

Kahoot nas aulas de fundamentos de administração em turma do 1º ano do Ensino Técnico em Administração

Kahoot in fundamentals of administration classes in the 1st year of Technical Education in Administration

Recebido: 23/05/2022 | Revisado:
03/02/2024 | Aceito: 03/02/2024 |
Publicado: 14/11/2024

Antonio Mascarenhas da Ressurreição
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0513-6305>
Universidade Federal de Pernambuco
E-mail: tom.admdempresas@gmail.com

Como citar: RESSURREIÇÃO, A. M.
Kahoot nas aulas de fundamentos de administração em turma do 1º ano do Ensino Técnico em Administração. *Revista Brasileira da Educação Profissional e Tecnológica*, [S.l.], v. 3, n. 24, p.1-16 e14003, nov. 2024. ISSN 2447-1801. Disponível em: <Endereço eletrônico>.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Resumo

Observando-se a relação professor-aluno em sala de aula, pode-se perceber que há diversas maneiras de ensino. O objetivo é investigar a aplicação do KAHOOT como possibilidade de favorecer a motivação e o engajamento dos estudantes no ensino-aprendizagem nas aulas de fundamentos da administração, em turma 1º ano do curso técnico em administração integrado, numa Escola Técnica Estadual, em Paulista/PE. Utilizou-se uma pesquisa qualitativa, descritiva e exploratória, a partir de uma revisão bibliográfica. A coleta de dados com questões de múltipla escolha, na própria plataforma. A análise de dados, fornecidas pelo KAHOOT e apresentadas, em um “Podium”. Como resultado, destaca-se a interação com seus pares; e o aprendizado construído de forma coletiva.

Palavras-chave: Ensino; Aprendizagem; Administração; Educação Profissional; Kahoot.

Abstract

Observing the teacher-student relationship in the classroom, it is clear that there are different ways of teaching. The objective is to investigate the application of KAHOOT as a possibility to promote student motivation and engagement in teaching-learning in administration fundamentals classes, in a 1st year class of the integrated technical course in administration, at a State Technical School, in Paulista/PE. Qualitative, descriptive and exploratory research was used, based on a bibliographic review. Data collection with multiple choice questions, on the platform itself. Data analysis, provided by KAHOOT and presented, in a “Podium”. As a result, interaction with peers stands out; and learning constructed collectively.

Keywords: Teaching Learning; Administration; Professional Education; Kahoot.

1 INTRODUÇÃO

As novas tecnologias, quando aproveitadas e usadas dentro uma proposta pedagógica adequada, mostram que podem trazer benefícios no processo de construção do conhecimento, tornando o processo de ensino e aprendizagem mais eficaz. Essa realidade se deve a uma crescente transformação nas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC). No entanto, é necessário pensar cada vez mais em formas de aproximar os estudantes da educação profissional técnica de nível médio, de conteúdos relevantes e de qualidade. Assim, a aprendizagem baseada em jogos digitais tem sido considerada uma excelente estratégia de ensino.

O jogo é considerado uma boa estratégia de ensino, pois, a sua utilidade desperta nos discentes, o sentimento de conquista e, conseqüentemente, o aumento da autoestima e do interesse em aprender. Os jogos utilizados no campo educacional são denominados *serious games* (jogos sérios); elaborados sem fins exclusivos de entretenimento, mas focados no processo de aprendizagem (Camargo e Daros, 2021, p.43).

Com os novos recursos digitais, ascendem-se novas possibilidades para a educação, transformando o fazer de professores, dos alunos e da comunidade escolar. O termo gamificação é um conjunto de atividades organizado com base na mecânica dos jogos, com o intuito de engajar pessoas para resolverem problemas e melhorarem a aprendizagem. Sobre isso, a gamificação busca práticas e preceitos pedagógicos que venham estimular o engajamento e, principalmente, a interação entre professores e alunos (Zichermann e Cunningham, 2011).

A ideia atrelada a essa técnica é a de aprender com os jogos; envolve o uso de aparelhos eletrônicos, como: tablets, computadores e celulares. Mas isso não é uma exigência. Apresenta a gamificação como uma dinâmica e as estruturas que os jogos utilizam para promover a aprendizagem, ou seja, não é a utilização do jogo em si, mas a estrutura lúdica que o mesmo possui (Lee e Hammer, 2011).

A incorporação da gamificação, através de uma plataforma de aprendizagem baseada em jogos digitais, tal como o KAHOOT, oferece oportunidades a escola e minimizar problemas de motivação e engajamento. Entretanto, o KAHOOT pode ser utilizado como ferramenta pedagógica, no intuito de facilitar a compreensão dos alunos, garantindo aderência à prática em sala de aula, que possibilite o engajamento, a cultura digital, o lúdico e a cooperação dos estudantes no curso técnico em administração, na qual desperte sua colaboração, motivação e a busca pelo conhecimento.

O KAHOOT está disponível no site <https://kahoot.com/>, nos formatos *on line* e app; gratuito e pago, porém, para fins educacionais. Diante disso, emerge a problemática deste trabalho: Como o KAHOOT pode potencializar o ensino-aprendizagem nas aulas da disciplina de fundamentos da administração?

Este estudo teve como objetivo investigar a aplicação do KAHOOT como possibilidade de favorecer a motivação e o engajamento dos alunos no ensino-aprendizagem nas aulas de fundamentos da administração, em turma 1º ano do curso técnico em administração integrado, numa Escola Técnica Estadual, em Paulista/PE.

Foi apresentada aos alunos a plataforma KAHOOT, sendo realizada a

aplicação de uma atividade, no formato de *quiz*, acerca do assunto “Teoria Clássica da Administração”, com a participação de 30 (trinta) estudantes do 1º ano.

