada pelo professor.

Enquanto ele controla o processo que é projetado em uma tela, os alunos recebem um número denominado PIN, que é informado a partir dos celulares do aluno. As perguntas são colocadas no telão e as respostas são assinaladas nos celulares. Há tempo, e a rapidez na resposta consta da nota final.

O resultado é gravado (se o professor solicitar) e armazenado em uma planilha em Excel, a qual pode ser copiada para o equipamento do professor, e, dessa forma, ele ganha condições de analisar os resultados e fazer diferentes projeções, que podem orientar mudanças significativas do processo. O produto pode ser utilizado sem custo. Caso seja utilizado apenas como um teste, não é exigido o registro do produto. Caso seja utilizado por professores ou qualquer outro elemento que tenha autorização (cadastro como professor), a associação é necessária.

Panse (2017) desenvolve um pequeno estudo no qual apresenta cinco razões para uso do produto, cujo conhecimento consideramos adequado ao momento em que o aluno se encontra em seu curso sobre gamificação. Veja o resultado desse estudo na lista a seguir:

- É um software gratuito, ou seja, não exige a compra ou a assinatura como associado de algum produto na nuvem.
- É um software divertido que atende às necessidades de tornar mais agradáveis as atividades de ensino e aprendizagem.
- Ajuda na implantação da sala de aula invertida, que corresponde a uma metodologia diferenciada em relação à sala de aula tradicional. Uma definição básica a considera como aquela sala de aula na qual as atividades de estudo são desenvolvidas pelo aluno de forma independente em local diferente da sala de aula, sendo os momentos presenciais utilizados para o desenvolvimento do que no ambiente tradicional era considerado como *dever de casa*.

- Todos os professores podem utilizar utilizando recursos multimídia e compartilhando os resultados.
- Fortalece as competências socioemocionais. O desenvolvimento das atividades em grupo (em adição ao desenvolvimento individual) que coopera no desenvolvimento das atividades assinaladas (Panse, 2017).

Para fechar as considerações iniciais que colocamos nesse ponto, procure acompanhar o tutorial que será desenvolvido pelo instrutor em sala de aula, gerado a partir de uma atividade *screencast*.

### TEMA 3 – TIPOS DE AVALIAÇÃO

Figura 3 – A avaliação é uma das aplicações consideradas mais importantes no produto



Crédito: Rawpixel.com / Shutterstock.

Uma das aplicações consideradas mais importantes no produto analisado no item anterior. Melo e Oliveira (2018) consideram que com esse produto é possível desenvolver uma apropriação de avaliação que rompe com a pedagogia do exame. A troca é vantajosa ao trocar a proposta de uma metodologia que apenas queria *provar* o que o aluno sabe e que, agora, passa a fazer parte de um conjunto de atividades voltadas para tornar novamente agradável o ambiente



---

de sala de aula, independentemente de seu tipo de oferta (presencial, semipresencial ou a distância).

Boa parte do que diferentes pesquisadores na área da educação propõem para utilização da avaliação como ferramenta auxiliar para evitar que o aluno seja impactado por uma atividade punitiva, desenvolvida ao final de determinado ciclo de aprendizagem, se fazem presente neste pequeno aplicativo. É interessante ouvir relatos impressionados de muitos professores que, a título de desenvolver uma experiência, conseguem um nível de motivação nunca antes alcançado em nenhuma de suas iniciativas anteriores.

Há professores que consideram a importância do fato, registrando a experiência em algum repositório de PEA – Práticas Educacionais Abertas, colocando à disposição de outros professores o relato de sua experiência. Antes de prosseguirmos é preciso alertar que o processo funciona (como anteriormente destacado) em qualquer tipo de oferta desenvolvida em salas de aula enriquecidas com a tecnologia, em salas de aula invertidas e que utilizam a forma de educação mista e, também, na forma de educação não presencial.

O produto é normalmente utilizado de forma *on-line* e a avaliação pode ser tanto individual quanto em grupo (formato considerado o que pode dar maior movimentação nas salas de aula que o utilizam). As autoras pontuam o tipo de avaliação desenvolvido como uma proposta de avaliação formativa.

