



## Avaliação da aprendizagem com *games*: uma proposta didática com o *Kahoot* no curso de Jornalismo

Jean Carlos da S. Monteiro

Sanny Fernanda N. Rodrigues

Sheila Cristina B. Pinheiro

Universidade Federal do Maranhão, Programa de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade, Brasil  
Universidade Estadual do Maranhão, Departamento de Educação e Filosofia, Brasil  
Faculdade Estácio de São Luís, Departamento de Comunicação Social/Jornalismo, Brasil

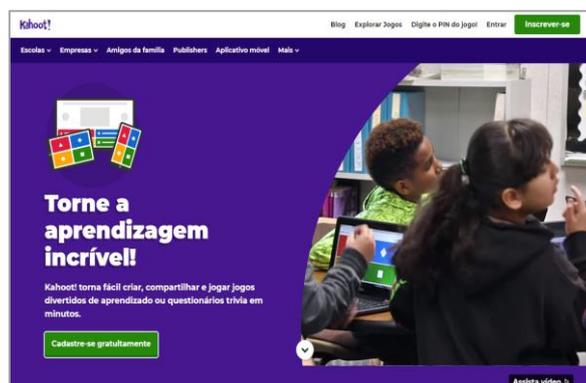


Figura 1: Página Inicial do *Kahoot*

### Resumo

Este artigo trata das contribuições do aplicativo *Kahoot* no curso de Jornalismo da Faculdade Estácio de São Luís. Analisa a inserção e o uso do *Kahoot* para avaliar em tempo real os conhecimentos dos alunos na disciplina Práticas de Jornalismo Multimídia. Versa sobre um estudo exploratório e descritivo, que utiliza a pesquisa bibliográfica para discutir os aspectos conceituais a respeito da inserção estratégica do *app-learning* [aprendendo com aplicativos] na educação. Descreve o *Kahoot* e apresenta suas funcionalidades. Utiliza como instrumento de coleta de dados a realização de um grupo focal. Verifica que o uso do *Kahoot* despertou a curiosidade e o engajamento dos alunos, aumentou o interesse pelos estudos e tornou o processo de avaliação da aprendizagem mais motivacional, colaborativo, interativo e, principalmente, significativo.

**Palavras-chave:** Ensino de Jornalismo, Formação do Jornalista, App-learning, *Kahoot*, Avaliação da aprendizagem.

### Contatos:

falecomjeanmonteiro@gmail.com

sannyfernanda@hotmail.com

sheilacbp@hotmail.com

### 1. Introdução

A *Internet* e as Tecnologias de Informação e Comunicação [TIC] estão transformando de forma significativa o ensino de Jornalismo no século XXI. Isso porque os atuais alunos constituem a Geração C, uma cultura caracterizada por pessoas que convivem em diversos ambientes, permeados de *notebooks*, *tablets*, *smartphones* e *apps*, de fácil uso, muitos gratuitos, cada vez mais atualizados. É uma geração que busca maior acesso através das ferramentas digitais, as quais oferecem algum tipo de contribuição para a aprendizagem [Silva e Pinto 2009; Machado e Teixeira 2010; Monteiro et al. 2018].

Nesse cenário, surge o *app-learning*, aplicativos que se tornam boas estratégias pedagógicas e ajudam a desenvolver o protagonismo, a comunicação, o desenvolvimento tecnológico, a curiosidade, o letramento digital, a colaboração, a inteligência coletiva, a criatividade e a criticidade de professores e alunos [UNESCO 2010, 2014].

O *Kahoot* é um desses aplicativos que, utilizado para fins educativos, torna a sala de aula mais colaborativa, divertida e flexível, suscitando em seus utilizadores a criatividade, a interatividade e a motivação, além de outras habilidades e competências educacionais para o processo cognitivo e construtivo da aprendizagem [Carvalho 2015; Couto et al. 2016; Santaella 2016; Bontentuit Junior 2017].



Este estudo investiga o *Kahoot* e suas contribuições no ensino de Jornalismo, cujo propósito é analisar a inserção e o uso do aplicativo como ferramenta para avaliar os conhecimentos dos alunos em tempo real. Para tanto, neste artigo, de natureza exploratória e descritiva, apresenta-se uma revisão de literatura para discutir os aspectos teóricos e conceituais a respeito da inserção estratégica de aplicativos no ensino de jornalismo.

Ademais, inclui a descrição do *Kahoot*, destacando suas funcionalidades e como ele pode ser utilizado enquanto ferramenta de avaliação da aprendizagem. Utiliza-se como instrumento de coleta de dados a realização de um grupo focal com alunos da disciplina Práticas de Jornalismo Multimídia, do curso de Jornalismo da Faculdade Estácio de São Luís. Os dados do grupo focal foram entrelaçados com os aspectos teóricos e conceituais discutidos na fundamentação teórica do estudo.