Verificou-se uma consulta ao portal de Periódicos da CAPES, em 2022, utilizando a palavra-chave: KAHOOT. Quanto ao uso no curso técnico em administração, foram encontrados cento e trinta e três trabalhos publicados, o que demonstra a necessidade de pesquisa, o que ratifica a sua relevância.

Para fins de organização, o artigo está estruturado em cinco seções. Além desta introdução, a fundamentação teórica e os temas basilares para realização da pesquisa seguem-na. Logo após, é apresentada a metodologia. Na quarta seção, apresentamos os resultados e discussões da pesquisa e, por fim, as considerações finais.

2 TECNOLOGIAS DIGITAIS DE APRENDIZAGEM

A educação, nos dias atuais, passa por grandes desafios e mudanças significativas nos métodos de ensino-aprendizagem, impulsionadas pela inserção das tecnologias digitais. Muitas são as tecnologias digitais disponíveis para ampliar as perspectivas de ensino e de aprendizagem dos estudantes de educação profissional técnica em nível médio. O fazer docente conduzido à tomada de decisões de que precisa-se acompanhar e utilizar as tecnologias digitais em sala de aula, devendo ser vistas como aliada no fazer pedagógico, para alcance dos objetivos e metas educacionais.

Diversos fatores estão diretamente relacionados com a inserção das tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem, a saber, o professor precisa ser agente de mediação, pois exerce papel determinante nesse processo. Mas é preciso que os professores modifiquem suas concepções sobre ensinar e aprender, compreendendo que as tecnologias oferecem inúmeras possibilidades educativas, e podem contribuir muito para a melhoria da qualidade da educação.

As tecnologias digitais podem ser usadas para transformação do ambiente formal de ensino, de modo que seja possível, através delas, criar um espaço em que a produção do conhecimento aconteça de forma criativa, interessante e participativa.

Diante desse entendimento, é possível romper com as estruturas preestabelecidas da sala de aula, através das tecnologias, sendo necessário ampliar o conceito de espaço e tempo de ensino (Kenski, 2012, p.75).

As tecnologias modificam as nossas formas de pensar e agir, e isso altera o modo como nos relacionamos com as informações e conseqüentemente com o saber, e exatamente por isso, as tecnologias estão diretamente imbricadas nos processos de aprender e de ensinar (Kenski, 2014, p. 18). Porém, a inserção das tecnologias digitais na escola, pode otimizar o cotidiano do docente e provocar mudanças educacionais em sala de aula, que toda a sociedade espera.

Ressaltamos, a importância das tecnologias digitais como recursos didáticos na educação profissional técnica. Em primeiro lugar, porque o desenvolvimento de competências e habilidades perpassa pela utilização das tecnologias digitais.

Segundo, porque as tecnologias digitais ressignificam o nosso pensamento e a nossa ação. Terceiro, porque as fontes de informações são variadas e diversas, e é preciso saber lidar com elas, utilizando-as a favor da aprendizagem dos sujeitos. Quarto, porque a prática pedagógica é enriquecida pelo uso da gamificação, favorecendo o desenvolvimento de uma didática diversificada, no que se refere às estratégias pedagógicas. Quinto, porque o papel do professor no ambiente da aprendizagem, baseada por tecnologias digitais, exige dele uma ação consciente e promotora de novas aprendizagens, tanto dos alunos, quanto das suas próprias reelaborações do conhecimento.

O professor deve ter uma ação que se configure mediadora da aprendizagem e que desenvolva nos sujeitos a curiosidade científica, a ressignificação do conceito de aprender, e, sobretudo, a autonomia intelectual dos estudantes.

Os termos “tecnologias”, “aprendizagem” e “ação pedagógica” são indissociáveis quando se discute educação (Moran, Masetto e Behrens, 2012, p. 23). Há algum tempo atrás, o debate sobre as tecnologias nos processos educacionais oscilava entre usar, ou não, a tecnologia para ensinar e aprender.

Hoje esse debate já se encontra superado, e o foco de discussão agora é a mediação pedagógica com a integração das tecnologias digitais. A relevância no processo de mediação pedagógica com as tecnologias digitais é que os estudantes estejam inseridos às novas formas de efetivação de saberes. Vivemos em uma sociedade, cuja evolução tecnológica modifica nossos hábitos, e a forma de aprender também é influenciada por todas essas inovações.

Nessa perspectiva, García-Valcárcel e Martín (2013, p. 86) relatam que “ensinar não é considerada uma tarefa fácil, e, ensinar fazendo uso didático de tecnologias digitais, é análogo ao pegar um trem em movimento, pois as ferramentas mudam muito rapidamente”. Todavia, cabe considerar que as tecnologias digitais são recursos, possibilidades de conhecimento e ação. Elas criaram, portanto, um novo cenário para o pensamento, a aprendizagem e a comunicação humana, transformaram a natureza das ferramentas disponíveis para pensar, agir e se expressar.

[...] as tecnologias digitais apresentam inúmeros benefícios, tais como: “aquisição de uma tecnologia que motiva o aluno por trazer oportunidades de escolhas; autoria criativa; e ofertar experiência de trabalho pedagógico inovador: (interdisciplinaridade, relação entre conteúdo e competência) para o professor. (Andrade, 2021, p. 14).

As novas tecnologias mostram quando aproveitadas e usadas dentro de uma proposta pedagógica adequada, podem trazer benefícios no processo de construção do conhecimento, tornando o processo de ensino e aprendizagem mais eficaz. Cabe ao professor aproximar-se os alunos por meio das tecnologias digitais, porém, dentro de uma concepção pedagógica que também considere as expectativas dos próprios alunos, que se sentem cada vez mais à vontade para utilizar ferramentas *on-line*.

Constatamos que os estudantes, do curso técnico em administração, possuem um amplo conhecimento digital, trazido para a sala de aula, e cabe ao professor incentivar e estimular seus alunos a utilização das tecnologias digitais.

