



A UTILIZAÇÃO DO *KAHOOT* NA INTRODUÇÃO DA LÍNGUA INGLESA EM SÉRIE INICIAL DO ENSINO MÉDIO¹

THE USE OF *KAHOOT* IN THE INTRODUCTION OF THE ENGLISH LANGUAGE IN THE INITIAL GRADE OF HIGH SCHOOL

DOI: 10.5281/zenodo.10210898

*Aimê Felix Pordeus*²

*Gean Carlos Souza Araújo Filho*³

*Mateus Fernandes Florentino*⁴

*Melk Andrade Costa*⁵

RESUMO: Sabe-se que a língua inglesa é o idioma universal, sendo necessário que os alunos tenham domínio dele para a vida escolar, trabalho e para a comunicação. Assim, o objetivo deste artigo é analisar como o aplicativo *kahoot* pode beneficiar as aulas sendo uma metodologia ativa, trazendo para a sala de aula de modo que os alunos o utilizem seus games para o auxílio à introdução da língua inglesa, de forma interativa e dinâmica, no Ensino Médio. Busca-se não só verificar o conhecimento básico da língua inglesa adquirido em todo o desenvolver da carreira escolar do aluno e em suas vivências socioculturais, mas também desenvolver a capacidade de utilizar a tecnologia para aprimorar o ensino e, também, sua capacidade de sociabilização com os demais alunos. Também levamos em conta que as tecnologias estão cada vez mais presentes no cotidiano dos alunos, e sabemos que elas podem trazer grandes benefícios para a introdução da língua inglesa. Dessa forma, realizamos um movimento bibliográfico com desenvolvimento prático da ferramenta, demonstrando sua aplicabilidade.

1 Trabalho realizado na disciplina de Informática e Linguagem, no curso de Letras, Português e Inglês, da Universidade Federal do Agreste de Pernambuco.

2 Graduada em Letras, Português e Inglês, pela Universidade Federal do Agreste de Pernambuco. E-mail: mecapordeus@gmail.com.

3 Graduado em Letras, Português e Inglês, pela Universidade Federal do Agreste de Pernambuco. Graduado em Direito pela Faculdade de Direito de Garanhuns. E-mail: gean19@gmail.com.

4 Graduando em Letras, Português e Inglês, pela Universidade Federal do Agreste de Pernambuco. Graduando em Economia pela Universidade do Norte do Paraná. E-mail: mateuschiaro@gmail.com.

5 Graduando em Pedagogia pela Universidade Cruzeiro do Sul. Graduado em Letras, Português e Inglês, pela Universidade Federal do Agreste de Pernambuco. Especialista em Tutoria em EaD pela Faculdade de Educação São Luís. E-mail: melkandrade@hotmail.com.



Palavras chaves: Língua inglesa. Tecnologia. Games. Metodologia ativa.

ABSTRACT: It is known that the English language is the universal language, and it is necessary for students to have proficiency in it for their school life, work, and communication. Thus, the objective of this article is to analyze how the Kahoot app can benefit classes as an active methodology, bringing it to the classroom so that students can use its games to assist in the introduction of the English language, interactively and dynamically, in high school. We aim not only to assess the basic knowledge of the English language acquired throughout the student's academic career and socio-cultural experiences but also to develop the ability to use technology to enhance teaching and their ability to socialize with other students. We also take into account that technologies are increasingly present in students' daily lives, and we know that they can bring great benefits to the introduction of the English language. Thus, we conducted a bibliographic review with the practical development of the tool, demonstrating its applicability.

Keywords: English language, Technology, Games, Active methodology.

1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, a incorporação da tecnologia tem desempenhado um papel fundamental no desenvolvimento de metodologias de ensino inovadoras. Com a crescente presença da tecnologia na vida cotidiana, torna-se essencial que a educação acompanhe essas mudanças, a fim de capacitar os alunos a se tornarem cidadãos preparados para enfrentar os desafios da sociedade contemporânea. Nesse contexto, os professores têm se adaptado às transformações, introduzindo tecnologias em sala de aula para estabelecer uma maior interação entre os alunos e os conteúdos abordados.

Conforme enfatizado por Tajra (2012), a capacidade do professor em utilizar softwares educacionais está diretamente relacionada à sua proposta pedagógica. Através dessas ferramentas, é possível ensinar, aprender, simular, estimular a curiosidade e produzir trabalhos de qualidade. Nesse sentido, surgiu o conceito de "gamificação", que consiste no uso de elementos característicos dos jogos para promover a aprendizagem, envolvendo e motivando



os estudantes, ao mesmo tempo em que aumenta e retém sua atenção nos conteúdos ensinados (DETERDING *et al.*, 2011; KAPP, 2012, apud SILVA *et al.*, 2018).