## 2. Ensino de Jornalismo no Século XXI

Com a Sociedade da Informação, o desenvolvimento e a democratização das TIC, novos dispositivos de acesso à informação foram surgindo e tomando conta da sociedade em um ritmo acelerado. Para Coscarelli [2016], a partir dos anos 2000, *notebook*, *tablet*, *smartphone* e *apps* se popularizaram e os indivíduos, para se adaptarem a esses novos canais de comunicação, passaram a utilizar tais recursos. Por meio da *internet*, eles são inseridos nesse universo informacional, experimentando e compartilhando informações em rede e em tempo real.

Os processos midiáticos advindos da Sociedade da Informação demandam dos professores que lecionam no curso de jornalismo novas propostas didáticas para trabalhar a aprendizagem mediada pelas tecnologias em sala de aula. A exploração e a utilização das TIC pelos alunos de jornalismo no ambiente de aprendizagem se tornam uma estratégia para se alcançar as habilidades e as competências educacionais do século XXI, como a comunicação, colaboração, criatividade e criticidade, os 4C [Machado e Teixeira 2010].

Frente a esse panorama, Chaves [2016] entende que é necessário oferecer a essa nova geração de alunos de jornalismo o maior número possível de recursos e estímulos, compreendidos em novas metodologias e propostas didáticas na sala de aula. Diante dessa afirmação, compreende-se que as Instituições de Ensino têm o papel importante de desenvolver práticas pedagógicas que façam uso desses recursos de maneira criativa e eficaz nos processos de aprendizagem [Valente 2014].

A Unesco [2010, 2014] alerta que as novas abordagens que inserem computadores, *notebooks*,

*tablets* e *smartphones* em sala de aula podem fazer com que os alunos experimentem um modelo de ensino transformado pela tecnologia. Através desse modelo, os alunos podem ter uma aprendizagem significativa com o uso desses recursos.

Para atender aos novos modelos de ensino, o curso de jornalismo está passando por diferentes mudanças curriculares que se destinam a aperfeiçoar o conteúdo que é ministrado em sala de aula às novas possibilidades de aprendizagem com as TIC. Conforme os estudos dos autores supracitados, eles apontam que os aplicativos são boas estratégias pedagógicas e ajudam a desenvolver as competências e habilidades dos alunos, de modo que eles tomem seus lugares no centro da aprendizagem.

O *app-learning*, conceito adotado por Couto et al. [2016] e Santaella [2016], adequa-se à Geração C, que é caracterizada por pessoas que convivem em diversos ambientes permeados de ferramentas digitais, de fácil uso, muitos gratuitos. São pessoas cada vez mais atualizadas ou que se adaptam a esse novo momento, em que as formas de comunicar estão mais descentralizadas e distribuídas [Silva e Pinto 2009; Carvalho 2015].

Para melhor entender esse novo modelo de ensino e aprendizagem por meio de aplicativos, na próxima seção aborda-se o *app-learning*, seu conceito e algumas contribuições do uso de aplicativos em sala de aula, pois estes se tornam mais acessíveis e interativos, bem como sua utilização e os cenários para a sua aplicação.

## 3. App-Learning

O acesso às informações, por meio dos dispositivos móveis, permite uma aprendizagem cada vez mais inovadora, fazendo com que professores e alunos se tornem atores criativos nesse processo. O *app-learning* traz resultados significativos para o processo formativo, tais como a recepção, assimilação e retenção de uma aprendizagem mais interativa e significativa. Oliveira [2018] reflete que, com a utilização de *apps*, professor e aluno passam a ser construtores de conteúdos de forma flexível e criativa. Desse modo, a inserção dos aplicativos na educação é importante para a promoção do estudo, da leitura e da escrita em plataformas virtuais, colaborando para o acesso à *web* e às ferramentas que ela oferece [Carvalho 2015; Couto et al. 2016; Santaella 2016; Monteiro et al. 2018].

Sobre o uso de *apps* em sala de aula, Santaella [2016] destaca que há dois aspectos desse processo interativo na aprendizagem que merecem reflexão: o primeiro deles tem a ver com o papel criativo dos programadores na infinidade de aplicativos que hoje participam de nossas vidas on-line; e o segundo versa sobre o papel promissor dos professores que sabem



transferir esses aplicativos para fins de aprendizagem colaborativa, divertida, flexível e eficaz.

O *app-learning* se configura como uma eficaz estratégia pedagógica para contribuir com o desenvolvimento de alunos que participam ativamente do processo de aprendizagem. Esses alunos podem se tornar autores e produtores de conteúdos, elaboradores de informação num exercício crítico e criativo [Couto et al. 2016]. A começar pela disseminação e interação dos *apps* na educação, faz-se imprescindível o entendimento dos impactos que os dispositivos móveis geram no processo de aprendizagem, o qual é chamado de aprendizagem ubíqua. Esse processo é identificado como uma nova forma de aprender em torno da atual e acelerada sociedade da informação.