É preciso buscar esse conhecimento tecnológico, apoderar-se, aprofundar-se e utilizá-lo em sala de aula, fazendo mudanças significativas no cotidiano escolar. As ferramentas tecnológicas estejam dispostas em um plano de aula bem estruturado, com uma sequência didática que promova a interação entre o objeto de estudo e as estratégias de aprendizagem (Flemming e Collaço de Mello, 2003).

Assim, o professor, ao propor uma metodologia inovadora, precisa levar em consideração que a tecnologia digital possibilita o acesso ao mundo globalizado e a rede de informação disponível em todo universo e dar este “espaço”, também, em sala de aula para o aluno fazer uso.

A tecnologia para o desenvolvimento de uma educação contextualizada, onde os estudantes trabalhem na construção de elementos que lhes sejam significativos e através da qual determinados conhecimentos e fatos possam ser aplicados e compreendidos (Papert, 1985). A aprendizagem construcionista integra novas experiências à “arquitetura” autorreferencial de experiências pessoais passadas, e um processo social que torna os sujeitos competentes e capazes de moldar e mudar ativamente o seu mundo social.

Há uma variedade de fontes, ferramentas e estratégias que favorecem este processo? É evidente que sim, até por que as ferramentas digitais podem ser usadas para transformação do ambiente formal de ensino, de modo que, seja possível através delas criar um espaço em que a produção do conhecimento aconteça de forma criativa, interessante e participativa. As tecnologias digitais de aprendizagem em sala de aula contribuem para a busca da qualidade da educação (Almeida e Silva, 2011).

Ao tornar o processo de aprendizagem dinâmico, abrem-se novas perspectivas de ensino, a prática pedagógica torna-se reflexiva e é exigido mais capacitação dos professores, contribuindo para a formação desses profissionais. Em meio a essas perspectivas, o professor deve investigar as contribuições das tecnologias digitais para processo de ensino aprendizagem, e isso requer compreender a dimensão conceitual de tecnologia e o uso delas na escola, para que se tenham reflexões sobre a utilização dessas ferramentas como método de ensino.

Portanto, ao incentivar e destacar a integração das tecnologias nos processos de ensino e de aprendizagem, queremos que fique claro que não se trata apenas de aparelhar as escolas, mas de desenvolver competências que atendam às necessidades atuais da nossa sociedade.

Por fim, a inserção das tecnologias digitais na aprendizagem, leva-nos a refletir acerca das contribuições que a tecnologia traz à serviço da educação, tornando um processo de ensino-aprendizagem em que o aluno seja atuante, crítico, construa saberes e seja agente de transformação, logo, faz-se necessário, pensar sobre o uso e benefícios metodológicos das tecnologias digitais na prática pedagógica.

2.1 KAHOOT NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

Os jogos desde sempre têm sido uma parte integrante da nossa sociedade. As pessoas apreciam a sensação de ganhar pontos, ter recompensas e receber autonomia, superando desafios e obstáculos como elemento de diversão.

Surge a gamificação, como uma metodologia aplicada por meio dos jogos para treinar, estimular o engajamento e o aprendizado de pessoas em situações reais. A gamificação é a aplicação de técnicas da mecânica dos jogos (*games*) em situações diversas, com os objetivos principais de simular situações, influenciar e engajar a participação de um grupo de usuários alvo (Alves e Borges, 2013).

Entretanto, a gamificação no cenário de cultura digital não é um ambiente apenas de entretenimento, mas de transformar atividades comuns da internet em atividades educativas. A utilização da gamificação no processo de ensino aprendizado contribui para a aquisição de habilidades e conhecimentos em curta dimensão temporal, favorecendo o aprendizado de conteúdos complexos (Busarello, 2016, p. 19).

Isto reflete diretamente nas aulas da disciplina de Fundamentos de Administração, do curso técnico em administração, no qual os estudantes do 1º ano consideram a disciplina com uma intensidade de conteúdos teóricos acerca dos princípios e conceitos de Administração, Teoria Geral da Administração, Administração Científica e Taylorismo.

Por outro lado, na educação profissional, em alguns casos, as aulas são extremamente carregadas de conteúdo técnicos, e acarretam o pouco interesse pela dificuldade em matérias e na aversão pelo curso. Fatores como esses acabam gerando dificuldades na aprendizagem dos alunos no ensino técnico de nível médio. Mas porque que será com tudo isso, a escola ainda, não se caracteriza como um espaço de inovação? Podemos ensinar de forma diferente? Ou melhor, a utilização da gamificação facilita o aprendizado do estudante no curso técnico em Administração?

Por mais que se utilizem, na educação, *softwares* de jogos educativos disponíveis, se não houver mudanças nas concepções e práticas pedagógicas, nada se altera. A relação com o saber permanece a mesma: estática, isolada e desprovida de sentido. Muitas vezes, só é modificada a forma de fazer algo, mas a essência permanece a mesma.

Este cenário, discute-se, atualmente, a qualidade do ensino e o cumprimento dos objetivos da formação profissional, logo, os objetivos da Educação Profissional estão definidos na Lei Nº 9.394/96 (LDB), de 20/12/1996, Capítulo III, no artigo 39, em que se lê: “a educação profissionalizante é aquela destinada em preparar o desenvolvimento de aptidões para a vida produtiva na sociedade do trabalho e do conhecimento” (BRASIL, 1996).

As práticas educativas fazem parte da essência do trabalho do docente, em se tratando de ensino-aprendizagem. Nesse viés, apontam que “existe uma variedade de plataformas de tecnologias digitais, em formato de jogos, com conteúdos educativos que podem ser utilizados na escola, associados aos conteúdos curriculares da educação profissional (Roland *et al*, 2004, p. 2).

