

**APP-LEARNING:
contribuições do
Kahoot no Ensino de
Jornalismo**

**APP-LEARNING: Kahoot
contributions in Journalism
teaching**

**APP-LEARNING: contribuciones
del Kahoot en la enseñanza de
Periodismo**

**Jean Carlos da Silva Monteiro¹
Sanny Fernanda Nunes Rodrigues²
Sheila Cristina Birino Pinheiro³**

RESUMO

Este artigo trata das contribuições do aplicativo Kahoot no ensino de Jornalismo da Faculdade Estácio de São Luís. Analisa a inserção e uso do Kahoot para avaliar os conhecimentos dos alunos na disciplina Práticas de Jornalismo Multimídia em tempo real. Versa sobre um estudo exploratório e descritivo, que utiliza a

¹ Mestre em Cultura e Sociedade pela Universidade Federal do Maranhão. Especialista em Comunicação, Cultura e Tecnologia pela Faculdade Venda Nova do Imigrante. Graduado em Comunicação Social, habilitação em Jornalismo, pela Faculdade Estácio de São Luís. Professor na Universidade Estadual do Maranhão. E-mail: falecomjeanmonteiro@gmail.com.

² Pós-doutora em Cultura e Sociedade pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA). Doutora e Mestra em Multimídia em Educação pela Universidade de Aveiro. Especialista em Coordenação Pedagógica e graduada em Pedagogia pela UFMA. Professora Adjunta do Departamento de Educação e Filosofia da Universidade Estadual do Maranhão e Professora Permanente do mestrado em Cultura e Sociedade. Líder do Grupo de Estudos e Pesquisas em Tecnologias Educacionais, Neurociência e Afetividade. E-mail: sannyafernanda@hotmail.com.

³ Especialista em Gestão de Pessoas em Ambiente de Mudanças. Graduada em Comunicação Social, com habilitação em Publicidade e Propaganda, pela Universidade Ceuma. Professora do Departamento de Comunicação da Faculdade Estácio de São Luís. Membro do Grupo de Estudo e Pesquisa em Práticas de Jornalismo Multimídia. E-mail: sheilacbp@hotmail.com.

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 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.

ABSTRACT

This article deals with contributions from the Kahoot app in Journalism teaching at the college, Faculdade Estácio, in São Luís. Kahoot inclusion and use are analyzed to assess student knowledge in Multimedia Journalism Practices in real time. It discusses an exploratory and descriptive study that uses bibliographical research to talk about conceptual aspects regarding strategic inclusion of app-learning in education. In addition to describing Kahoot and its functions, its uses a focus group as a data-collection instrument. This article confirms Kahoot use spawned student curiosity and engagement, thus increasing interest in the studies and made the assessment process more motivation, collaborative, interactive and most importantly, meaningful.

KEYWORDS: Journalism Teaching; Journalist Training; App-learning; Kahoot; Learning assessment.

RESUMEN

Este artículo trata de las contribuciones de la aplicación Kahoot en la enseñanza de Periodismo de la Facultad Estácio de São Luís. Analiza la inserción y uso del Kahoot para evaluar los conocimientos de los alumnos de la asignatura Prácticas de Periodismo Multimedia en tiempo real. Habla sobre un estudio exploratorio y descriptivo, que utiliza la investigación bibliográfica para discutir los aspectos conceptuales con respecto a la inserción estratégica del *app-learning*

(aprendiendo con aplicaciones) en la educación. Describe el Kahoot y presenta sus funcionalidades. Utiliza como instrumento de colecta de datos la realización de un grupo focal. Verifica que el uso del Kahoot ha despertado la curiosidad y participación de los alumnos, ha aumentado el interés por los estudios y ha hecho el proceso de evaluación del aprendizaje más motivacional, colaborativo, interactivo y, principalmente, significativo.

PALABRAS CLAVE: Enseñanza de Periodismo; Formación del periodista; App-learning; Kahoot; Evaluación del aprendizaje.

