



INSTITUTO FEDERAL DA PARAÍBA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
ESPECIALIZAÇÃO EM DOCÊNCIA PARA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

ANTONIO MASCARENHAS DA RESSURREIÇÃO

KAHOOT NAS AULAS DE FUNDAMENTOS DA ADMINISTRAÇÃO EM
TURMA DO 1º ANO DO ENSINO TÉCNICO EM ADMINISTRAÇÃO

Cabedelo
2022

ANTONIO MASCAREHAS DA RESSURREIÇÃO

**KAHOOT NAS AULAS DE FUNDAMENTOS DA ADMINISTRAÇÃO
EM TURMA DO 1º ANO DO ENSINO TÉCNICO EM
ADMINISTRAÇÃO**

Artigo científico apresentado ao Curso de Especialização em Docência para Educação Profissional e Tecnológica, do Ensino Superior do Instituto Federal da Paraíba/UAB, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Docência para Educação Profissional e Tecnológica.

Orientadora: Prof^ª. Me. Ivana Maria Medeiros de Lima

Dados Internacionais de Catalogação – na – Publicação – (CIP)
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB

R435r Ressurreição, Antonio Mascarenhas.
Kahoot nas Aulas de Fundamentos da Administração em Turma do 1º
ano do Ensino Técnico em Administração. / Antonio Mascarenhas da
Ressurreição. – Cabedelo, 2022.
33 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Docência para
Educação Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal de Educação,
Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB.

Orientador: Profa. Ma. Ivana Maria Medeiros de Lima

1. Kahoot. 2. Pedagogia. 3. Ensino – aprendizagem. I. Título.

CDU 37.013

FOLHA DE APROVAÇÃO

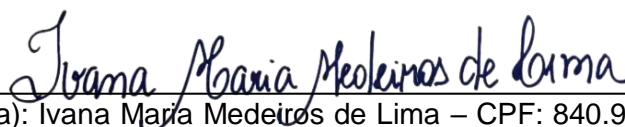
ANTONIO MASCARENHAS DA RESSURREIÇÃO

KAHOOT NAS AULAS DE FUNDAMENTOS DA ADMINISTRAÇÃO EM TURMA DO 1º ANO DO ENSINO TÉCNICO EM ADMINISTRAÇÃO,

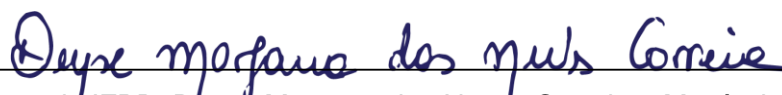
Trabalho de conclusão de curso elaborado como requisito parcial avaliativo para a obtenção do título de especialista no curso de Especialização em Docência EPT , campus Cabedelo, e aprovado pela banca examinadora.

Cabedelo, 19 de Maio de 2022.

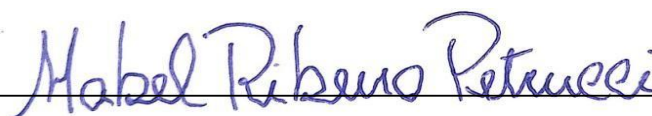
BANCA EXAMINADORA



Orientador(a): Ivana Maria Medeiros de Lima – CPF: 840.927.694-15



Membro Interno do IFPB: Deyse Morgana das Neves Correia – Matrícula: 1877761



Membro externo: Mabel Ribeiro Petrucci - CPF: 023.742.274-30

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, a Deus, que “Perto está de todos os que o invocam, de todos os que invocam em verdade.” (Salmos 145:18). “[...] e dá força ao cansado, e multiplica as forças ao que não tem nenhum vigor. ” (Isaías 40:29).

Aos meus pais, Asteria, (em memória) e Antônio, que ontem e sempre, são meus referenciais de vida e amor, em todos os momentos da minha vida.

À Kissiane, minha esposa, pela compreensão, pelo apoio e pela paciência nesse período de construção do trabalho final de curso.

As minhas irmãs Ana e Soledade pelo apoio, sempre que necessário.