Para auxiliar os alunos nos conteúdos das aulas do ensino técnico em administração, no desenvolvimento da aprendizagem e estimular o professor a conhecer uma proposta de gamificação, como estratégia de ensino, se configura o KAHOOT. Esta plataforma de origem norueguesa, desenvolvida em 2013, por Johan Brand, Jamie Brooker e Morten Versvik, utilizada como tecnologia educacional em instituições de ensino, o KAHOOT, disponibiliza quatro modalidades de atividades, são, eles: Quiz, Jumble, Discussion e Survey.

É possível criar jogos de aprendizado, um jogo divertido em questão de minutos, aos que denominamos “KAHOOTS”, em que consiste em fazer uma série de perguntas de múltiplas opções, permitindo personalizar ou acrescentar vídeos, imagens e diagramas às perguntas para ampliar o envolvimento do alunado, e além disso, professor pode se cadastrar para criar seus *quizzes* (conjunto de questões e respostas).

Em pouco tempo, é possível criar um jogo de aprendizagem sobre qualquer tema, para todas as idades e com diferentes níveis de dificuldades. Para os jogadores, não será necessário terem uma conta, nem se cadastrarem para participar do jogo. Existem duas possibilidades de jogar: em grupo ou individual. As partidas de perguntas, uma vez criadas, são acessíveis por todos os usuários desse recurso. Ao criar o jogo, ele fica disponível para que outros o possam usar. Além de serem reutilizáveis, podem ser modificados para atender as particularidades de cada aluno, ou grupo, e garantir o aprendizado. Pode-se, ainda, modificar o tempo estabelecido para que os alunos respondam às questões; editar perguntas ou respostas e ainda agregar imagens e vídeos. Finalmente, ganhará aquele participante ou grupo que obtiver a maior pontuação.

Ao KAHOOT, pode ser adicionado perguntas pelo professor e, essas são convertidas em um jogo com pontuação, interação e ranqueamento. A gamificação inerente do KAHOOT é como recurso didático em sala de aula para revisar o conhecimento dos estudantes do ensino técnico em administração para a avaliação formativa, com uma competição associada, isso torna a avaliação, usando essa estratégia, mais interessante do que avaliação escrita.

O KAHOOT, aumenta as habilidades sociais e colaborativas humanas, apoiando comunicações em grupo em que a interação estaria apoiada em regras e em procedimentos de negociação (Shirky, 2003). Um meio que facilita as conexões sociais e o intercâmbio de informações e até como uma ecologia, ao permitir um “sistema de pessoas, práticas, valores e tecnologias num ambiente particular local” (Suter; Alexander e Kaplan, 2005).

O fator preeminente na utilização do KAHOOT em sala de aula é que o professor obtenha um *feedback* imediato do número de erros e acertos de cada estudante. A aprendizagem se modifica gradativamente com o avanço tecnológico (Calixto; Guimarães e Santos, 2020).

A aprendizagem baseada em jogos digitais contribui para a construção de conhecimento, não somente no ato de jogar, no qual ocorre a tomada de decisões e atitudes para a resolução de problemas, mas após o ato de jogar. Portanto, o KAHOOT é uma tecnologia educacional que recorre aos elementos particulares dos jogos para motivar os elementos envolvidos na aprendizagem e partilha de conhecimento em várias áreas.

Ressaltamos a plataforma que a tecnologia digital utilizada na educação profissional técnica tem o objetivo despertar o interesse dos estudantes do curso técnico em Administração para os vários conteúdos curriculares, além de tornar o processo de ensino e aprendizagem uma experiência ainda mais rica e concreta para professores e alunos. Mas o KAHOOT, aplicado no curso técnico em administração, permite ao estudante de aprender no ambiente virtual alguns domínios, como por exemplo: desenvolvimento de competências, resolução de problemas e tomada de decisão.

Para além das normais recompensas e incentivos, existem ainda outras formas viáveis para motivar e incentivar o desejo de competir, por exemplo, utilizando um critério de atribuição de pontos. A adoção de pedagogias alternativas, como a utilização da plataforma KAHOOT, melhora o ensino técnico e a eficácia da aprendizagem, e são uma resposta para as várias falhas dos métodos de métodos de ensino tradicionais (Verzat; Byrne e Fayolle, 2009). Desse modo, o professor deve explorar novos recursos didáticos, que tendem a sustentar novas aprendizagens, a manter os estudantes do curso técnico em administração envolvidos na tarefa, e a constituir modelos propiciadores à transferência da aprendizagem.

Entretanto, em educação profissional, a estratégia é insuficiente para o desafio de formar um estudante com saberes e fazeres capazes de torná-lo proficiente em uma atividade laboral. Portanto, é importante destacar também que o professor não precisa ser um expert em tecnologia digital. Contudo, deve-se conhecer e promover a aprendizagem de forma lúdica aos estudantes, estimulando o engajamento em atividades do cotidiano, através da plataforma KAHOOT.

O uso do KAHOOT como estímulo à aprendizagem com base em atividades de jogo, ocorre de uma forma espontânea, autônoma, significativa e profunda. Esta plataforma desperta emoções positivas e explora aptidões, atreladas a recompensas virtuais, ao se executar determinada tarefa (Vianna *et al*; 2013). Por isso, é aplicada em situações e circunstâncias que exijam a criação ou adaptação da experiência do estudante a um determinado conteúdo.

No caso da aprendizagem, ambientes gamificados contribuem para a criação de desafios emocionantes e recompensas por sua dedicação e sua eficiência e oferecem um espaço para que os alunos apareçam espontaneamente.

Por fim, enfatizamos que o KAHOOT como ferramenta de aprendizagem na educação profissional melhora a eficácia de aprendizagem dos alunos para ambientes multiculturais, e a natureza de cooperação das atividades com base em jogos colabora para o maior foco dos estudantes resolverem problemas, que anteriormente reagiam muito mal a pedagogias passivas.