Recebido em: 01.06.2019. Aceito em: 09.09.2019. Publicado em: 01.10.2019.

Entrelaçamentos iniciais

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 *notebook*, *tablet*, *smartphone* e *apps*, de fácil uso, muitos gratuitos, cada vez mais atualizados, buscando maior acesso ferramentas digitais que oferecem algum tipo de contribuição para a aprendizagem (SILVA; PINTO, 2009; MACHADO; TEIXEIRA, 2010; MONTEIRO, et al. 2018).

Nesse cenário, surge o *app-learning*, contexto em que os aplicativos 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 de educativos, torna a sala de aula mais colaborativa, divertida e flexível, suscitando em seus utilizadores a criatividade, a interatividade e a motivação, entre outras habilidades e competências educacionais para o processo cognitivo e construtivo da aprendizagem (CARVALHO, 2015; COUTO; PORTO; SANTOS, 2016; SANTAELLA, 2016; BOTTENTUIT JUNIOR, 2017).

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

Inclui, ainda, a descrição do Kahoot, apresentando suas funcionalidades e como ele pode ser utilizado enquanto ferramenta de avaliação da aprendizagem. Utiliza 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.

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 partilhando das 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 torna uma estratégia para se alcançar as habilidades e competências educacionais do século XXI, como a comunicação, colaboração, criatividade e criticidade, os 4C (MACHADO; TEIXEIRA, 2010).

Frente a esse panorama, Chaves (2016) entende que é necessário oferecer à 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, então que as Instituições de Ensino têm o papel importante de desenvolver práticas pedagógicas que façam uso destes recursos de maneira criativa e eficaz nos processos de aprendizagem (VALENTE, 2014).

A Unesco (2010; 2014) alerta que novas abordagens que inserem computadores, notebooks, *tablets* e *smartphones* em sala de aula podem fazer com que os alunos experimentam um modelo de ensino transformado pela tecnologia, no qual os alunos possam ter uma aprendizagem significativa usando esses recursos.

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

O *app-learning*, conceito adotado por Couto, Porto e Santos (2016) e Santaella (2016), se adequa à Geração C, que é caracterizada por pessoas que convivem em diversos ambientes permeados de ferramentas digitais, de fácil uso, muitos gratuitos, pessoas cada vez mais atualizadas ou que se adaptam a este novo momento, em que as formas de comunicar estão mais descentralizadas e distribuídas (SILVA; 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*, conceituando e apresentando algumas contribuições do uso de aplicativos em sala de aula, que

todos os dias se tornam mais acessíveis e interativos, bem como sua utilização e os cenários para a sua aplicação.

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 tornam atores criativos neste 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. Deste 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; PORTO; SANTOS, 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 afeiçoa como uma eficaz estratégia pedagógica que contribuiu com o desenvolvimento de alunos que participam ativamente do processo de aprendizagem, sendo autores e produtores de conteúdos, elaboradores de informações num exercício crítico e criativo (COUTO; PORTO;

SANTOS, 2016). A começar da disseminação e interação dos *apps* na educação, se faz imprescindível o entendimento dos impactos que os dispositivos móveis geram no processo de aprendizagem chamada de aprendizagem ubíqua, identificada 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 ferramenta capaz de desenvolver habilidades cognitivas e comunicacionais nas diferentes áreas do conhecimento humano, podendo colaborar, inclusive, de forma significativa para o desenvolvimento sociocultural, quando 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 nesta mesma sociedade. O chamado *m-learning* (aprendizagem móvel), das quais o *app-learning* é uma interface voltada aos usuários de dispositivos móveis, tem em comum a vantagem da portabilidade, uma vez em 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).

À vista disso, a *web* disponibiliza um universo de 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 com a 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, “[...] 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).