A minha orientadora, Ivana pela paciência, dedicação e pelas excelentes contribuições acadêmicas e acompanhamento durante todas as etapas, nesse período da construção do projeto final de curso.

A todos os professores da Especialização em Docência para Educação Profissional e Tecnológica do IFPB, pelas contribuições relevantes durante o curso.

À Mariangela, Superintendente da SUPED, pelo apoio e que sempre me fazendo acreditar que seria possível produzir um trabalho relevante para o campo científico e institucional.

Aos Professores Rubem, Carlos e Sandra, pelo acolhimento no período preparatório do projeto de intervenção pedagógica, que mui gentilmente contribuíram com essa produção.

O meu agradecimento mais que especial a cada um.

Aos alunos da Escola Técnica Estadual José Alencar Gomes da Silva, do município de Paulista/PE, que mui gentilmente contribuíram com essa produção

EPÍGRAFE

Por que o Senhor dá a sabedoria, e da sua boca vem o conhecimento e o entendimento. (Provérbios 2:6).

RESUMO

Observando-se a relação professor-aluno em sala de aula, pode-se perceber que há diversas maneiras de ensino e diferentes níveis de aprendizagem. Desta forma, torna-se primordial que o professor desenvolva alternativas pedagógicas, tal como a gamificação como recurso pedagógico, que facilite o processo de ensino-aprendizagem. Destaca-se, assim, o Kahoot que é uma plataforma de aprendizado baseada em jogos, usada como tecnologia digital, a fim de facilitar a compreensão dos alunos com conteúdos sobre a Teoria Clássica da Administração. O objetivo deste trabalho é investigar a aplicação do kahoot como possibilidade de favorecer a motivação e o engajamento dos alunos no processo de ensino-aprendizagem nas aulas de fundamentos de administração em turma 1º ano do curso técnico em administração integrado, em uma instituição de ensino profissional pública, localizada no município de Paulista, do Estado de Pernambuco. O estudo seguiu uma abordagem qualitativa, descritiva, exploratória, dedutiva, a partir de um levantamento bibliográfico. Para aplicação da atividade, a partir de questões de múltipla escolha, com perguntas fechadas, em formato de *quiz*, através da plataforma Kahoot. A análise de dados foi obtida a partir das respostas fornecidas pelo Kahoot, e transformadas essas respostas em informações, e por fim, apresentadas, em um “*Podium*” com grupo de alunos, que obtiveram a maior pontuação. A aplicação da atividade gamificada em sala de aula, usando o Kahoot, indicou os seguintes resultados esperados: o professor avalia sua prática pedagógica; interação com seus pares; envolver os estudantes de educação profissional em atividades ligadas as tecnologias educacionais. Por fim, a inserção da Kahoot na escola pública está diretamente imbricada nos processos de aprender e de ensinar.

Palavras-chave: Kahoot. Ensino e Aprendizagem. Curso Técnico em Administração.

ABSTRACT

Observing the teacher-student relationship in the classroom, it can be seen that there are different ways of teaching and different levels of learning. In this way, it becomes essential that the teacher develops pedagogical alternatives, such as gamification as a pedagogical resource, which facilitates the teaching-learning process. Thus, Kahoot stands out, which is a game-based learning platform, used as digital technology, in order to facilitate students' understanding of content on the Classical Theory of Administration. The objective is to investigate the application of the hoot course as a possibility to encourage a teaching-learning process of students in the teaching-learning process of students in teaching the fundamentals of classwork administration, located in the municipality of Paulista, in the state of Pernambuco. The Study of a qualitative, descriptive, exploratory, ductive approach to a bibliographic survey. For application of the activity, from choice strategies, with closed questions, in quiz format, through the Kahoot platform. Data analysis was obtained from the answers provided by Kahoot, and transformed from answers, answers in a greater number of students, in a group with information, which obtained productivity. The application of the gamified activity in the classroom, using Kahoot, indicated the following expected results: the teacher evaluates his pedagogical practice; interaction with their peers; vocational education students in linked activities as linked technologies. Finally, the inclusion of Kahoot in public schools is directly imbricated in the processes of learning and teaching.