Paralelamente à necessidade de integrar a tecnologia em sala de aula, é essencial que a escola promova o desenvolvimento do conhecimento da língua inglesa nos alunos, visto que tal habilidade é crucial para sua formação pessoal e profissional, preparando-os para o mercado de trabalho. Considerando que o ensino do inglês é iniciado desde as séries iniciais do ensino fundamental, este artigo propõe demonstrar como a tecnologia pode auxiliar o professor no início do ensino médio, utilizando para isso um aplicativo de smartphones chamado "*Kahoot*".

A metodologia adotada neste estudo baseou-se em pesquisas bibliográficas e análise aprofundada do aplicativo. O artigo está organizado em quatro seções principais. A primeira aborda a utilização de tecnologias móveis no ensino, destacando sua relevância e benefícios. Em seguida, apresenta-se uma breve descrição do aplicativo. O terceiro bloco discute a sua aplicação nas séries iniciais do ensino médio, como forma de introduzir o conteúdo de língua inglesa, enfatizando os aspectos pedagógicos e os potenciais resultados esperados. Por fim, são apresentadas as considerações finais, que resumem as principais contribuições e desafios relacionados ao uso do *software* como ferramenta de gamificação no ensino de língua inglesa no início do ensino médio.

2 A UTILIZAÇÃO DE TECNOLOGIAS MÓVEIS NO ENSINO

Há anos surgiu o questionamento sobre como inserir as tecnologias móveis no ensino de forma com que a escola se aproxime do cotidiano dos alunos e traga interesse para ele integrar-se na aprendizagem. Um desses desafios para a educação contemporânea é integrar os recursos tecnológicos ao contexto escolar: currículo, ensino, aprendizagem e avaliação. Mattar (2010) destaca que as escolas têm tentado preparar o jovem para o futuro, todavia, continuam utilizando ferramentas de ensino e sistemas de avaliação do passado. Ademais,



falta a escola a visão de quais são as habilidades necessárias para os alunos contemporâneos e os do futuro (MATTAR, J, 2010 apud SILVA et al, 2018).

Sabe-se que a tecnologia modificou o modo como negociamos, como interagimos, como fazemos atividades operacionais, como vivemos em sociedade. Nos dias de hoje, ela caminha modificando o modo como se ensina e como se aprende em diversos segmentos da educação; o uso de meios tecnológicos pode, no momento atual, cumprir a tarefa de aproximar a educação: sabe-se que as últimas gerações de alunos cresceram envolvidos no universo digital, tendo certa intimidade com estes recursos. Trazer a educação ao contexto digital é aproveitar-se desta íntima relação para ampliar as possibilidades de aprendizagem fazendo uso consciente da ferramenta, que antes servia de distração, e que agora amplia o acesso à educação, trazendo conteúdos qualitativos, interativos e dinâmicos à sala de aula.

Sobre a tecnologia móvel, observa-se que houve uma crescente demanda de *smartphones*, como uma tecnologia que evoluiu muito no decorrer das últimas décadas; o que antes era apenas um meio de comunicação por via oral e SMS, agora mostra-se numa perspectiva totalmente interessante, tendo a multimodalidade e a multimídia maximizadas⁶ como premissas de interface em dispositivos que possuem uma capacidade de resposta cada vez mais alta. A 29ª Pesquisa Anual do GVCia, Centro de Tecnologia de Informação Aplicada da Escola de Administração de Empresas de São Paulo da FGV aponta que “O Brasil superou a marca de um smartphone por habitante e hoje conta com 220 milhões de celulares inteligentes ativos”. O que estes números apontam é algo que pode mudar de fato uma realidade didática dentro da sala de aula, o desafio daqui em diante se propõe a tratar de duas questões:

- Como habilitar o docente para manusear a tecnologia proposta pelo *kahoot* em favor de sua didática em sala de aula?

6 Tem-se como premissa que todo texto é multimodal, porém, colocamos neste artigo que tal característica é maximizada para um melhor ensino/aprendizado.



- Como evitar que os condutores dessa tecnologia se desviem do seu objetivo principal por distrações cotidianas?

A vantagem da introdução do *Kahoot* é que em suas especificidades o docente tem em seu controle, informações essenciais para observar sua aderência à turma em sala de aula, tais como: tempo de resposta, ranking, assiduidade, entre outras. O treinamento específico para essa tecnologia é simples e pode ser executado pelo próprio docente ao ter contato com o mesmo, através de testes simples de suas aplicações, ou ainda com o auxílio de um TI para melhor orientá-lo a respeito de suas funcionalidades.

Como dito antes, o desafio do uso em sala de aula são as distrações advindas de outras aplicações utilizadas pelo discente em seu cotidiano, tais como *Whatsapp, Instagram, Twitter*, etc. O docente antes de tudo precisa estabelecer um diálogo aberto com a turma para atentar a necessidade de concentração nas atividades mostrando a importância delas para o desenvolvimento acadêmico do aluno, criando assim uma consciência no mesmo em que pese ao aluno tomar para si a habilidade e o discernimento de saber os momentos em que a utilização de tecnologia deve facilitar seu aprimoramento intelectual, tornando assim a tecnologia parceria de suas atividades escolares, e ganhando assim em produtividade.