3 PROCESSOS METODÓLOGICOS

O caminho metodológico seguido neste estudo se caracterizou uma abordagem qualitativa, analisando a temática, para chegar a conclusões que possibilite desenvolver novas perguntas (Creswell, 2007). De natureza descritiva, pois se fez uma descrição dos fatos analisados (Provdanov e Freitas, 2013).

O objeto da pesquisa é exploratória, com vista estudar um assunto pouco explorado, para proporcionar uma visão geral do fato. A pesquisa exploratória tem como finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores (Gil, 2021).

Esta pesquisa deu-se através de uma revisão bibliográfica. Optou-se por essa busca de informações, em fontes bibliográficas, pois foi preferível um método como este, que se relacione ao problema de pesquisa e o fundamento (Marconi e Lakatos, 2017).

Este artigo, à primeira tentativa, foi pesquisar uma instituição de ensino profissional, neste caso, a Escola Técnica Estadual – ETE, que ministrasse ensino técnico em administração, integrado, do eixo gestão e negócios, observado no *site* da Secretaria de Educação e Esportes–SEE/PE.

Após, selecionada a ETE, do município de Paulista/PE, foi enviado uma mensagem, através de *e-mail* e pela plataforma *whatsapp*, ao coordenador dos curso técnico, solicitando uma intervenção pedagógica, com os alunos, a fim de aplicar uma atividade gamificada, através, da plataforma baseada em jogos digitais: “KAHOOT”, estruturados com 10 (dez) questões fechadas, de múltipla escolha, em formato de *quiz*. As perguntas fechadas apresentaram uma série de possibilidades de respostas de forma clara; através da plataforma KAHOOT, as quais foi realizado no período de Abril/2022.

A amostragem da população foi selecionada a partir da acessibilidade de 30 (trinta) estudantes do 1º ano, da disciplina de Fundamentos de Administração, do curso técnico em administração integrado, de uma instituição de ensino profissional pública. A intervenção pedagógica foi realizada em dois ambientes: sala de aula presencial e no laboratório de informática, em que os alunos responderam livremente as questões gamificadas.

A atividade integrativa seguiu as seguintes etapas: 1º) Escolher uma disciplina da base técnica: Fundamentos da Administração; 2º) Seleção de um conteúdo norteador: Teoria Clássica da Administração; 3º) Apresentar a plataforma KAHOOT, na sala de aula, aos estudantes. Estes foram conduzidos para o laboratório de informática, para prosseguimento das próximas etapas; 4º) Definir a atividade gamificada, em formato de *quiz* para os estudantes; 5º) Dividir a turma em 05 (cinco) grupos; 6º) Gerar o código de acesso (Game PIN), que foi distribuído aos alunos, para que estes pudessem se conectar ao ambiente virtual, iniciando, assim, o processo gamificado de aprendizado na disciplina técnica. 7º) Responder as questões, por meio dos dispositivos (computadores do laboratório); 8º) Identificar o grupo que mais pontou; 9º) Apresentar um “Podium” com o grupo de alunos com maior pontuação; e 10º) Esteve presente três professores para dar apoio na sala de aula e no laboratório de informática.

Os dados coletados foram de fontes primárias, o que significa que são coletados diretamente dos sujeitos da pesquisa (Farias Filho, 2015, p. 115). Esse tipo de instrumento de coleta deve ser construído coerentemente com a formulação do problema de pesquisa e a hipótese. Após a coleta dos dados, seguiu-se a análise dos dados obtidos. Este teve o objetivo organizar e resumir os dados, de forma que possibilitem o fornecimento de respostas ao problema proposto para investigação (Gil, 2012, p. 156).

A análise de dados foi através das respostas, fornecidas pelo KAHOOT, pois é ela que constrói os elos para que os dados sejam finalmente transformados em informações. O *quiz*, teve o propósito de avaliar o conhecimento por meio de um sistema de respostas e perguntas de múltipla escolha, dando o resultado de imediato.

Por fim, os alunos tiveram que identificar qual é a resposta certa relacionando com a pergunta e, a cada pergunta, o professor explicava a resposta, adentrando ao assunto proposto da aula. Buscou-se alcançar o rigor científico, assegurando a legitimidade dos dados gerados (Flick, 2008).

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O avanço da tecnologia e a conseqüente ampliação das possibilidades de acesso à informação vêm impactando os modos de aprender para o aluno, e têm se tornado, cada vez mais, diretos. Mas, qual é a relevância do jogo para a educação? Certamente, os jogos, através dos games, entretêm e ensinam.

Diante desse cenário, a gamificação passou a ter mais recursos, com mais potencial para envolver os usuários. É nesse ambiente que a plataforma KAHOOT tem se apresentado como uma tecnologia digital útil para os estudantes da ETE/PE, do curso técnico em administração; pela qua possam testar seus conhecimentos, motivação e o envolvimento dos alunos nas atividades.

Este tipo de tecnologia digital promove aos estudantes estímulo às habilidades cognitivas 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. Dessa maneira, o estudo mostrou a eficácia do KAHOOT proporcionando aos estudantes uma visão holística acerca de temas presentes de conteúdos relacionados à Administração.

Caravantes *et al.* (2005, p.385) definem a Administração como sendo “o processo de consecução dos objetivos organizacionais de uma maneira eficiente, eficaz e efetiva, o que acontece por meio do planejamento, organização, liderança e controle dos recursos organizacionais”. Assim, a Administração é o meio utilizado pelas empresas para alcançar os melhores resultados para seus objetivos, o que acontece através do planejamento, organização, liderança e controle dos processos e recursos disponíveis. Por outro lado, a educação é permanência e transformação em um processo interativo e não neutro.