Keywords: Kahoot. Teaching and learning. Technical Course in Administration.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

| | |
|------|--|
| ETE | Escola Técnica Estadual |
| LDB | Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional |
| TDIC | Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação |

SUMÁRIO

| | | |
|------------|--|-----------|
| 1 | INTRODUÇÃO..... | 1 |
| 2 | OBJETIVOS | 3 |
| 3 | JUSTIFICATIVA | 3 |
| 4 | REFERENCIAL TEÓRICO | 4 |
| 4.1 | TECNOLOGIAS DIGITAIS DE APRENDIZAGEM | 4 |
| 4.2 | O KAHOOT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL | 7 |
| 5 | METODOLOGIA DA PESQUISA | 10 |
| 6 | RESULTADOS DA PESQUISA | 12 |
| 7 | CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 16 |
| | REFERÊNCIAS..... | 19 |
| | APÊNDICE | 22 |

1 INTRODUÇÃO

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

CAMARGO e DAROS (2021, p.43) que “os jogos utilizados no campo educacional são denominados jogos sérios (*serious games*) isto é, elaborados sem fins exclusivos de entretenimento, mas focados no processo de aprendizagem”. O jogo é considerado uma boa estratégia de ensino, pois, a sua utilidade desperta nos discentes, o sentimento de conquista e, conseqüentemente aumento da autoestima e do interesse em aprender. Com os novos recursos digitais, ascendem novas possibilidades para a educação, transformando o fazer de professores, dos alunos e da comunidade escolar.

O termo gamificação é utilizado para representar um conjunto de atividades organizado com base na mecânica dos jogos, com o intuito de engajar pessoas para resolverem problemas e melhorarem a aprendizagem. Pode, em alguns casos, envolver o uso de aparelhos eletrônicos, como: tablets, computadores e celulares, mas isso não é uma exigência.

Sobre isso, ZICHERMANN e CUNNINGHAM (2011, p.75) afirmam que “a gamificação busca práticas e preceitos pedagógicos que venham estimular o engajamento e principalmente a interação entre professores e alunos” A ideia atrelada a essa técnica é a de aprender com os jogos.

Nessa perspectiva os autores LEE e HAMMER, (2011, p.5) apresentam a gamificação como uma “dinâmica e as estruturas que os jogos utilizam para promover a aprendizagem, ou seja, não é a utilização do jogo em si, mas a estrutura lúdica que o mesmo possui”.

A incorporação da gamificação oferece uma oportunidade para ajudar a escola, a minimizar problemas de motivação e engajamento. O Kahoot é um jogo digital que pode ser utilizado como ferramenta pedagógica, no intuito de facilitar a compreensão dos alunos, garantindo aderência à prática em sala de aula, que possibilite o engajamento, a cultura digital, o lúdico, e a cooperação dos estudantes no componente curricular, de Fundamentos da Administração no curso técnico em administração, na qual, esperte sua colaboração, motivação e a busca pelo conhecimento, leva-nos ao seguinte questionamento:

Como o uso do Kahoot em sala de aula pode potencializar o ensino-aprendizagem nas aulas da disciplina de fundamentos da administração?

Verificou-se no estudo, em relação à temática que são muitos, quando se trata do Kahoot no curso técnico em administração, como foi comprovado por meio de uma consulta ao portal de Periódicos da CAPES, em 2022, com a palavra-chave: plataforma kahoot, foram cento e dezesseis resultados encontrados na consulta. Esses resultados demonstram a necessidade de pesquisa, acerca da temática, o que ratifica a relevância deste estudo.

Ademais, o Kahoot é uma plataforma de aprendizagem baseada em jogos, utilizada como tecnologia educacional, disponível no site <https://kahoot.com/> nos formatos *on line* e App; de forma gratuita e paga com fins educacionais.

Esse estudo objetiva investigar a aplicação do kahoot como possibilidade de favorecer a motivação e o engajamento dos alunos no processo de ensino-aprendizagem nas aulas de fundamentos de administração em turma 1º ano do curso técnico em administração integrado, numa Escola Técnica Estadual, do município de Paulista, do Estado de Pernambuco.