A tecnologia pode cumprir a tarefa de aproximar a educação aos alunos nos tempos atuais: sabe-se que as últimas gerações de alunos cresceram envolvidos no universo digital, tendo certa intimidade com estes recursos. Trazer a educação ao contexto digital é aproveitar-se desta íntima relação para ampliar as possibilidades de aprendizagem fazendo uso consciente da ferramenta, que antes servia de distração, e que agora amplia o acesso à educação, trazendo conteúdo de qualidade, interativos, dinâmicos e interessantes, aproximando a educação do cotidiano do aluno, fazendo com que ferramentas antes vistas como prejudiciais para o aluno agora sejam fontes importantes para a aprendizagem do mesmo.



2.1 O *KAHOOT*

Sabe-se que o *Kahoot* é um aplicativo amplamente utilizado no contexto educacional, sendo compatível com smartphones, tablets, sistemas operacionais Android e iOS, bem como desktops e notebooks. Essa plataforma oferece uma variedade de atividades interativas que visam testar o conhecimento do usuário em relação a determinado conteúdo.

Como um aplicativo baseado em perguntas e respostas, ele ganhou popularidade no campo educacional. Nesse sentido, Wang (2015, *apud* JUNIOR, 2017, p. 1594) explica que:

Kahoot! É um jogo baseado em respostas dos estudantes que transforma temporariamente uma sala de aula em um game show. O professor desempenha o papel de um apresentador do jogo e os alunos são os concorrentes. O computador do professor conectado a uma tela grande mostra perguntas e respostas possíveis, e os alunos dão suas respostas o mais rápido e correto possível em seus próprios dispositivos digitais.

O aplicativo, originário da Noruega, é uma ferramenta⁷ que combina elementos de jogos para envolver os alunos no aprendizado de determinado conteúdo. Com base em abordagens gamificadas, o *software* oferece uma variedade de experiências que despertam a curiosidade dos alunos e têm um impacto positivo em sua aprendizagem (GAZOTTI-VALLIM; GOMES; FISCHER, 2017 *apud* SILVA et al., 2018).

Sendo um aplicativo gratuito e de fácil utilização em computadores e smartphones, o *Kahoot* se destaca como uma promissora ferramenta educacional e, ao mesmo tempo, como um objeto de aprendizagem. Conforme Menezes e Braga afirmam, "muitos softwares podem ser considerados objetos de aprendizagem, pois podem ser utilizados diretamente para apoiar a aprendizagem" (2014, p. 25).

Com o objetivo definido pelo professor, o *app* se torna uma ferramenta eficiente e adaptável para o ensino e memorização de expressões e vocabulário da língua inglesa. O

⁷ Disponível no site <http://getkahoot.com>.



professor assume o controle do processo de aprendizagem, adaptando o conteúdo ao contexto dos alunos. Ao utilizar o aplicativo, pode-se observar que ele já possui uma ampla variedade de questionários dentro de um universo bastante familiar para o público jovem, abordando conhecimentos da cultura pop (filmes, séries), conhecimentos gerais, ciências, artes, entre outros.

O aplicativo está dividido em quatro tipos de atividades, oferecendo opções ao professor, dependendo da proposta que deseja desenvolver com os alunos: *quizzes*, *discussion*, *jumble* e *survey* (SILVA *et al.*, 2018).

3.1 Quizzes

Os *Quizzes* são questionários de escolha múltipla com correção automática, cuja finalidade é avaliar de forma rápida e divertida. Proporciona ainda, *feedbacks* imediatos para o aluno [...]. Além disso, ao final de cada atividade é oferecido ao professor um panorama geral do desempenho e resultado das respostas dos aprendizes com indicação das respostas [...] e ainda o tempo de resposta que cada aluno utilizou.

3.2 Discussion

Essa atividade é utilizada para a colocação de uma única questão na qual se apresentam várias opções de resposta, porém sem a intenção de se ter apenas uma correta. [...]

3.3 Survey

[...] essa opção permite questionar rapidamente os participantes sobre um determinado tema, evento ou ocorrência. Isso possibilita que o educador tenha a possibilidade de fazer uma sondagem do perfil da turma, bem como obter indícios de suas concepções alternativas a respeito de um fenômeno. [...]

3.4 Jumble

Essa última e recente opção do Kahoot, que utiliza as possibilidades da mesma simplicidade e diversão do *Quiz* clássico, porém oferece uma nova experiência mais centrada no usuário. [...] desafia os jogadores a colocarem as respostas na ordem correta [...] Essa opção aumenta a necessidade de um raciocínio intuitivo por parte do aprendiz digital ao invés de apenas resposta certa entre questões de múltipla escolha (784).

Para a utilização do aplicativo é necessário uma conexão ativa de internet. O professor fará o seu registro, e registrará as perguntas e respostas, e os alunos irão acessar o aplicativo através do meio disponível (JUNIOR, 2017). O *kahoot* é uma ferramenta que pode ser usada



tanto nos laboratórios de informática disponíveis na escola, quanto nos smartphones, tablets ou outros dispositivos disponíveis pelos alunos, uma vez que hoje é comum os alunos levarem seus dispositivos para sala de aula.