Segundo Carvalho [2015], Santaella [2016] e Monteiro et al. [2018], o uso de aplicativos na educação tornou-se uma estratégia capaz de desenvolver habilidades cognitivas e comunicacionais nas diferentes áreas do conhecimento humano, podendo colaborar, inclusive, de forma significativa para o desenvolvimento sociocultural. Tal uso permite ao aluno vivenciar outros idiomas, comportamentos, costumes, crenças e ideologias de lugares diferentes do seu por meio dos dispositivos móveis. Acerca das habilidades comunicacionais, os *apps* se relacionam com a sociedade ubíqua, favorecendo a “onipresença” dos sujeitos nessa mesma sociedade. O chamado *m-learning* [aprendizagem móvel], do qual o *app-learning* é uma interface voltada aos usuários de dispositivos móveis, tem em comum a vantagem da portabilidade, uma vez que os alunos podem ser transportados por meio desses aparelhos a diferentes ambientes, tornando possível a conexão imediata à rede mundial de computadores [Santaella 2016].

Diante disso, a *web* disponibiliza um universo com novas possibilidades educativas e interativas entre diversos indivíduos e múltiplas culturas. Monteiro et al. [2018] e Oliveira [2018] enfatizam que, com as novas oportunidades sucedidas pela democratização e uso das ferramentas da *web*, os *apps* estão cada vez mais alcançando o seu espaço em atividades educacionais, dado que se tratam de experiências colaborativas que fomentam competências e habilidades de cunho pessoal, educacional e profissional.

O *app-learning* compreende estratégias didáticas e processos de aprendizagem que envolvem um conjunto de aptidões, como a interdisciplinaridade, a comunicação, a criatividade, a memória, a colaboração, a reflexão e a criticidade, necessárias para que os alunos aprendam a fazer atividades em grupo. Logo, “[...] e de modo particular, preparar novas gerações para saber lidar e apropriar-se seletivamente do conhecimento disponível, transformando-o em saber útil para o uso individual e para a coletividade” [Oliveira 2018, p. 266].

Em síntese, *app-learning* se transformou em um aliado ao processo de aprendizagem por potencializar práticas comunicacionais interativas, hipertextuais e em mobilidade [Couto et al. 2016; Santaella 2016], propiciando a customização pessoal da navegação pelo universo informacional que a *web* possibilita, admitindo ao aluno ser responsável pela estruturação, construção e reformulação do seu próprio conhecimento.

Nesse contexto de inserção estratégica dos *apps* no processo de aprendizagem, Carvalho [2015], Costa e Oliveira [2015], Dellos [2015], Guimarães [2015], Wang [2015] e Bottentuit Junior [2017] apontam o *Kahoot* como um dos aplicativos que está adentrando a sala de aula, inclusive na Educação Superior. Trata-se de um aplicativo criado para verificar e avaliar a percepção dos alunos sobre uma temática em questão. Na próxima seção, apresenta-se o *Kahoot*, descrevendo e apresentando suas funcionalidades, assim como esse *app* pode ser utilizado enquanto ferramenta de avaliação da aprendizagem.

#### 4. Kahoot

O *Kahoot* [https://kahoot.com], que pode ser conferido na Figura 2, é um aplicativo que possibilita a criação de atividades educativas de forma interativa, com base nos princípios da gamificação, que é o uso de jogos para enriquecer diferentes contextos normalmente não relacionados aos jogos, como na educação. Ele permite a dinamização de atividades de múltipla escolha, de ordenamento, de perguntas abertas e de questionários durante as aulas [Bottentuit Junior 2017; Kahoot 2019].

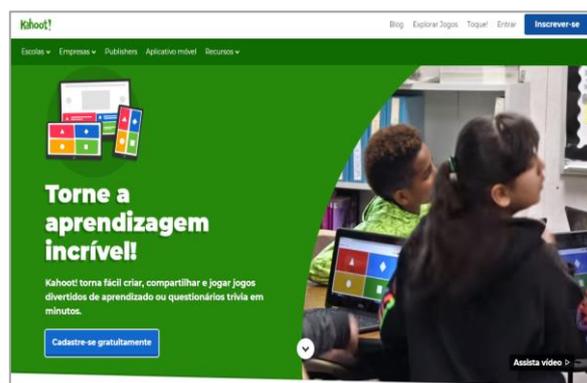




Figura 2: Página de acesso ao Kahoot

Para Wang [2015, p. 221], o Kahoot “é um jogo baseado em respostas dos estudantes que transforma temporariamente uma sala de aula em um game show”. Dessa forma, o professor exerce a função de apresentador do jogo e os alunos de adversários. Por meio de um projetor, o professor apresenta as perguntas e as alternativas de respostas, enquanto os alunos respondem às questões de forma correta o mais rápido possível em seus dispositivos digitais, podendo ser *notebook*, *tablet* e *smartphone* [Dellos 2015].