Aqui é possível observar a necessidade de formação dos professores na utilização das tecnologias educacionais. Utilizar professores sem um conhecimento na área para aplicação de tais metodologias inovadoras é um dos erros de abordagem mais comuns, deixando a necessidade de destaque para essa formação diferenciada dos professores. Para além dessa formação é respeitada a posição de Nóvoa (2009, p. 20) quando ele afirma sobre a necessidade de preencher o fosso entre os discursos e as práticas educacionais, com a criação de um campo profissional autônomo para os professores, hoje cerceados e com autonomia limitada.

A observação de diferentes iniciativas tomadas por professores apresenta o Kahoot como uma metodologia criativa e inovadora, que pode e deve ser utilizada, considerando o fácil acesso dos alunos aos celulares, liberados para uso como parte integrante de uma proposta de utilização das mídias sociais em sala de aula. O produto funciona também quando é aplicado em ambientes nos quais a mobilidade é total (ubiquidade).

---

Cada utilização do Kahoot pode ser vista, então, como um meio para a construção de desafios aos alunos, baseado na proposta da utilização de um processo de gamificação (como o produto é considerado) que permite que o profissional da educação devidamente preparado (os docentes digitais) *brinque* com os seus alunos. A sincronicidade necessária é atendida quando há no ambiente algum tipo de interligação com a nuvem estabelecida na internet e que permite a efetivação do processo de uso do produto Kahoot.

Com tal produto são possíveis quatro diferentes formatos de avaliação: *jumble*, *discussion*, *survey* e *quiz*. Cada tipo apresenta características diversas. Os termos são normalmente utilizados em seu idioma original, que pode ser estendido a uma tradução que não é textual, considerando então os termos como: embaralhamento, discussão, pesquisa e teste múltipla escolha (teste).

A proposta recebe uma nomenclatura particular, *SRS – student response system*, e tem seu corpo de sustentação teórico em construção, apesar de não ser uma metodologia nova (criada a partir dos idos dos anos 1960), devido à rápida inovação da tecnologia educacional. O estudo dessa linha de pesquisa é recomendado, mas não será aqui desenvolvido por fugir do escopo proposto. Outra tecnologia por detrás da proposta recebe, também, um nome particular *BYOD – bring your own device*.

#### TEMA 4 – EXEMPLO PRÁTICO 1: INSCRIÇÃO E OUTRAS ORIENTAÇÕES

Figura 4 – Exemplo prático



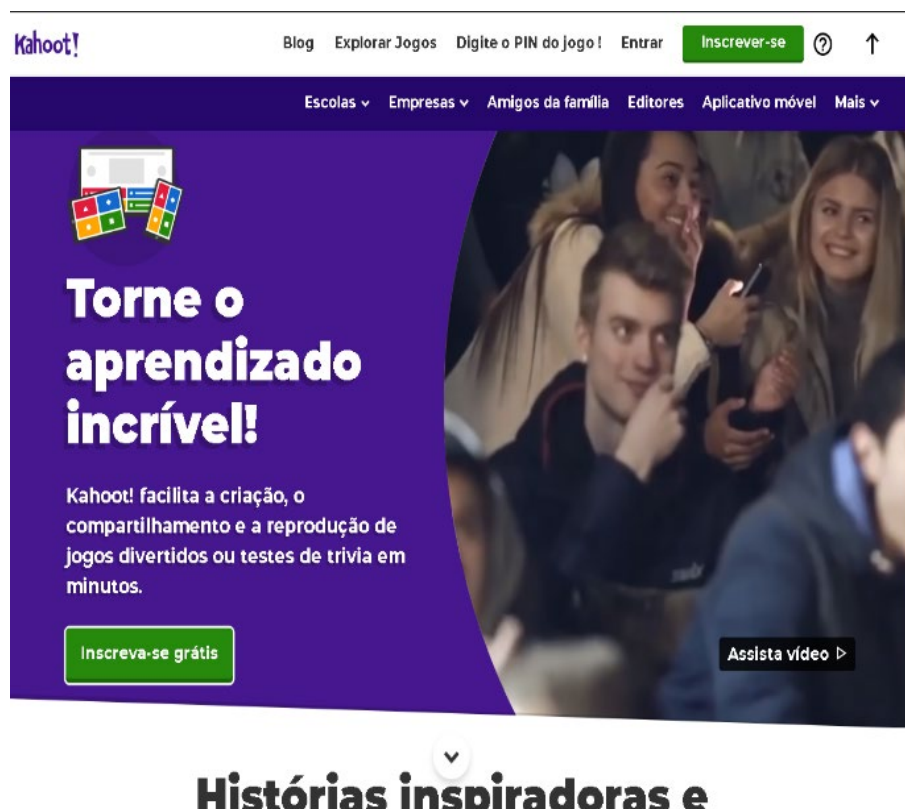
Crédito: hanec015 / Shutterstock.