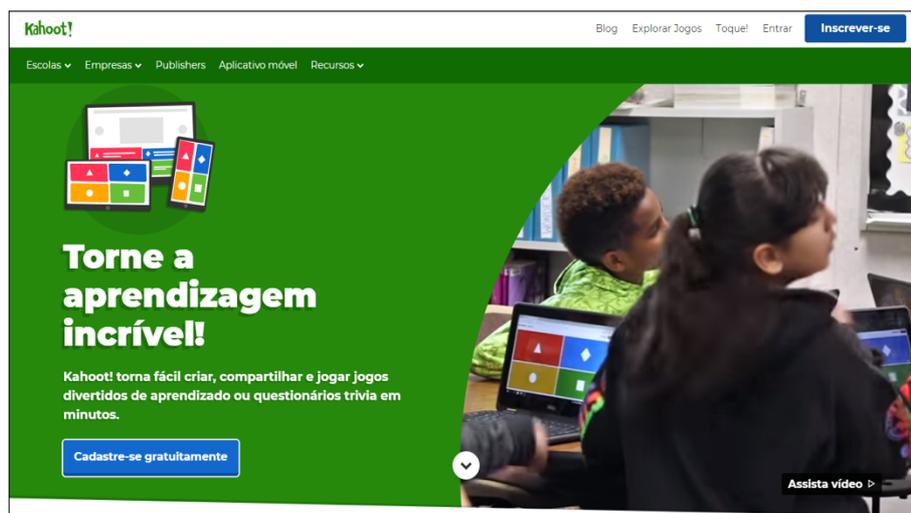
Em síntese, *app-learning* se transformou em um aliado ao processo de aprendizagem por potencializar práticas comunicacionais interativas, hipertextuais e em mobilidade (COUTO; PORTO; SANTOS, 2016; SANTAELLA, 2016), propiciando a customização pessoal da navegação pelo universo informacional que a *web* 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 este pode ser utilizado enquanto ferramenta de avaliação da aprendizagem.

Kahoot

O Kahoot (<https://kahoot.com>), que pode ser conferido na figura 1, é um aplicativo que possibilita a criação de atividades educativas de forma interativa, com base nos princípios gamificação, que é o uso de jogos para enriquecer diferentes contextos normalmente não relacionados a jogos, como na educação. Ele permite a dinamização de atividades de múltipla escolha, de ordenamento, de perguntas abertas e questionários durante as aulas (BOTTENTUIT JUNIOR, 2017; KAHOOT, 2019).

Figura 01 – Página Inicial do Kahoot



Fonte: Kahoot (2019)

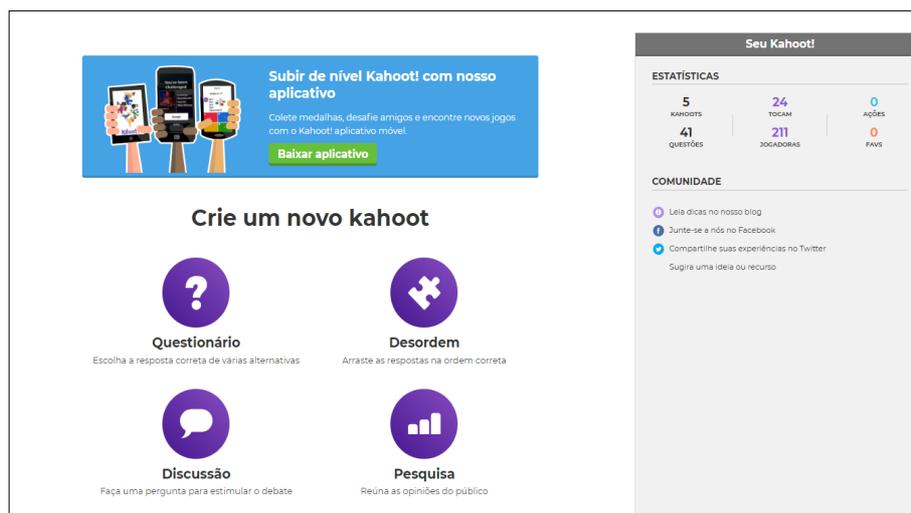
Para Wang (2015, p. 221), o Kahoot "é um jogo baseado em respostas dos estudantes que transforma temporariamente uma sala de aula em um game show". Dessa forma, o professor exerce a função de apresentador do jogo e os alunos de adversários. Por meio de um projetor o professor apresenta as perguntas e as alternativas de respostas, e os alunos respondem as 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*. Dessa forma, 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 por meio de um endereço de *e-mail*. Após a criação da conta no Kahoot, o professor poderá selecionar o tipo de atividade que pretende realizar, conforme a figura 2.