O aplicativo Kahoot pode ser acessado de qualquer dispositivo ligado à internet. As atividades criadas no *app* podem ser realizadas no laboratório de informática, dentro de sala de aula, no auditório ou em qualquer ambiente acadêmico. Para utilizar o aplicativo, é importante que o professor tenha conhecimento da ferramenta e conheça seus elementos composicionais [Guimarães 2015; Kahoot 2019].

Inicialmente, é necessário inscrever-se no aplicativo como professor ou estudante por meio de um endereço de e-mail, assim como na Figura 3.



Figura 3: Opções de inscrição no Kahoot

Após a criação da conta no Kahoot, o professor poderá selecionar o tipo de atividade que pretende realizar, conforme ilustrado pela Figura 4.

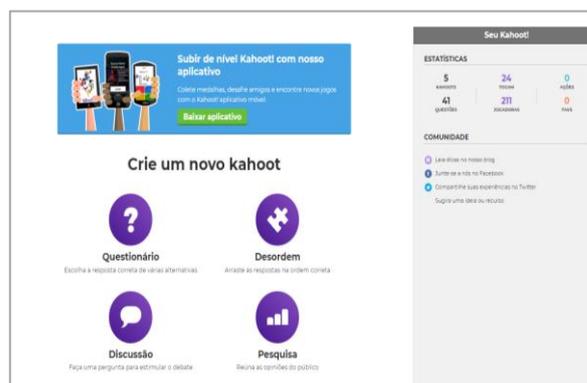


Figura 4: Opções de atividades no Kahoot

Como observou-se na Figura 4, entre as opções de atividades estão o questionário [*quiz*], que cria questões de múltiplas alternativas, com cronômetro em cada uma das perguntas e pontuação em cada uma das respostas; desordem [*jumble*], conjunto de questões de ordenamento, no qual os alunos devem acertar a ordem correta em cada uma das perguntas; discussão [*discussion*], criação de debates por meio de questões abertas; pesquisa [*survey*], apesar das perguntas serem cronometradas, nesta atividade não há atribuição de pontos para as respostas [Kahoot 2019].

Os estudos de Bottentuit Junior [2017] acerca da utilização do aplicativo evidenciaram que “as atividades mais frequentes no Kahoot são o *quiz* e o *jumble*, pois permitem a pontuação dos alunos, caso respondam corretamente e com maior agilidade, criando uma espécie de jogo em sala de aula” [p. 1595].

Costa e Oliveira [2015] enfatizam que o Kahoot pode ser utilizado de diferentes formas, as quais se adaptam ao processo de aprendizagem de acordo com os objetivos educacionais a serem atingidos. Os autores destacam ainda que o *app*



É uma boa ferramenta para discussão onde os alunos podem votar, por exemplo, questões éticas de forma anônima. Também é uma ferramenta para resumir um tópico de uma forma divertida, interativa e envolvente. Outra maneira de usar *kahoot!* É para investigar os conhecimentos dos alunos sobre conteúdos abordados em sala de aula [Costa e Oliveira 2015, p. 09].

Na lógica do aplicativo, os alunos participam por meio da inserção de um *Game PIN*, como na Figura 5.



Figura 5: Game PIN para entrar nos questionários do *Kahoot*

As perguntas aparecem no quadro de projeção e os alunos recebem na tela dos *notebooks*, *tablets* e *smartphones* apenas as opções de resposta, através de símbolos correspondentes, de acordo com a Figura 6.

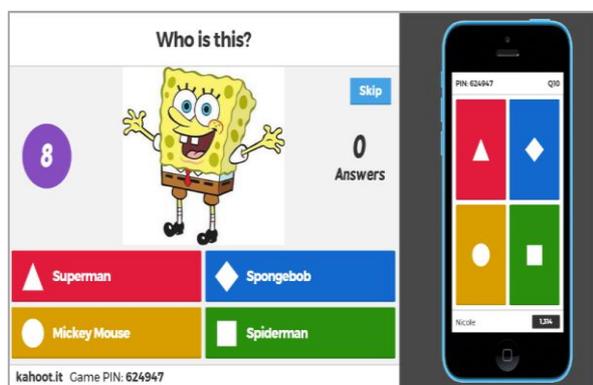


Figura 6: Dinâmica de questões e respostas do *Kahoot*

Essa é uma estratégia do aplicativo para prender a atenção dos alunos quanto ao conteúdo das questões, e fazer com que usem os seus próprios dispositivos para responder às alternativas que acreditam ser a correta [Salvino e Onofre 2016]. Uma vez que os alunos respondem às questões ou que o tempo cronometrado pelo professor termine, o *Kahoot* mostra automaticamente no dispositivo do aluno se a alternativa respondida por ele está certa ou errada.