Neste modelo prático 1 vamos orientar como o aluno poderá efetuar o cadastro, ressaltando que é exigido para tanto a necessidade de sincronicidade



estabelecida e de um ambiente *on-line* no qual o aluno possa utilizar o seu celular (foi solicitada a tradução da página com uso do Google Tradutor).

Figura 5 – Página inicial do Kahoot



Fonte: Kahoot (s.d.).

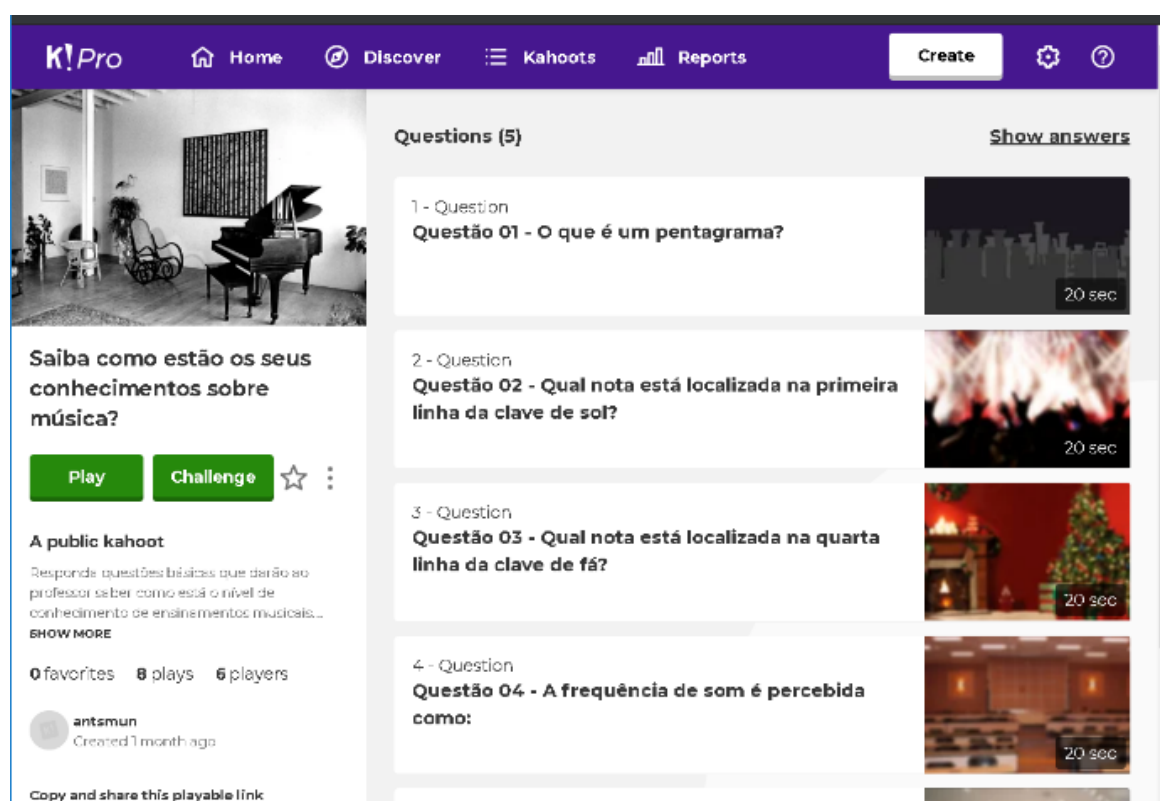
A tela de entrada (traduzida pelo Google Tradutor) e que permite a inscrição em link que você pode encontrar disponível em: <<http://kahoot.com>> (acesso em: 7 mar. 2020).