É com base nessa definição que a educação pública de Pernambuco, através da Escola Técnica Estadual – ETE, permite aos estudantes do ensino técnico, o desenvolvimento das suas competências cognitivas e habilidades, a fim de alcançar o melhor do seu potencial como seres humanos e membros de uma sociedade.

O sistema escolar é um dos elementos da superestrutura que forma, em unidade com o seu contrário a infraestrutura estrutura social (Ribeiro, 1989, p. 36). Assim, a ETE faz parte de um universo dinâmico em que os estudantes participam para tomar decisões rápidas. Nesse contexto, a Secretaria de Educação e Esportes - SEE, órgão responsável pela rede estadual de ensino, credenciada para a oferta de educação profissional técnica em nível médio, no estado de Pernambuco, tem provocado nas inúmeras instituições de ensino técnico a incorporar os elementos

lúdicos, que motivam e contribuem para os diferentes estilos de aprendizagem, através de gamificação.

O KAHOOT pode se adequar a quaisquer disciplinas, inclusive com conteúdo teórico, contanto que haja um planejamento para ser utilizado de forma eficaz e com resultados explícitos. Entretanto, no curso técnico em administração, o processo de ensino-aprendizagem está diretamente relacionado com as tendências tradicional e tecnicista, nas quais o processo de avaliação visa atribuir uma nota ao aluno e não passar por nenhum processo de reflexão.

A avaliação na educação profissional ainda é muito ligada às tendências tradicionais, logo possui um cunho mais somativa que formativo. Atualmente é visto um grande esforço por parte dos professores que visam colocar a avaliação como bússola norteadora na tomada de decisões e intervenção.

Assim, o tipo de avaliação utilizado aos estudantes do curso técnico em administração foi Avaliação Diagnóstica, visa investigar os conhecimentos prévios dos alunos. Foi indicado pelo menos a princípio, como nova prática, a utilização do KAHOOT, funcione como avaliação diagnóstica dos conteúdos ministrados, a critério do docente, como prática diferenciada de transmissão dos temas lecionados. Todavia, esse tipo de avaliação prevê a observação pelos grupos de alunos na execução da gamificação, visando observar se não houve distanciamento entre o que foi proposto e o que foi executado. O trabalho em equipe e a criatividade serão critérios considerados na avaliação.

No entanto, esse tipo de avaliação requer um feedback oral, isto é, o professor deve conversar com os alunos retomando seu processo de ensino e aprendizagem. Ressalto que trabalhos em grupo, podem ser considerados um instrumento de avaliação em que as tarefas são realizadas por um número determinado de alunos que devem decidir em conjunto como e o que deve ser eleito.

Interessante apontar que, para a utilização desta atividade gamificada, o professor necessita de certa infraestrutura à disposição: acesso à internet, computadores ou celulares para captação das respostas dos alunos e ainda, para o professor, um computador e um meio de projeção das perguntas, como: Datashow ou televisor.

A participação dos estudantes na atividade gamificada, possibilitou aos alunos na aprendizagem a partir do jogo (motivação) e fixar na memória conteúdos por meio de uma experiência lúdica; Obtenção do “feedback” dos alunos em tempo real; Obtenção do “feedback” dos alunos em tempo real; Realização de uma avaliação dos conhecimentos dos alunos; Fomento da participação de todos os estudantes; Identificação dos conteúdos que precisam de reforço.

A aplicação de uma atividade gamificada usando o KAHOOT, com discentes do 1º ano, acerca de conteúdos relacionados à Teoria Clássica da Administração, obteve os seguintes resultados na intervenção pedagógica:

- O professor avalia sua prática pedagógica;
- Interação com seus pares;
- Envolver os estudantes de educação profissional em atividades ligadas as tecnologias educacionais;

- Abre possibilidade para estudantes com dificuldade de aprendizagem ou de motivação;
- Acompanhamento da atividade gamificada, por meio de sistema de avaliação diagnóstica;
- Apresentação de um referencial inovador de se trabalhar conteúdos através de plataforma gamificada;
- Permitiu conhecer novos modelos de aprendizagem;
- Permitiu aos estudantes uma aprendizagem fora do ambiente da sala de aula;
- Os alunos conseguiram explorar o ambiente da gamificação desvendando novas informações;
- O KAHOOT estimulou aos estudantes do 1º ano, um ambiente que favorece, a inovação, lúdico e a motivação de aprendizagem;
- O processo de aprendizado foi construído de forma coletiva.

Os professores tiveram uma experiência prática, exigindo maior preparo e conhecimentos específicos em conteúdos que abordam sobre temas relacionados em ambientes educacionais. Por outro lado, a modalidade educação profissional precípua para o exercício de profissões, contribuindo para o cidadão possa se inserir e atuar no mundo do trabalho e na vida em sociedade, conforme determina o Art.227 da Consituição Federal (1988), ao incluir o direito a “educação” e a “profissionalização” como dois direitos que devem ser garantidos com absoluta prioridade.

Os alunos tiveram *feedbacks* imediatos, o que pode vir tanto por parte do professor, como ele mesmo pode identificar (pela sua pontuação, por exemplo) se foi bem ou mal, e o seu diagnóstico de como pode melhorar. Portanto, a técnica otimiza a evolução no aprendizado. Isso porque o aluno enxerga com clareza do que é preciso fazer para atingir seu objetivo.

Na intervenção pedagógica em sala de aula, alguns alunos relataram desconhecer o uso dessa tecnologia digital, sem contar que o professor titular da disciplin, informou desconhecia a utilidade do KAHOOT e gostaria de conhecer. É fundamental que os estudantes de educação profissional estejam inseridos em um ambiente digital, dentro de uma proposta pedagógica adequada, logo, poderão obter benefícios no processo de construção do conhecimento, tornando o processo de ensino e aprendizagem mais eficaz.