Além das atividades desenvolvidas individualmente, o *Kahoot* permite realizar dinâmicas coletivamente, em que o professor pode trazer questões mais reflexivas e aumentar o tempo das respostas. O *app* admite ainda ao

professor inserir imagens, sons, vídeos e *gifs* no espaço destinado às perguntas, podendo ser utilizado como uma ferramenta para incluir aqueles alunos que possuem alguma necessidade educacional específica, seja ela visual ou auditiva [Bottentuit Junior 2017].

Ao longo da próxima seção apresenta-se o percurso metodológico e o relato de experiência acerca da utilização do *Kahoot* no curso de Jornalismo para avaliar os conhecimentos dos alunos acerca das narrativas hipertextuais. É importante destacar que, após o levantamento de produções científicas nas bases de dados do Google Acadêmico, Scielo Brasil e Periódicos Capes, foi constatado que não existe pesquisa com essa proposta realizada no Brasil e relacionada a esse curso, público-alvo e objeto empírico.

## 5. *Kahoot* no ensino de Jornalismo: relato de experiência

Esta experiência, de natureza exploratória e descritiva [Trigueiro et al. 2014], foi realizada durante um minicurso sobre “Criação de narrativas hipertextuais: conceito, características e aplicações ao jornalismo”, parte integrante da Experiência de Aprendizagem Mediada [EAM] da pesquisa de mestrado de Monteiro [2019], intitulada Narrativas Hipertextuais na Educação Superior: uma proposta didática para o ensino de Jornalismo Multimídia.

Participaram do minicurso 40 alunos [sendo 55% do sexo feminino e 45% masculino, com idade entre 21 e 32 anos] da disciplina Práticas de Jornalismo Multimídia, do sexto período da graduação em Jornalismo da Faculdade Estácio de São Luís. A programação do minicurso foi dividida em três momentos: o primeiro abordou o conceito de hipertexto e suas características, o segundo referiu-se ao estudo das funções dos *links* empregados nas narrativas jornalísticas hipertextuais e o terceiro correspondeu a um momento de prática multimídia, em que os alunos utilizaram ferramentas digitais.

Para aferir os conhecimentos dos alunos acerca das informações repassadas no decorrer do minicurso, foi aplicado um questionário no *Kahoot*, conforme a Figura 7.

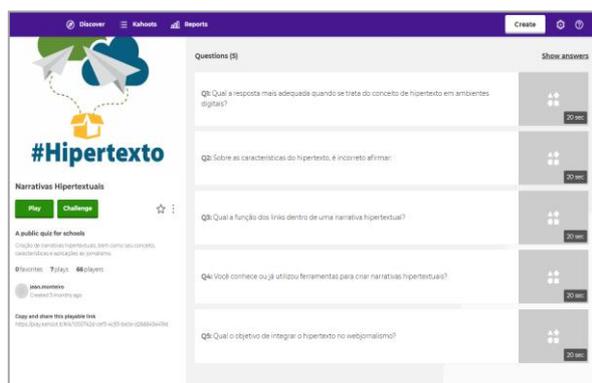


Figura 7: Questionário realizado no Kahoot

Após a aplicação do questionário, realizou-se um sorteio na plataforma Sorteador [<https://sorteador.com.br/>] para selecionar, de forma aleatória, oito alunos que participariam de um grupo focal, cujo objetivo foi investigar as contribuições do aplicativo *Kahoot* no ensino de Jornalismo. A seleção ocorreu dessa forma para que todos os alunos tivessem a mesma probabilidade de ser selecionado [Gil 2015]. O pequeno número de participantes possibilitou maior nível de envolvimento dos alunos na hora de responder a cada questão da entrevista.

Na primeira pergunta do grupo focal, os alunos foram questionados quanto ao uso do *Kahoot*. Foi a primeira vez que eles tiveram contato com a ferramenta. Ainda assim, em unanimidade, eles responderam que o *app* é fácil de ser utilizado, pois suas propriedades se assemelham bastante com as plataformas e aplicativos utilizados comumente pelos jovens, o que permitiu melhor usabilidade, aspecto apontado pelo Aluno 2 [A2].

Eu mesmo não tive problema algum em usar o *Kahoot*. O aplicativo é fácil, muito fácil, e parece bastante com outros jogos de perguntas e respostas que eu já tinha instalado anteriormente no meu celular. A própria interface dele parece que foi feita pra gente que é jovem, que gosta de fazer atividades online [sic] [informação verbal] [A2].