2.2 USO DO *KAHOOT* NO ENSINO MÉDIO INICIAL PARA INTRODUÇÃO AO CONTEÚDO DE INGLÊS

Esta seção foi desenvolvida com o objetivo de abordar as necessidades atuais do público em relação ao ensino da língua inglesa, considerando sua importância em diversas áreas do conhecimento e da vida profissional. Nesse contexto, o aplicativo *Kahoot* se apresenta como uma valiosa ferramenta para auxiliar o ensino e a aprendizagem do idioma.

A metodologia tradicional, que se baseia predominantemente no texto escrito, já não atende mais às necessidades dos estudantes, tornando-se necessário o uso de novos recursos. Ao incorporar o uso de smartphones na educação, facilitamos o acesso a esses recursos, permitindo que a multimodalidade e a multimídia, de forma maximizada, estejam presentes como meios de garantir um aprendizado eficaz, interessante e divertido. Conforme Van Leeuwen e Jewitt (2015, p. 20) destacam, "os recursos semióticos possuem um sentido potencial, baseado em usos anteriores e em uma série de possibilidades derivadas de usos possíveis".

Sendo assim, o aplicativo *Kahoot* funciona em tablets, computadores e smartphones, utilizando linguagens verbais e visuais para compor questionamentos. Nessa perspectiva, percebemos a importância do uso desses recursos para facilitar a aprendizagem, como afirmam Dionísio e Vasconcelos (2017, *apud* MAYER, 2001; 2009):

(...) existe uma dupla capacidade de processamento de informação, a verbal e a visual, e que o aluno, em uma situação de aprendizagem, poderá ter melhor êxito se esses dois canais forem utilizados de forma eficaz (...).

O professor cadastra-se na plataforma, fornecendo informações pessoais, institucionais e e-mail. Através da navegação, é possível acessar questionários previamente elaborados por outros usuários ou criar novos questionários, permitindo uma personalização das aulas de acordo com as necessidades dos alunos. Em um contexto em que abordagens tradicionais não são eficazes para o aprendizado dos estudantes, essa flexibilidade é essencial.



REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

Ao cadastrar os questionários, é possível nomeá-los e associá-los a hashtags relevantes, facilitando a busca por palavras-chave. O tempo de resposta pode ser configurado. É importante resumir as questões, mantendo-as com até 95 caracteres, de forma objetiva, considerando o tempo limitado que os alunos têm para respondê-las.

Para compreender plenamente o funcionamento do aplicativo em sala de aula, é necessário conhecer suas características específicas. O *Kahoot* apresenta um ranking, que avalia os alunos com base na velocidade e precisão de suas respostas, auxiliando o professor a identificar quais alunos estão absorvendo o conteúdo e quais estão enfrentando dificuldades.

Durante uma aula introdutória, para “quebrar o gelo”, o professor de inglês pode usar o aplicativo para obter informações importantes sobre o conhecimento prévio dos alunos, a fim de adequar o nível de ensino do conteúdo. Por meio de um questionário simples no *Kahoot*, é possível observar a velocidade de resposta e a taxa de acertos em questões sobre o verbo "to be", por exemplo. O professor inicia o processo fazendo login no aplicativo e cria o questionário selecionando as opções adequadas.

FIGURA 1 - Tela inicial



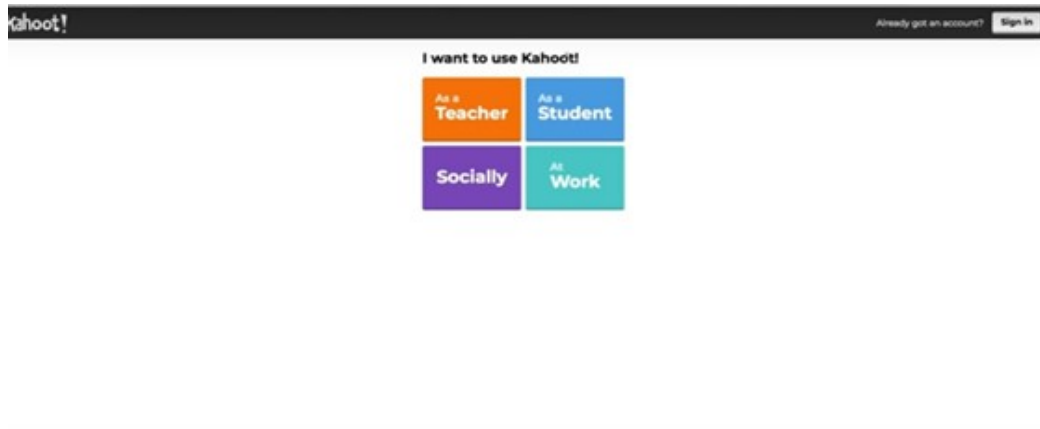
Fonte: *print screen* da tela inicial no site <http://getkahoot.com>



REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

FIGURA 2 - Tela de cadastro



Fonte: *print screen* da tela de cadastro no site <http://getkahoot.com>

O docente deve se atentar que a metodologia utilizada pelo Kahoot é de questões coesas e respostas rápidas variando entre 5 a 120 segundos para a tomada de decisão do aluno pela resposta certa.



REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

FIGURA 3 - Opções de tempo para respostas dos alunos

The screenshot shows a Kahoot! question interface. At the top, there is a 'Close' button on the left and a 'Next' button on the right. The main title is 'K! Question 1'. Below the title, there are two sections: 'Time limit' and 'Award points'. The 'Time limit' section has a dropdown menu with options: 5 sec, 10 sec, 20 sec (highlighted in blue), 30 sec, 60 sec, 90 sec, and 120 sec. The 'Award points' section has a 'YES' button. To the right, there is a 'Getty Images' section with three icons for image selection and a 'New!' button. Below this, there are four answer fields: 'Answer 2 (required)' with the text 'are', 'Answer 3' with the text 'am', 'Answer 4' with the text 'she', and a 'Credit resources' field. Each answer field has a checkmark icon to its right.

Fonte: *print screen* da tela de cadastro de opções no site <http://getkahoot.com>

FIGURA 4 - Opções de respostas dos alunos

The screenshot shows a Kahoot! question interface. At the top, there is a 'Close' button on the left and a 'Next' button on the right. The main title is 'K! Question 1'. Below the title, there is a 'Question (required)' field with the text 'I ____ Brazilian and I live in Curitiba.'. Below the question, there are two sections: 'Time limit' and 'Award points'. The 'Time limit' section has a dropdown menu with the option '20 sec'. The 'Award points' section has a 'YES' button. To the right, there is a 'Media' section with three icons for image selection and a 'New!' button. Below this, there are four answer fields: 'Answer 1 (required)' with the text 'is', 'Answer 2 (required)' with the text 'are', 'Answer 3' with the text 'am', and 'Answer 4' with the text 'she'. Each answer field has a checkmark icon to its right.

Fonte: *print screen* da tela de cadastro de opções de resposta no site <http://getkahoot.com>

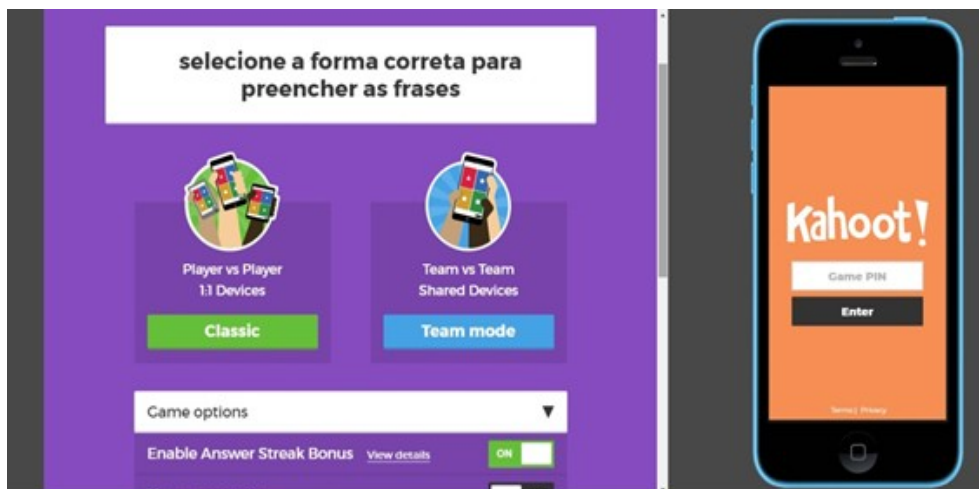


REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

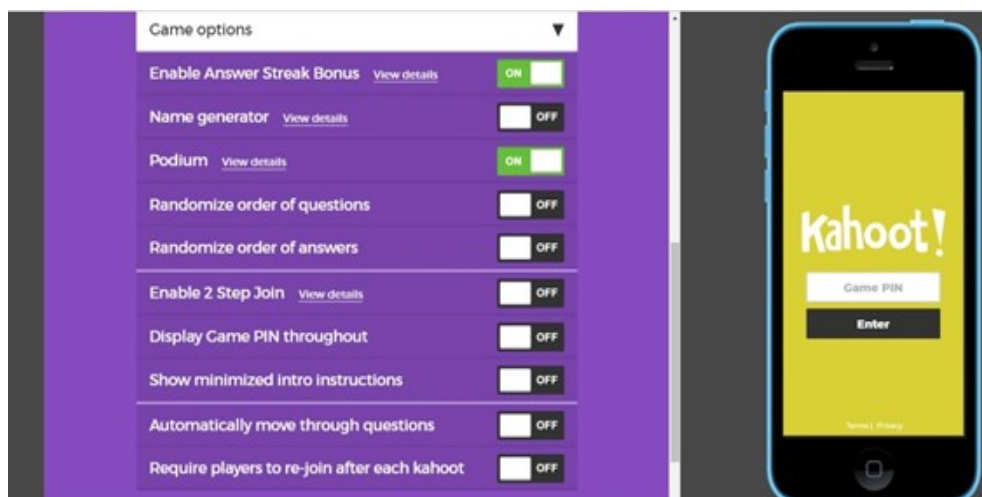
A seguir o docente deve gerar o “PIN” código para o aluno adentrar ao aplicativo para participar do questionário, posteriormente selecionar funções para a participação do discente em grupo ou individual.