Você deve procurar a barra horizontal superior e acessar o texto: INSCREVER-SE normalmente com destaque. Acompanhe um passeio do professor pelos próximos itens do produto, em uma atividade de navegação orientada (*screencast*).

Para utilizar como aluno é necessário que o professor tenha desenvolvido o teste em sua integralidade com a criação de um número único que o identifica na nuvem. A partir daí o processo tem seu início.

O aluno acessa o produto disponível em: <<http://kahoot.it>> (acesso em: 7 mar. 2020). Inicia-se o processo assim que o professor efetua o aviso aos alunos. É preciso atentar que há um tempo, normalmente de 20 a 30 segundos, para que a resposta seja oferecida.

Figura 6 – Exemplo de teste no Kahoot



Fonte: Kahoot (s.d.).

Veja o exemplo de um teste chamado para uma turma de alunos. As questões foram montadas pelo professor, que recebeu um PIN o qual será utilizado para acesso às questões montadas (aqui em número de 5, mas sem limitação imposta).

Figura 7 – Número de PIN do Kahoot



Fonte: Kahoot (s.d.).

Nessa tela o sistema apresenta ao aluno o ponto de entrada no teste e pode dar início ao seu desenvolvimento. Ao criar o teste o professor teve um número denominado PIN (conforme explicado anteriormente) e, a partir dele, pode iniciar o teste.

Assim que o PIN é informado, o teste tem início com a apresentação da primeira questão na tela. O aluno pode ler e assinalar a resposta correta (entre as quatro possíveis no caso de *quiz*, que estamos analisando) observando o tempo de resposta. Caso não consiga desenvolver nesse tempo, a questão é dada como perdida. O processo pode ser reiterado tantas vezes quanto necessário.

Os resultados são armazenados em uma planilha do Excel, que pode ser copiada para o equipamento do professor que aplicou o teste a fim de que, a partir daí, diferentes formas de análise sejam desenvolvidas. Pode-se verificar: qual o tempo médio de resposta; qual a questão com maior número de erros; qual o melhor aluno, para efeito de aplicar alguma premiação; e assim por diante.

## TEMA 5 – EXEMPLO PRÁTICO 2: MEU PRIMEIRO TESTE

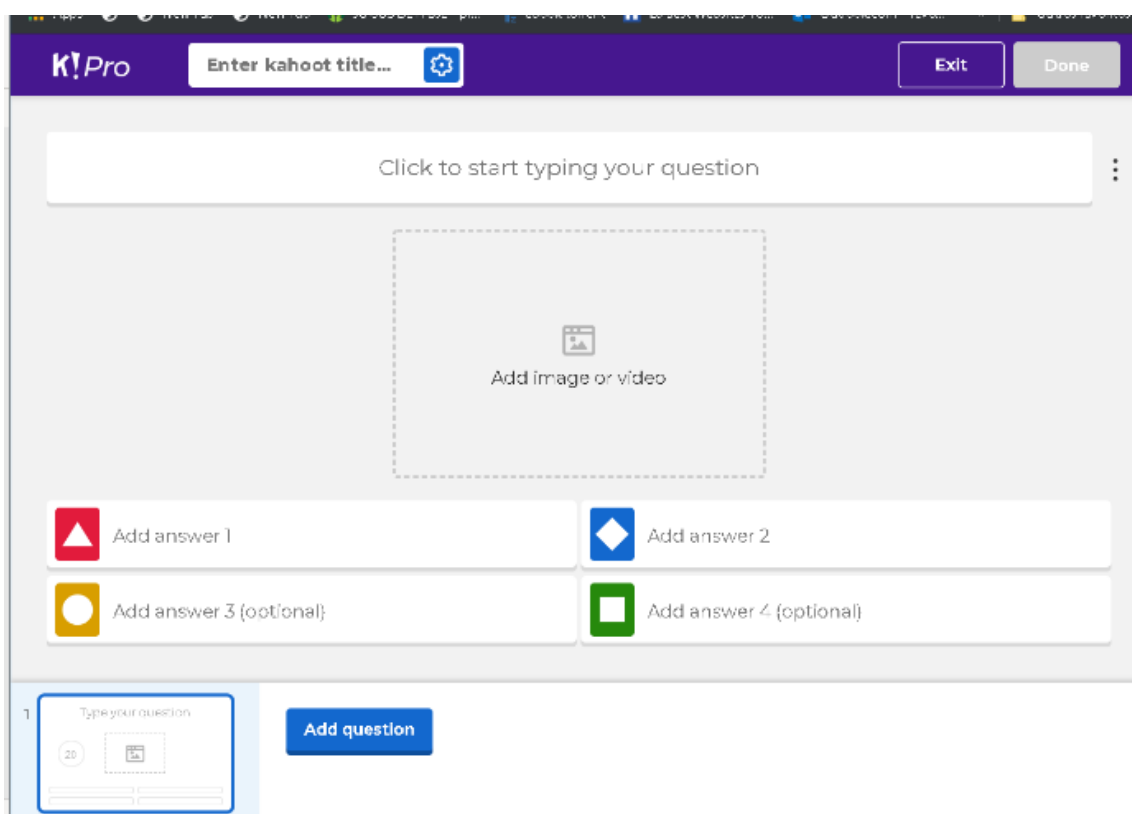
Vamos reproduzir a criação de uma questão, a primeira do teste apresentado. Acompanhe o vídeo do professor (criado no formato *screencast*).