A fala do Aluno 2 [A2] traz à tona as considerações de Oliveira [2018], quando ressalta que a nova geração de alunos está permeada pelas tecnologias digitais e que eles precisam saber lidar e se apropriar dessas ferramentas para o seu próprio benefício, inclusive para a sua aprendizagem. Acredita-se que essa geração é a que tem mais acesso à informação e tecnologia. A partir de estudos ainda embrionários, considera-se a existência de uma geração que cria novos espaços para a interação dela mesma, curadoria de informações que circulam em rede, espírito de comunidade por meio das conexões em redes e mídias, conexões diárias à internet e aos dispositivos móveis [Silva e Pinto 2009].

Em seguida, os alunos foram inquiridos acerca do uso do *Kahoot* em sala de aula. Quanto à experiência

com o *app* durante o minicurso, a maioria dos alunos enfatizou que houve muito interesse por parte deles em usar o aplicativo. Segundo o Aluno 5 [A5], o aplicativo promove o engajamento de seus participantes, a competitividade saudável e a motivação para estar sempre atento ao conteúdo transmitido previamente durante uma aula.

Se o questionário fosse realizado no papel, os resultados seriam um pouco diferente. Por se tratar de um aplicativo interativo, em que nós somos inserido numa competição amigável, a curiosidade vai tomando conta da gente, e vamos ficando mais motivados, empenhados e engajados a responder [sic] [informação verbal] [A5].

Essa fala confirma as teorias de Wang [2015], quando afirma ter encontrado no *Kahoot* grande potencial na promoção de um ambiente saudável de competição em busca da aprendizagem. Segundo o autor, quando os professores inserem estrategicamente um *app* como o *Kahoot* em sala de aula, os alunos se mostram mais curiosos para conhecer a ferramenta e empenham-se em responder corretamente às questões. Esses dois aspectos motivam os alunos a terem uma aprendizagem mais significativa.

A terceira questão indagou se a utilização do *Kahoot* aumentou o interesse pela temática abordada no minicurso. O Aluno 8 frisou que o aplicativo tornou o ambiente educativo mais atrativo, demandando a concentração por parte dos alunos e fazendo com que a aula se torne mais sedutora. “Para se dar bem no *Kahoot* é preciso ficar atento às aulas. Ele solicita da gente maior concentração, pois qualquer falta de atenção acarreta em um possível erro no momento da aplicação do questionário [sic] [informação verbal] [A8]”.

Sobre esse estímulo, Bottentuit Junior [2017], ao falar sobre as habilidades que o *Kahoot* pode fomentar nos alunos, explica que “quando o professor comunica aos alunos que fará avaliação da aprendizagem com uso do *Kahoot* ao final da aula, os alunos tendem a prestar mais atenção aos conteúdos, pois precisam se apropriar das informações socializadas durante a aula para participarem de forma mais ativa e qualitativa no momento do game” [p. 1597].

Ainda sobre as habilidades que o *Kahoot* é capaz de desenvolver em seus competidores, na questão 4 os alunos responderam igualmente que, diferente do impresso [em que o conteúdo é estático], no aplicativo a interatividade suscita melhoria no raciocínio, consoante a fala do Aluno 3 [A3].

É como esse aplicativo prende a concentração da gente. Parece que quando estamos conectados, a gente acaba aprimorando o raciocínio. Isso não diz respeito apenas ao fato de responder rápido as perguntas, mas ao ponto de desenvolver um raciocínio analítico, no qual o nosso cérebro fica mais ágil, absorvendo e interpretando a pergunta para chegar a resposta correta [sic] [informação verbal] [A3].



Nessa mesma perspectiva, Guimarães [2015] e Monteiro et al. [2018] complementam que o *app-learning* permite o desenvolvimento de um cérebro mais ativo, ágil e múltiplo, capaz de executar inúmeras ações. No *Kahoot*, por exemplo, o *quiz* pontua aqueles que respondem às perguntas corretamente e mais rapidamente. Ao saber disso, os alunos buscam em sua memória informações acerca do assunto questionado no *app* para se manter entre os melhores. Nesse processo de recuperação das informações acontece a aprendizagem significativa, quando os novos conhecimentos inquiridos pelas perguntas reforçam o conhecimento prévio que o aluno obteve antes da aplicação do aplicativo.

Por fim, os alunos foram questionados quanto à utilização do *Kahoot* enquanto ferramenta de avaliação da aprendizagem em tempo real. O aluno 1 [A1] respondeu que é a primeira vez que ele teve seus conhecimentos aferidos por um aplicativo que, além de motivar a aprendizagem, permite mesclar jogos interativos com a avaliação de um conteúdo. “Nós temos o *feedback* na hora. É um aplicativo que avalia, motiva e estimula bons resultados a todo momento” [sic] [informação verbal] [A1].