No estudo, a pesquisa do tipo qualitativa descritiva, exploratória, dedutiva, seguiu o método da intervenção pedagógica em sala de aula presencial, através da gamificação.

Para atingir o objetivo e elucidar esta questão norteadora, foi apresentado a plataforma Kahoot aos alunos, em seguida, foi aplicado uma atividade em formato de *quiz*, acerca de conteúdos voltados à Teoria Clássica da Administração, com a participação de 30 (trinta) estudantes do 1º ano.

Para melhor compreensão desta investigação abordaremos a seguir as Tecnologias digitais de aprendizagem e o Kahoot como ferramenta de aprendizagem na Educação Profissional.

2 OBJETIVOS

O objetivo geral deste estudo é investigar a aplicação do kahoot como possibilidade de favorecer a motivação e o engajamento dos alunos no processo de ensino-aprendizagem nas aulas de fundamentos de administração em turma 1º ano do curso técnico em administração integrado, numa Escola Técnica Estadual, do município de Paulista, do Estado de Pernambuco.

Para isto, foram definidos como objetivos específicos:

- Identificar o potencial metodológico do Kahoot no fazer educacional;
- Pesquisar de que forma a inserção do Kahoot nas aulas de fundamentos de administração pode influenciar nas oportunidades de aprendizagem do aluno;
- Refletir as contribuições da gamificação no processo de ensinar e aprender no curso técnico em administração.

3 JUSTIFICATIVA

Verificou-se no estudo, em relação à temática que são muitos, quando se trata do Kahoot no curso técnico em administração, como foi comprovado por meio de uma consulta ao portal de Periódicos da CAPES, em 2022, com a palavra-chave: plataforma kahoot, foram cento e dezesseis resultados encontrados na consulta.

Esses resultados demonstram a necessidade de pesquisa, acerca da temática, o que ratifica a relevância deste estudo. Ademais, o Kahoot é uma plataforma de aprendizagem baseada em jogos, utilizada como tecnologia educacional, disponível no site <https://kahoot.com/> nos formatos *on line* e App; de forma gratuita e paga com fins educacionais.

4 REFERENCIAL TÉORICO

4.1 TECNOLOGIAS DIGITAIS DE APRENDIZAGEM

A educação nos dias atuais passa por grandes desafios e mudanças significativas nos métodos de ensino-aprendizagem impulsionadas pela inserção das tecnologias digitais. Muitos são as tecnologias digitais disponíveis para ampliar as perspectivas de ensino e de aprendizagem dos estudantes de educação profissional técnica em nível médio. O fazer docente tem sido conduzido à tomada de decisões que precisa acompanhar e utilizar as tecnologias digitais na sala de aula, devendo ser vistas como aliada no fazer pedagógico, para alcance dos objetivos e metas educacionais. Diversos fatores estão diretamente relacionados com a inserção das tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem, a citar, o professor, precisa ser agente de mediação, pois exerce papel determinante nesse processo.

Mas é preciso que os professores modifiquem suas concepções sobre ensinar e aprender, compreendendo que as tecnologias oferecem inúmeras possibilidades educativas, e muito podem contribuir para a melhoria da qualidade da educação.

KENSKI (2012, p.75) por meio das “tecnologias é possível romper com as estruturas preestabelecidas da sala de aula, sendo necessário, para tal, ampliar o conceito de espaço e tempo de ensino”. Para a autora, as tecnologias digitais podem ser usadas para transformação do ambiente formal de ensino, de modo que, seja possível através delas criar um espaço em que a produção do conhecimento aconteça de forma criativa, interessante e participativa.