Figura 2 – Opções de atividades no Kahoot



Fonte: Kahoot (2019)

Como observou-se na figura 2, entre as opções de atividades estão o questionário (*quiz*), para criar 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*), para 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).

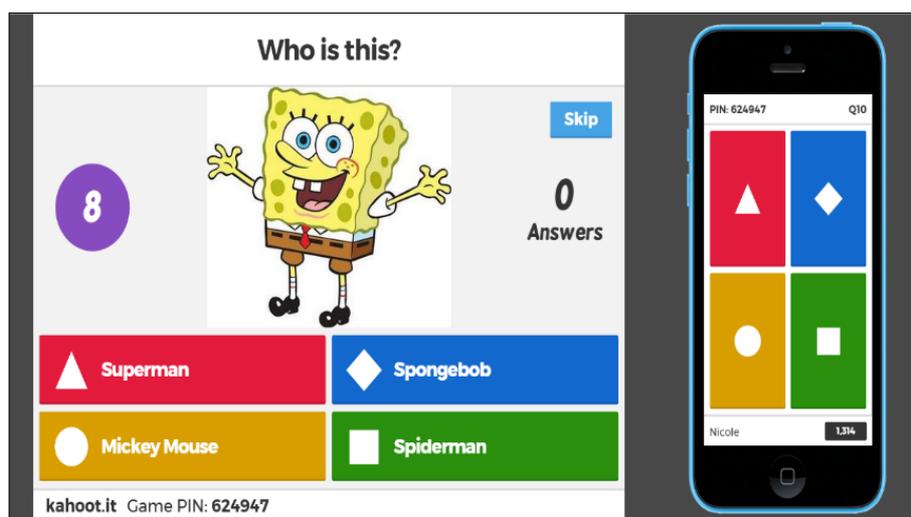
Os estudos de Bottentuit Junior (2017) acerca da utilização o aplicativo evidenciaram que “as atividades mais frequentes no Kahoot são o *quiz* e o *jumble*, pois permitem a pontuação dos alunos, caso respondam corretamente e com maior agilidade, criando uma espécie de jogo em sala de aula” (p. 1595).

Costa e Oliveira (2015) enfatizam que o Kahoot pode ser utilizado de diferentes formas, que se adaptam no processo de aprendizagem de acordo com os objetivos educacionais a serem atingidos. 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; OLIVEIRA, 2015, p. 09).

Na lógica do aplicativo, as perguntas aparecem no quadro de projeção e os alunos recebem na tela dos seus *notebooks*, *tablets* e *smartphones* apenas as opções de resposta, através de símbolos correspondentes, demonstrado na figura 3.

Figura 3 – Dinâmica de questões e respostas do Kahoot



Fonte: Kahoot (2019)

Essa é uma estratégia do aplicativo para prender a atenção dos alunos quanto ao conteúdo das questões, e que façam uso dos seus próprios dispositivos para responder as respostas que acreditarem ser a correta (SALVINO; ONOFRE, 2016). Uma vez que os alunos respondem as 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 realizadas 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 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 relacionada a este curso, público alvo e objeto empírico.