O aluno 4 [A] destacou que integrar o *Kahoot* em sala de aula se torna importante para que os alunos tenham uma boa atuação em diferentes atividades, as quais englobam os processos de aprendizagem multimídia, em que o computador, a *internet* e as ferramentas da *web* são capazes de mediar as tarefas em sala de aula.

É muito difícil a gente ver os nossos professores integrando ferramentas multimídias em sala de aula. Quando a gente conhece um aplicativo capaz de aferir a nossa aprendizagem e mostrar os resultados em tempo real, nos faz refletir sobre a necessidade que temos de explorar mais *apps* com esse propósito. Para que possamos utilizar as tecnologias a favor da nossa aprendizagem [sic] [informação verbal] [A4].

Quanto ao ponto de vista dos Alunos A1 e A4, Dellos [2015] e Salvino e Onofre [2016] trazem em seus estudos experiências que comprovam a importância de alternar as técnicas de avaliação dos conteúdos repassados nas aulas para que os próprios alunos sejam motivados a interagir com o instrumento de validação da aprendizagem. O *Kahoot*, por exemplo, esteve presente nos discursos como uma ferramenta que deixou os alunos mais animados no momento de avaliação. Ou seja, a ferramenta possui um aspecto afetivo que agrega seu potencial para favorecer a aprendizagem significativa.

Para além das contribuições dos avaliados, a Aluna 7 [A7] mencionou que o *Kahoot* também se mostrou um instrumento de auxílio para as atividades do professor.

A gente pôde ver que o professor obteve o resultado automaticamente na tela do projetor e que foi gerado uma

relação com a pontuação de cada aluno. Isso é um contributo aos nossos mestres, uma vez que ele acaba com o trabalho que os professores têm de levar pilhas e pilhas de provas pra casa e corrigir em momentos que poderiam descansar e fazer atividades de lazer, por exemplo [sic] [informação verbal] [A7].

Essa mesma colaboração em relação à atividade do professor também está relatada nas conclusões da pesquisa de Bottentuit Junior [2017]. O autor ainda acrescenta que, ao obter o relatório eletrônico, o professor tem acesso direto a um parecer sobre o processo de ensino e aprendizagem, além das possíveis intervenções que os professores podem realizar perante aqueles que tiveram um resultado não tão significativo.

## 6. Conclusão

As Diretrizes Curriculares Nacionais para o Curso de Graduação em Jornalismo, remetidas pela Secretaria de Educação Superior, do Ministério da Educação, apontam para a importância do uso de tecnologias nos processos formativos do jornalista do século XXI. Diante dessas diretrizes e do momento em que se arquitetam a integração estratégica das Tecnologias de Informação e Comunicação no ensino de jornalismo, surge a possibilidade de trabalhar com o *app-learning*.

Este estudo evidenciou que os aplicativos e jogos digitais podem ser utilizados como uma ferramenta de grande valia no processo de aprendizagem de alunos de jornalismo, quando, por exemplo, promove a motivação, a curiosidade, a interatividade, o raciocínio, a colaboração, a comunicação e o pensamento crítico. Essas são as habilidades e competências que a geração conectada precisa adquirir para atuar na sociedade que, todos os dias, se transforma com o impacto das tecnologias.

Muitos professores ainda são resistentes em relação à introdução do celular em sala de aula, mas, como revelou este estudo, ao utilizar o *Kahoot* como instrumento de avaliação em tempo real, tanto os alunos quanto os professores são beneficiados com estímulos que transformam a sala de aula em um *game show*. Com isso, o processo avaliativo é ressignificado para que o modelo de ensino tradicional, o qual, muitas vezes, não atende mais às demandas da geração de alunos, seja interativo, lúdico e colaborativo.

A partir da aplicação do *Kahoot* com alunos do curso de jornalismo, verificou-se que o *app* despertou a curiosidade e o engajamento dos alunos, aumentou o interesse pela temática abordada e efetivou-se como ferramenta de avaliação em tempo real. Constatou-se que a ferramenta não apenas inova no ensino de Jornalismo, mas abre caminho para o uso de novos recursos, tendo em vista o interesse dos alunos em utilizar outros aplicativos além do *Kahoot*.



Por fim, este relato de experiência valida quão relevante é a importância da inserção das tecnologias de informação e comunicação para tornar o processo de aprendizagem cada vez mais motivacional, interativo e, principalmente, significativo.

O uso do *Kahoot* na educação superior ainda é recente. Espera-se que, diante dessas considerações, pesquisadores sejam motivados a realizar novas investigações sobre a implementação do aplicativo enquanto ferramenta que verifica os conhecimentos dos alunos em tempo real.

### Agradecimentos

Os autores deste artigo agradecem ao Programa de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade, da Universidade Federal do Maranhão, que possibilitou a operacionalização desta pesquisa; à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, pelo financiamento concedido a este estudo; e à Faculdade Estácio de São Luís, que atuou como Instituição Coparticipante nesta proposta didática.