O professor tem à sua disposição outras maneiras de expor e organizar o conteúdo, mas o trabalho com a plataforma KAHOOT contém muitos conhecimentos e habilidades específicas. E essa aprendizagem baseada em jogos digitais, é uma estratégia atraente que está de acordo com a necessidade das atuais e futuras gerações de aprendizes em geral, e envolve a utilização de atividades gamificadas.

Destarte, o KAHOOT teve finalidades pedagógicas, e revelam a sua importância, por isso mesmo, deve ser combinado com teorias, métodos atuais pedagógicos, as tecnologias e a mediação da escola na construção do aprendizado.

A intervenção pedagógica, através de uma atividade gamificada, através do KAHOOT na educação profissional, em especial na ETE/PE, do curso técnico em

Administração, agregou a possibilidade de mediação e interação social, o que pode ampliar os ganhos sobre o desenvolvimento cognitivo.

Por fim, o estudo apontou os benefícios da plataforma KAHOOT, especialmente na escola pública, e está relacionado a sua importância e que criou condições lúdicas e motivadoras para o exercício das funções cognitivas, e maior interação entre os pares, envolvendo e os incentivando a não desistirem facilmente das dificuldades encontrada na disciplina, fato este que foi constatado entre os alunos no ensino técnico.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ambiente de ensino e aprendizagem tem de ser de “todos para todos”, no qual todos aprendem juntos e de forma cooperativa. Assim, cria-se uma sala de aula e uma escola compatível com o ambiente de inteligência coletiva gerado pelo cenário tecnológico digital. O fato é que a sociedade mudou, e a educação precisa acompanhar essas modificações mais amplas.

Neste cenário que surge a necessidade de uma prática pedagógica pautada nas tecnologias educacionais. Outrossim, os diversos dispositivos de mídias disponíveis em plataformas e softwares digitais, quando aproveitados e usados dentro de uma proposta pedagógica, promovem atividades lúdicas, colaborativas e proporcionam uma aprendizagem. É relevante ponderar, que a proposta de intervenção pedagógica foi realizada em uma instituição de ensino profissional pública, localizada no município de Paulista.

A intervenção didática com aula expositiva e dialogada, potencializado o trabalho docente para expor o conteúdo em sala de aula de forma atrativa. Embora, a intervenção pedagógica na ETE foi apropriada, o que significa ter adotado métodos de ensino e o uso de tecnologias adequadas para o desenvolvimento de competências em sala de aula e no laboratório de informática.

Inicialmente, foi apresentado a plataforma KAHOOT, em seguida, aplicação de uma atividade, na mesma plataforma digital, com 10 (dez) questões de múltipla escolha, em formato de quiz, acerca de conteúdos voltados à Teoria Clássica da Administração, com a participação de 30 (trinta) estudantes do 1º ano, da disciplina de fundamentos da administração, do curso técnico em administração. Identificou-se, ainda, uma cadeia de respostas, que poderia ser desenvolvida em sala de aula, a partir do uso da gamificação, com o auxílio do KAHOOT, como um estímulo presente, de como conhecer o uso dessa ferramenta digital como recurso pedagógico no curso técnico de administração.

A aula prática foi realizada no laboratório de informática da própria escola, que versou com a aplicação de uma atividade aos estudantes de educação profissional técnica. No tocante à ferramenta digital, contemplou-se sobre seus conceitos, suas diversas possibilidades e uso prático. Também foi preciso considerarmos que os conhecimentos que o estudante domina, o conteúdo aprendido, relaciona-se à aprendizagem sistemática ou formal, o que acontece no contexto escolar.

Na intervenção pedagógica se deteve em conhecer três aspectos: cognitivos, pedagógicos e sociais. Os aspectos cognitivos relacionam-se à organização, desenvolvimento, construção e funcionamento. Envolvem o desenvolvimento das funções psicológicas que acontecem via base biológica em interação com o meio social, são eles: a atenção, a concentração, o pensamento, a linguagem, memória, o raciocínio lógico, a imaginação, a criatividade, o planejamento, a percepção, e a inteligência.

Dos aspectos pedagógicos, podemos mencionar o sistema educacional que organiza a escolaridade, a metodologia de ensino utilizada na escola ou pelo professor (es), as concepções e práticas avaliativas; as concepções que fundamentam as práticas pedagógicas desenvolvidas na escola, a organização das turmas na escola, o currículo e o planejamento das atividades escolares; a estrutura física da escola e os recursos materiais e pedagógicos disponíveis; o acompanhamento pedagógico pela equipe pedagógica da escola e as medidas de intervenção tomadas antes do encaminhamento do indivíduo para avaliação.

Os aspectos sociais dizem respeito aos fatores relacionados à socialização dos grupos sociais dos quais o professor e os alunos fazem parte e às interações sociais em sala de aula que acontecem em diferentes espaços, às experiências do professor titular nas interações sociais com os estudantes, à sua participação na atividade em sala de aula e os outros dois professores do qual participaram.

Portanto, conclui-se que o KAHOOT é uma importante ferramenta digital para dinamizar o processo de ensino-aprendizagem. Se aplicada de modo criativo, a tecnologia pode apresentar diferentes benefícios, como: dinamicidade, originalidade às aulas, sem deixar de lado os livros didáticos e cadernos para os estudantes.

Por fim, reforçamos a importância do KAHOOT em criar condições lúdicas e motivadoras para o exercício das funções cognitivas, o que tende a repercutir sobre a aprendizagem e o desempenho escolar.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Sabrina. **Saiba como as tecnologias digitais na educação podem ser aplicadas. Imagine Educação.** p14. 2021.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini De; SILVA, Maria das Graças Moreida Da. Currículo, Tecnologia e Cultura Digital: Espaços e Tempos de Web Currículo. **Revista e-Curriculum.** PUC SP. Programa de Pós-graduação em Educação: Currículo. São Paulo, v. 7, n. 1, p.1-19. abr. 2011. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/curriculum/article/view/5676/4002>> Acesso em: 04.jan.2024.