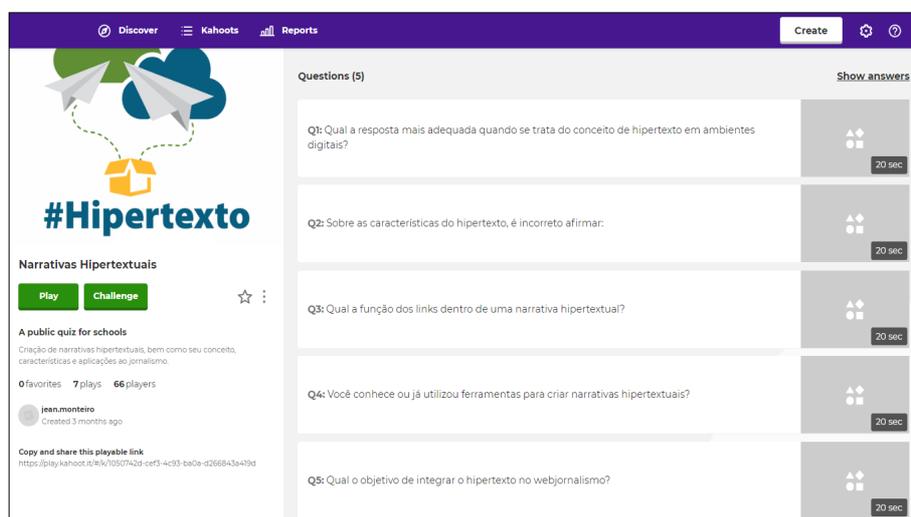
Kahoot no Ensino de Jornalismo: relato de experiência

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 de 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 com 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 4.

Figura 4 – Questionário realizado no Kahoot



Fonte: Dados da pesquisa (2018)

Após a aplicação do questionário, realizou-se um sorteio na plataforma Sorteador (<https://sorteador.com.br/>) para selecionar, de forma aleatória, oito alunos para participar de um grupo focal, cujo objetivo foi investigar as contribuições do aplicativo Kahoot no ensino de Jornalismo. A seleção ocorreu desta forma para que todos os alunos tiveram a mesma probabilidade de ser selecionado (GIL, 2015). O pequeno número de participantes possibilitou maior nível de envolvimento dos alunos na hora de responder 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 Revista Observatório, Palmas, v. 5, n. 6, p. 305-327, out.-dez. 2019

ferramenta. Ainda assim, em unanimidade, eles responderam o *app* é fácil de ser utilizado, porque 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 estão permeados pelas tecnologias digitais e que eles precisam saber lidar e se apropriar dessas ferramentas para 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, é considerada uma geração que só pode existir se as pessoas criarem novos espaços para interação delas mesmas, curadoria das informações que circulam em rede, espírito de comunidade por meio das conexões em redes e mídias, e possuem conexões diárias à internet e aos dispositivos móveis (SILVA; 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, grande parte 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. Isso porque, segundo ele, 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 empenhados para responder corretamente as 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 a aula 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 raciocínio, consoante com 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) corroboram 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* melhor pontua aqueles que respondem as 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. E nesse processo de recuperação das informações acontece a aprendizagem significativa, em que 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 a 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 que 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 nas 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 aos avaliados, a Aluna 7 (A7) mencionou que o Kahoot também se mostrou um instrumento de auxílio nas 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 a atividade do professor também está relatada 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 tanto significativo.

Comentários finais

As Diretrizes Curriculares Nacionais para o Curso de Graduação em Jornalismo, remetidas pela Secretaria de Educação Superior, do Ministério da Educação, apontam 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, sendo essas 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 que, muitas vezes, não atende mais às demandas da geração de alunos cada vez mais conectadas, 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 engajamento dos alunos, aumentou o interesse pela temática bordada e pode ser utilizado 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, desde então, que diante dessas considerações pesquisadores sejam motivados a realizar novas investigações sobre a implementação do aplicativo como ferramenta para verificar os conhecimentos dos alunos em tempo real.

Referências

BOTTENTUIT JUNIOR, J. B. **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*. 15ed. Braga - Portugal: Universidade do Minho - UMINHO, 2017, v. 10, p. 1587-1602.