FIGURA 5 - Cadastro do número PIN do professor



Fonte: *print screen* da tela de cadastro de PIN no site <http://getkahoot.com>

FIGURA 6 – Seleção de funções



Fonte: *print screen* da tela de cadastro seleção de funções no site <http://getkahoot.com>



REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

Uma forma de facilitação para o rápido acesso é a função de compartilhamento do link do questionário.

FIGURA 7 – Compartilhamento de link

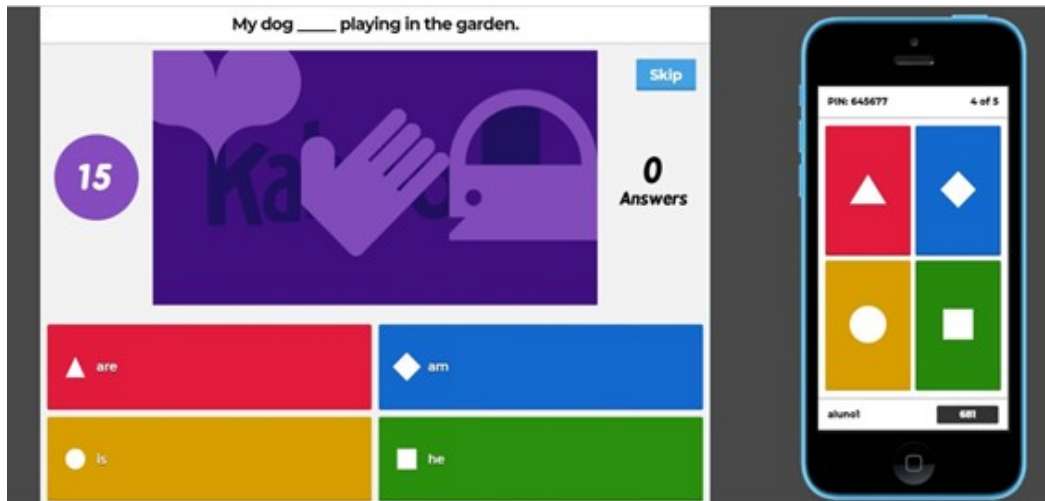


Fonte: *print screen* da tela de compartilhamento de link no site <http://getkahoot.com>

Após a liberação do questionário online pelo aplicativo os discentes terão a contagem em aberto para responder de acordo com as 4 opções disponíveis.



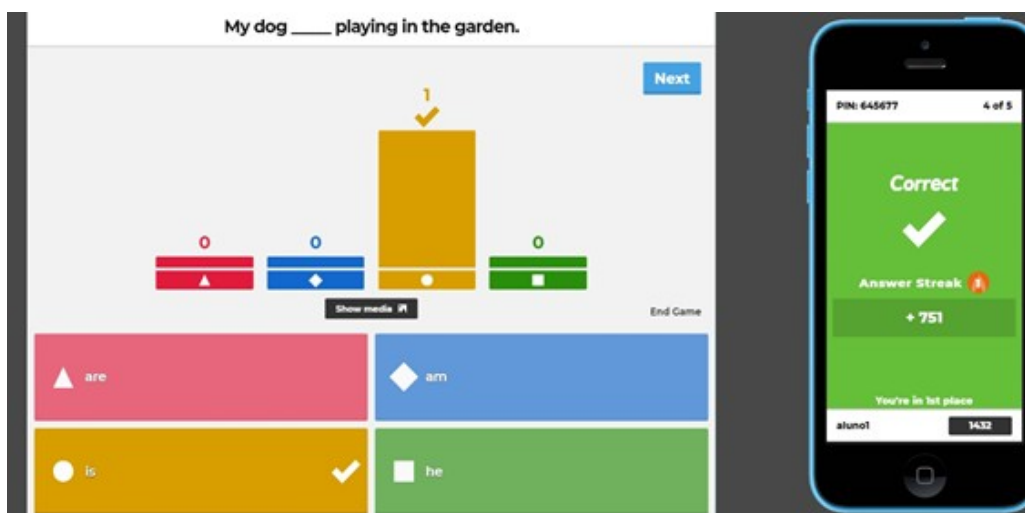
FIGURA 8 – Contagem de questões



Fonte: *print screen* da tela de contagem de questões no site <http://getkahoot.com>

Conforme os acertos e a velocidade das escolhas corretas tomadas pelo aluno, sua pontuação vai se alterando no ranking, todas as questões começam com pontuação máxima de 1000 pontos e ao decorrer do tempo para resposta à pontuação decresce.