### Referências

- BOTTENTUIT JUNIOR, J. B., 2017. O Aplicativo Kahoot na Educação: verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real. In: Maria João Gomes; Antonio José Osório; Antonio Luis Valente. [Org.]. *Challenges 2017: Aprender nas Nuvens, Learning in the Clouds* (15 ed.). Braga - Portugal: Universidade do Minho – UMINHO. v. 10, 1587-1602.
- CARVALHO, A. [Coord.], 2015. *Apps para dispositivos móveis: manual para professores, formadores e bibliotecários*. Lisboa: Ministério da Educação/Direção Geral.
- CHAVES, E. O. C., 2016. *O computador na educação e informática*. Rio de Janeiro: Educom.
- COSCARELLI, C. V., 2016. *Tecnologias para aprender*. São Paulo: Parábola Editorial.
- COSTA, G. S. AND OLIVEIRA, S. M. B. C., 2015. Kahoot: a aplicabilidade de uma ferramenta aberta em sala de língua inglesa, como língua estrangeira, num contexto inclusivo. *Anais do 6º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação*. Disponível em: <http://www.nehte.com.br/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2015/Kahoot>. Acesso em: 02 jan. 2018.
- COUTO, E., PORTO, C. AND SANTOS, E. [Org.] [2016]. *App-learning: experiências de pesquisa e formação*. Salvador: EDUFBA.
- DELLOS, R., April 2015. Kahoot! A digital game resource for learning. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(4).
- GIL, A. C., 2015. *Métodos e técnicas de pesquisa social* (9. ed.). São Paulo: Atlas.
- GUIMARÃES, D., 2015. Kahoot: quizzes, debates e sondagens. In Ana Amélia A. Carvalho [Coord.]. *Apps para dispositivos móveis: manual para professores, formadores e bibliotecários*. Brasília: Ministério da Educação.
- KAHOOT!, 2019. *Learning Games*. Disponível em: <<https://kahoot.com/>>. Acesso em: 16 jan. 2019.
- LAKATOS, E. M., 2014. *Fundamentos de metodologia científica*. (8 ed.). São Paulo: Atlas.
- MACHADO, E. AND TEIXEIRA, T. [Org.], 2010. *Ensino de Jornalismo em tempos de convergência*. Rio de Janeiro: E-papers.
- MONTEIRO, J. C. S., RODRIGUES, S. F. N., MENDES, E. R. AND SILVA, A. C. B., 2018. Sociedade da aprendizagem: da ubiquidade aos novos paradigmas do app-learning. *Revista Tecnologias na Educação*, 27, 1-13.
- MONTEIRO, J. C. S., 2019. *Narrativas Hipertextuais na Educação Superior: uma proposta didática para o ensino de Jornalismo Multimídia*. Dissertação de Mestrado, Universidade Federal do Maranhão, Brasil.
- OLIVEIRA, C. A., ago 2017. Aprendizagem com mobilidade e ensino de matemática: evidências da utilização na formação inicial do pedagogo. *Laplage em Revista*, 3(3), 261-273, ISSN 2446-6220. Disponível em: <<http://www.laplageemrevista.ufscar.br/index.php/lp/article/view/355>>. Acesso em: 01 jun. 2018.
- SALVINO, L.G.M. AND ONOFRE, E. G., 2016. Tecnologia como recurso didático: uma experiência com aprendizes no ensino médio. *Anais do III Congresso Nacional de Educação (CONEDU)*. Disponível em: <[http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO\\_EV056\\_MD1\\_SA19\\_ID813\\_15082016151857.pdf](http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV056_MD1_SA19_ID813_15082016151857.pdf)>. Acesso em: 15 jan. 2019.
- SANTAELLA, L., 2016. App-learning e a imaginação criativa a serviço da educação. In: E. Couto, C. Porto, and E. Santos [Org.]. *App-learning: experiências de pesquisa e formação*. Salvador: EDUFBA.
- SILVA, J. AND PINTO, A., 2009. Geração C: Conectados em novos modelos de aprendizagem. *Anais do VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment*. Rio de Janeiro.
- TRIGUEIRO, R. M. et al., 2014. *Metodologia científica*. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional.
- VALENTE, J. A., 2014. *Logo: conceitos, aplicações e projetos*. São Paulo: Ed. McGraw-Hill.



XIII Seminário

**SJEEC**

Jogos Eletrônicos - Educação - Comunicação

ISSN: 2177-6989

UNESCO, 2010. *Model Curricula for Journalism Education*. Paris: UNESCO.

UNESCO, 2014. *Diretrizes de políticas da UNESCO para a aprendizagem móvel*. Paris: UNESCO.

WANG, A. I., 2015. The wear out effect of a game-based student response system. *Computers in Education*.