CARVALHO, A. (Coord.). **Apps para dispositivos móveis:** manual para professores, formadores e bibliotecários. Lisboa: Ministério da Educação/Direção Geral, 2015.

CHAVES, E. O. C. **O computador na educação e informática.** Rio de Janeiro: Educom, 2016.

COSCARELLI, C. V. **Tecnologias para aprender.** São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

COSTA, G. S.; OLIVEIRA, S. M. B. C. **Kahoot:** a aplicabilidade de uma ferramenta aberta em sala de língua inglesa, como língua estrangeira, num contexto inclusivo. 6º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação. 2015. Disponível em: <http://www.nehte.com.br/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2015/Kahoot>. Acesso em: 02 jan. 2018.

COUTO, E.; PORTO, C.; SANTOS, E. (Org.). **App-learning:** experiências de pesquisa e formação. Salvador: EDUFBA, 2016. 252 p.

DELLOS, R. **Kahoot! A digital game resource for learning.** In International Journal of Instructional Technology and Distance Learning. April 2015 Vol.12.Nº.4.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 9. ed. São Paulo: Atlas, 2015.

GUIMARÃES, D. **Kahoot:** quizzes, debates e sondagens. In Ana Amélia A. Carvalho (Coord.). Apps para dispositivos móveis: manual para professores, formadores e bibliotecários. Ministério da Educação, 2015.

KAHOOT!. **Learning Games.** [S.l.: s.n.], 2019. Disponível em: <<https://kahoot.com/>>. Acesso em: 16 jan. 2019.

LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica.** 8 ed. São Paulo: Atlas 2014.

MACHADO, E.; TEIXEIRA, T. (Org.). **Ensino de Jornalismo em tempos de convergência.** Rio de Janeiro: E-papers, 2010.

MONTEIRO, J. C. S; RODRIGUES, S. F. N; MENDES, E. R; SILVA, A. C. B. **Sociedade da aprendizagem: da ubiquidade aos novos paradigmas do app-learning.** Revista Tecnologias na Educação, v. 27, p. 1-13, 2018.

MONTEIRO, J. C. S. **Narrativas Hipertextuais na Educação Superior:** uma proposta didática para o ensino de Jornalismo Multimídia. 2019. Dissertação (Mestrado em Cultura e Sociedade) – Universidade Federal do Maranhão, Brasil.

OLIVEIRA, C. A. **Aprendizagem com mobilidade e ensino de matemática:** evidências da utilização na formação inicial do pedagogo. Laplage em Revista, [S.l.], v. 3, n. 3, p. p.261-273, ago. 2017. ISSN 2446-6220. Disponível em: <<http://www.laplageemrevista.ufscar.br/index.php/lpg/article/view/355>>. Acesso em: 01 jun. 2018.

SALVINO, L.G.M.; ONOFRE, E. G. **Tecnologia como recurso didático:** uma experiência com aprendizes no ensino médio. III Congresso nacional de Educação Revista Observatório, Palmas, v. 5, n. 6, p. 305-327, out.-dez. 2019

III CONEDU. 2016. Disponível em:
<http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV05_6_MD1_SA19_ID813_15082016151857.pdf>. Acesso em: 15 jan. 2019.

SANTAELLA, L. **App-learning e a imaginação criativa a serviço da educação**. In: COUTO, Edvaldo; PORTO, C; SANTOS, E. (Org.). App-learning: experiências de pesquisa e formação. Salvador: EDUFBA, 2016. 252 p.

SILVA, J.; PINTO, A. **Geração C: Conectados em novos modelos de aprendizagem**. Rio de Janeiro: VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment, 2009.

TRIGUEIRO, R. M. et al. **Metodologia científica**. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional, 2014. 184 p.

VALENTE, J. A. **Logo: conceitos, aplicações e projetos**. São Paulo: Ed. McGraw-Hill, 2014. 2014.

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

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

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