FIGURA 9– Pontuações do jogo

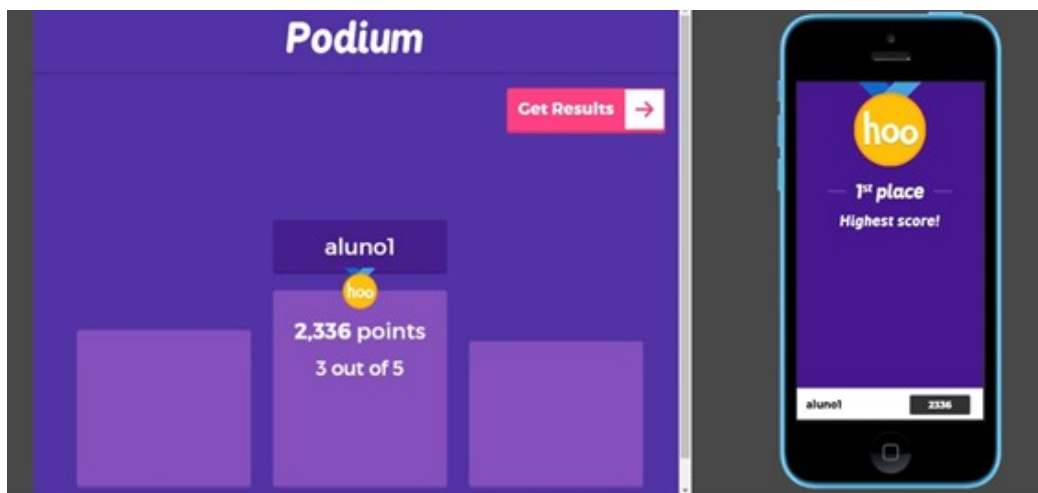


Fonte: *print screen* da tela de pontuações no site <http://getkahoot.com>



Ao final, o aluno pode observar sua pontuação no ranking:

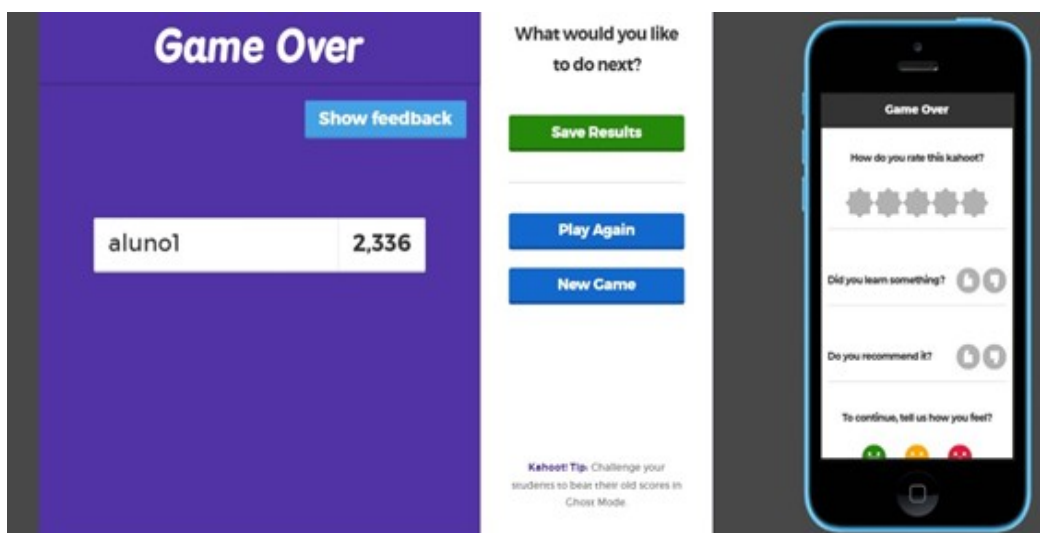
FIGURA 10 – Ranqueamento



Fonte: *print screen* da tela de ranking no site <http://getkahoot.com>

Em seu desempenho no ranking o aluno pode avaliar o questionário.