É nessa circunstância que se ressalta a importância das tecnologias digitais como recursos didáticos na educação profissional técnica. Em primeiro lugar, por que o desenvolvimento de competências e habilidades perpassa pela utilização das tecnologias digitais. Segundo, porque as tecnologias digitais ressignificam o nosso pensamento e a nossa ação. Terceiro, porque as fontes de informações são variadas e diversas, e é preciso saber lidar com elas, utilizando-as a favor da aprendizagem dos sujeitos. Quarto, porque a prática pedagógica é enriquecida pelo uso da gamificação, favorecendo o desenvolvimento de uma didática diversificada, no que se refere às estratégias pedagógicas. Quinto, porque o papel do professor no ambiente da aprendizagem baseada por tecnologias digitais, exige dele uma ação consciente e promotora de novas aprendizagens, tanto dos alunos, quanto das suas próprias reelaborações do conhecimento.

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

Segundo MASETTO *et al.* (2012, p.23), “os termos tecnologias, aprendizagem e mediação pedagógica são indissociáveis quando se discute educação”. Há algum tempo atrás o debate sobre as tecnologias nos processos educacionais oscilava entre usar ou não, a tecnologia para ensinar e aprender. Hoje esse debate já se encontra superado, e o foco de discussão agora é a mediação pedagógica com a integração das tecnologias digitais.

A relevância no processo de mediação pedagógica com as tecnologias digitais é que os estudantes estejam abertos às novas formas de efetivação de saberes. Vivemos em uma sociedade, cuja evolução tecnológica modifica nossos hábitos, e a forma de aprender também é influenciada por todas essas inovações.

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

ANDRADE (2021, p.14), as tecnologias digitais apresentam inúmeros benefícios, tais como: “aquisição de uma tecnologia que motiva o aluno por trazer oportunidades de escolhas; autoria criativa; e ofertar experiência de trabalho pedagógico inovador: (interdisciplinaridade, relação entre conteúdo e competência) para o professor”. As novas tecnologias mostram quando aproveitadas e usadas dentro de uma proposta pedagógica adequada, podem trazer benefícios no processo de construção do conhecimento, tornando o processo de ensino e aprendizagem mais eficaz.

Cabe ao professor aproximar-se dos alunos por meio das tecnologias digitais, mas dentro de uma concepção pedagógica que também considere as expectativas dos próprios alunos, que se sentem cada vez mais à vontade para utilizar ferramentas on-line. É preciso buscar esse conhecimento tecnológico, se apoderar, aprofundar e utilizar em sala de aula, fazendo mudanças significativas no cotidiano escolar.

Constatamos que os estudantes do curso técnico em administração um amplo conhecimento digital que trazem para a sala de aula, cabendo agora o papel do professor de incentivar e estimular seus os alunos a utilização pedagógica das tecnologias digitais.

Nessa perspectiva FLEMMING e MELLO (2003, p. 65) salientam que as “ferramentas tecnológicas estejam dispostas em um plano de aula bem estruturado, com uma sequência didática que promova a interação entre o objeto de estudo e as estratégias de aprendizagem”.

Assim o docente, ao propor uma metodologia inovadora, precisa levar em consideração que a tecnologia digital possibilita o acesso ao mundo globalizado e a rede de informação disponível em todo universo e dar este “espaço” também em aula para o aluno fazer uso. As tecnologias digitais, sugere uma proposta construcionista, que envolve os alunos na construção de artefatos tecnológicos, propiciando o envolvimento tanto no conteúdo quanto no processo criativo com o uso das tecnologias.

Esse tipo de proposta é defendido por PAPERT (1986, p.8), ao afirmar que “a tecnologia para o desenvolvimento de uma educação contextualizada, onde os estudantes trabalhem na construção de elementos que lhes sejam significativos e através da qual determinados conhecimentos e fatos possam ser aplicados e compreendidos”. A aprendizagem construcionista, integra novas experiências à “arquitetura” autorreferencial de experiências pessoais passadas e um processo social que torna os sujeitos competentes e capazes de moldar e mudar ativamente o seu mundo social.

Entretanto, há uma variedade de fontes, ferramentas e estratégias que favorecem este processo? É evidente que sim, até por que as ferramentas digitais podem ser usadas para transformação do ambiente formal de ensino, de modo que, seja possível através delas criar um espaço em que a produção do conhecimento aconteça de forma criativa, interessante e participativa. Conforme ALMEIDA (2011, p. 19) “tecnologias digitais de aprendizagem em sala de aula contribui para a busca da qualidade da educação”. Ao tornar o processo de aprendizagem dinâmico, abrem novas perspectivas de ensino, tornam a prática pedagógica reflexiva e exigem mais capacitação dos professores contribuindo para a formação desses profissionais.