A pergunta é: O que é um pentagrama? Respostas possíveis:

- Conjunto de 5 espaços e 4 linhas.
- Conjunto de 5 linhas e quatro espaços.
- Conjunto de 4 linhas e oito espaços.
- Conjunto de cinco espaços e cinco linhas.

Veja a tela de montagem, quando o professor chama a opção *CREATE* que está em destaque, na Figura 8.

Figura 8 – Tela de montagem



Fonte: Kahoot (s.d.).

Observe que é possível selecionar uma imagem ou vídeo que poderá conter orientações para a resposta (dicas). Os vídeos ou a imagem devem ser pequenos, para evitar a limitação que se excedida é notificada pelo sistema Kahoot.

---

Na sequência o professor é orientado a escolher entre quatro opções. Há limitação do tamanho das questões. A resposta correta deve ser assinalada para que o sistema possa confrontar com aquela informada pelo aluno, durante o desenvolvimento do teste.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acreditamos que esses exemplos ressaltam o potencial que a tecnologia educacional pode colocar à disposição dos professores. A utilização desse e de outros produtos ainda representa uma atividade considerada como uma ousadia que contraria alguns dogmas didáticos e pedagógicos que não deverão resistir muito tempo às investidas de tais tecnologias.

Não relacionamos o assunto durante o desenvolvimento da aula, mas o Kahoot leva os professores a superar um dos grandes problemas apresentados pela geração digital que chega aos bancos escolares das instituições de ensino superior. Oferecer essa ferramenta aos professores representa um passo em direção da efetivação de um processo de autonomia docente.

Outro aspecto importante a destacar é a utilização das mídias sociais no processo. Como último destaque, colocamos que o produto pode ser utilizado na forma de *desafios* que são colocados não somente pelos professores, mas também pelos alunos, criando um espírito de competição no ambiente da sala de aula, o que pode aumentar o engajamento do aluno.

---

## REFERÊNCIAS

KAHOOT. Make learning awesome! **Kahoot**, s.d. Disponível em: <<https://kahoot.com/>>. Acesso em: 7 mar. 2020.

MELO, K. S.; OLIVEIRA G. P. B. Adoção do app Kahoot para e na avaliação: uma experiência na formação inicial de professores. **Democratizar**, v. XI, n. 1, jan./jun. 2018. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/325139982\\_Adocao\\_do\\_app\\_Kahoot\\_para\\_e\\_na\\_Avaliacao\\_Uma\\_experiencia\\_na\\_formacao\\_inicial\\_de\\_professores](https://www.researchgate.net/publication/325139982_Adocao_do_app_Kahoot_para_e_na_Avaliacao_Uma_experiencia_na_formacao_inicial_de_professores)>. Acesso em: 26 abr. 2023.

NÓVOA, A. **Professores**: imagens do futuro presente. Lisboa: Educa, 2009.

PANSE, A. 5 motivos para você usar o Kahoot em sala de aula. **Professor Inovador**, 2017. Disponível em: <<https://professorinovador.com/2017/12/09/5-motivos-para-usar-kahoot/>>. Acesso em: 7 mar. 2020.