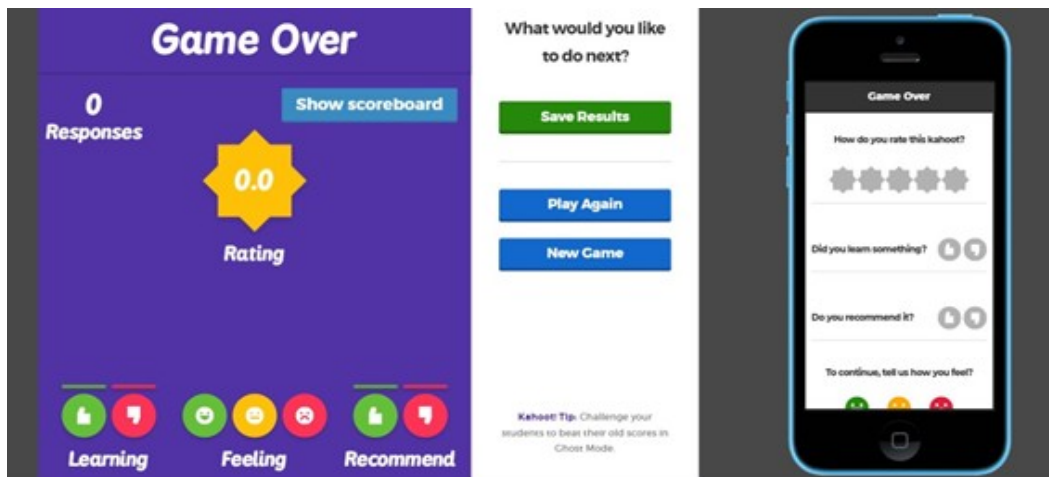
FIGURA 11 – Desempenho



Fonte: *print screen* da tela de desempenho no site <http://getkahoot.com>



FIGURA 12 – Desempenho



Fonte: *print screen* da tela de desempenho no site <http://getkahoot.com>

Com funcionalidades simples e com a proposta certa, o docente pode ganhar tempo e obter um senso inicial de como a turma reage aos conteúdos introduzidos, com o *feedback* aprimorado, podendo dosar o nível de aprofundamento do conteúdo, além de sua estratégia didática.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo se propôs a analisar como o aplicativo kahoot pode auxiliar na introdução da língua inglesa ao ensino médio. Na análise foi evidenciado que ele pode ser utilizado como metodologia ativa, pois com as atividades que podem ser desenvolvidas nessa plataforma fazem com que o aluno interaja, pense e tenha rapidez para atingir os objetivos, estando em grupo ou individual, faz com que os alunos se tornem agentes do seu próprio aprendizado e introduz isso de forma divertida.

Na visão do professor, ele traz de uma forma simples como conquistar a atenção dos alunos, possibilitando também a avaliação sobre o desempenho dos alunos, já que o kahoot traz o feedback de forma rápida. Ele também viabiliza que o professor organize de forma



REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

rápida e simples aulas que fogem do padrão que as escolas possuem, sendo um modelo de aula mais interativa e atraente.

Por fim, acredita-se que este trabalho possa promover mais alternativas para a sala de aula, contribuindo para a aprendizagem dos alunos na área da língua inglesa. Esperamos, também, que sejam desenvolvidas mais metodologias utilizando-se desse aplicativo, pois acreditamos que ele pode contribuir muito para a gamificação da sala de aula de forma lucrativa para o ensino.

REFERÊNCIAS

BRAGA, Juliana Cristina. Uso de recursos tecnológicos na educação. In: _____. (Org.) **Objetos de aprendizagem vol.1**: introdução e fundamentos. Santo André: UFABC, 2014.

DIONÍSIO, Angela Paiva e VASCONCELOS, Leila Janot. Multimodalidade, gênero textual e leitura. In: BUNZEN, Clécio.; MENDONÇA, Márcia. **Múltiplas linguagens para o ensino médio**. São Paulo: Parábola Editorial, 2013, p. 19 - 42.

JUNIOR, João Batista Bottentuit. **O aplicativo Kahoot na educação: verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real**. Challenges: aprendendo nas nuvens, 2017. Disponível em: <https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/53672502/selection.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DO_APLICATIVO_KAHOOT_NA_EDUCACAO_VERIFICA.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20190622%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20190622T214126Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=88ca34d404ccd71f29a7a12dcf1df0de322063eb24f3264672f8159a5ebdd05a>. Acesso em: 02 de jun. de 2019.

LIMA, Mariana. Brasil já tem mais de um smartphone ativo por habitante, diz estudo da FGV. **Jornal Estadão**, 2018. Disponível em: <<https://link.estadao.com.br/noticias/geral,brasil-ja-tem-mais-de-um-smartphone-ativo-por-habitante-diz-estudo-da-fgv,70002275238>>, acesso em 22 de jun. de 2019.



REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

SILVA, João Batista da; ANDRADE, Maria Helena; OLIVEIRA, Rannyelly Rodrigues de; SALES, Gilvandenys Leite; ALVES, Francisco Regis Vieira. Tecnologias digitais e metodologias ativas na escola: o contributo do Kahoot para gamificar a sala de aula. **Revista Thema**, volume 15, nº 2, p.2 2018. Disponível em: <https://www.academia.edu/36707351/Tecnologias_digitais_e_metodologias_ativas_na_escola_o_contributo_do_Kahoot_para_gamificar_a_sala_de_aula>. Acesso em: 02 de jun. de 2019.

TAJRA, Sanmya Feitosa. **Informática na educação**. Novas ferramentas pedagógicas para o professor da atualidade. 2. ed. São Paulo: Érica, 2000.

Recebido em: 17/10/2023

Aprovado em: 22/10/2023

Publicado em: 27/10/2023