ALVES, Adriana Gomes; BORGES, Thiago Lamim. Criança co-criadora de jogos digitais: um estudo de caso com aplicação da abordagem do Design Participativo In: **XIV SBGAMES- Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital.** nov.11-13. Teresina/PI. p.396 – 403. SBC. 2015. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/artesedesign-full/147376.pdf> Acesso: em: 04.jan.2024.

BRASIL. **LEI Nº 9.394**, de 20 de dezembro de 1996. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. LDB. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm Acesso: em: 04.jan.2024.

BRASIL. **[Constituição 1988]. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Senado Federal, 2016. 496p. Disponível em: https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/518231/CF88_Livro_EC91_2016.pdf Acesso: em: 04.jan.2024.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification: princípios e estratégias**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016. 19p.

CALIXTO, Júlia Magalhães Torres; GUIMARÃES, Milena Murta Gonçalves; SANTOS, Rafael Teixeira. Aprendizagem Baseada em Jogos. Concepção, Desenvolvimento, Uso e Aplicação de Jogos na Formação Docente. **VIII Simpósio de Pesquisa de Práticas Pedagógicas do UGB/FERP**. n. 8, mar. 2020. ISSN 2317-5974. Disponível em: <http://revista.ugb.edu.br/ojs302/index.php/simposio/article/view/2114>>. Acesso em: 04 jan. 2024.

CAMARGO, Fausto; DAROS, Thuinie. **A Sala de Aula Digital: Estratégias Pedagógicas para Fomentar o Aprendizado Ativo, On-line e Híbrido**. Porto Alegre: Penso, 43p. 2021.

CARAVANTES, Geraldo Ronchetti; PANNO, Claudia Caravantes; KLOECKNER, Mônica Caravantes. **Administração: Teorias e Processo**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 385p. 2005.

CAPES. Periódicos. **Kahoot**. Disponível em :<https://www-periodicos-capes-gov-br.ez1.periodicos.capes.gov.br/index.php/buscaador-primo.html> Acesso em: 04 jan. 2024.

FARIAS FILHO, Milton Cordeiro. **Planejamento da pesquisa científica**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 115p. 2015.

FLEMMING, Diva Marília; COLLAÇO DE MELLO; Ana Claudia. **Criatividade e Jogos Didáticos**. São José: Saint Germain, 2003.

FLICK, Uwe. **Uma introdução à pesquisa qualitativa**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2008.

GARCÍA-VALCÁRCEL, Ana Muñoz- Repiso; MARTÍN, Azucena Hernández. *Las Tecnologías de la información y la comunicación en el contexto educativo actual*. In. **Recursos Tecnológicos para la enseñanza e innovación educativa**. Madrid. Ed. Síntesis. 2013.

GIL, Antonio Carlos. **Como fazer pesquisa qualitativa**. 1. ed. – Barueri. São Paul. Atlas, 2021.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo. Atlas, 2012. 156p.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. 9.ed. – Campinas. Papyrus, 2012. 75p.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: O novo ritmo da informação**. Campinas: Papyrus, 2014. 18p.

KAHOOT. Disponível em: <https://kahoot.com/> Acesso em: 04 jan. 2024.

LEE, Joey; HAMMER, Jessica. **Gamification in education: what, how, why bother?** Academic Exchange Quarterly, v. 15, n. 2, p. 1-5, 2011. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3714308> Acesso em: 03.jan.2024.

MARCONI, Maria de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos Tarcisio; BEHRENS, Marilda Aparec. **Novas tecnologias e mediações pedagógicas**. Campinas: Papirus, 23p. 2012.

PAPERT, Seymour Aubrey. **Logo: computadores e educação**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

PERNAMBUCO. **Secretaria de Educação e Esportes**. Educação Profissional de Pernambuco. Disponível em: <https://sisacad.educacao.pe.gov.br/sissel/seip/?p=cursos&eixo=3> Acesso em: 03.jan.2024.

RIBEIRO, Maria Luisa Santos. **História da Educação Brasileira: a organização escolar**. 1 ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2021.

SHIRKY, Clay. **Social software and the politics of groups**. New York: Clay Shirky Consultant, 2003.

SUTER, Vicki; ALEXANDER, Bryan.; KAPLAN, Pascal. Social software and the future of conferences. Right Now. **EDUCAUSE Review**, v.40, n.1, 2005, p. 46- 59. 2005. Disponível em: <https://www.educause.edu/ir/library/pdf/erm0513.pdf> Acesso em: 03.jan.2024.

ROLAND, Letícia Coelho; FABRE, Marie-Christine Julie Mascarenhas ; KONRATH, Mary Lúcia Pedroso.

TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach; Jogos educacionais. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 2, n. 1, 2004. DOI: 10.22456/1679-1916.13719. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/13719>. Acesso em: 15 jan. 2024.

VERZAT Caroline; BYRNE; Janice; FAYOLLE, Allan. Tangling With Spaghetti: Pedagogical Lessons From Games. **Academy of Management. Learning & Education**, Vol. 8, nº 3, pp.356-369. 2009. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/27759172> Acesso em: 15.jan.2024.

VIANNA, Ysmar; VIANNA, Maurício; MEDINA, Bruno; TANAKA, Samara. Gamification, Inc.: **Como reinventar empresas a partir de jogos**. MJV Press: Rio de Janeiro, 2013.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. Gamification by Design. Implementing Game Mechanics in **Web and Mobile Apps**. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Inc. 2011. Disponível em: http://storage.libre.life/Gamification_by_Design.pdf Acesso em: 15.jan.2024.