Em meio a essas perspectivas, o professor deve investigar as contribuições das tecnologias digitais para processo de ensino aprendizagem, requer compreender a dimensão conceitual de tecnologia, e o uso delas na escola, para que se tenham reflexões sobre a utilização dessas ferramentas como método de ensino.

Por fim, ao incentivar e destacar a integração das tecnologias nos processos de ensino e de aprendizagem, queremos que fique claro que não se trata apenas de aparelhar as escolas, mas de desenvolver competências que atendam às necessidades atuais da nossa sociedade. Portanto, a inserção das tecnologias digitais na aprendizagem nos leva a refletir acerca das contribuições que a tecnologia traz à serviço da educação, tornando um processo de ensino-aprendizagem que o aluno seja atuante, crítico, construa saberes e seja agente de transformação, sendo assim, faz necessário pensar sobre o uso e benefícios metodológicos das tecnologias digitais na prática pedagógica.

4.2 O KAHOOT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

Os jogos desde sempre têm sido uma parte integrante da nossa sociedade. As pessoas apreciam a sensação de ganhar pontos, ter recompensas e receber autonomia, superando desafios e obstáculos como elemento de diversão. Surge assim o termo Gamificação, que designa uma metodologia aplicada por meio dos jogos para treinar, estimular o engajamento e o aprendizado de pessoas em situações reais. Além de desafios, a gamificação oferece recompensas que são importantes tanto na motivação quanto para o sucesso.

Segundo BORGES, *et al.* (2013, p.234). O termo abreviado “gamificação” (do inglês *gamefication*), é a aplicação de técnicas da mecânica dos jogos (*games*) em situações diversas, com os objetivos principais de simular situações, influenciar e engajar a participação de um grupo de usuários alvo”. Vale ressaltar que a gamificação no cenário de cultura digital não é um ambiente apenas de entretenimento, mas transformar atividades comuns da internet em atividades educativas.

Assim, diz, BUSARELLO (2016, p. 19), “a utilização da gamificação no processo de ensino aprendizado contribui para a aquisição de habilidades e conhecimentos em curta dimensão temporal, favorecendo o aprendizado de conteúdos complexos”. Isto reflete diretamente nas aulas da disciplina de fundamentos de administração, do curso técnico em administração, na qual, muitos estudantes, do 1º ano, consideram a disciplina com uma intensidade de conteúdos teóricos relacionados a Princípios e conceitos de Administração, Teoria Geral da Administração, Administração Científica e Taylorismo.

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

Por mais que se utilizem na educação *softwares* de jogos educativos, disponíveis, se não houver mudanças nas concepções e práticas pedagógicas, nada se altera. A relação com o saber permanece a mesma: estática, isolada e desprovida de sentido. Muitas vezes só é modificada a forma de fazer algo, mas a essência permanece a mesma. Diante desse cenário, discute-se, atualmente, a qualidade do ensino e o cumprimento dos objetivos da formação profissional, logo, os objetivos da Educação Profissional estão definidos na Lei Nº 9.394/96 (LDB), de

20/12/1996, Capítulo III, no artigo 39, em que se lê: “a educação profissionalizante é aquela destinada em preparar o desenvolvimento de aptidões para a vida produtiva na sociedade do trabalho e do conhecimento” (BRASIL, 1996). As práticas educativas fazem parte da essência do trabalho do docente, em se tratando de ensino-aprendizagem.

Nesse viés apontam, TAROUÇO *et al.* (2004, p.2), “existe uma variedade de plataformas de tecnologias digitais, em formato de jogos, com conteúdos educativos que podem ser utilizados na escola, associados aos conteúdos curriculares da educação profissional”. Assim sendo, para auxiliar os alunos no conteúdo das aulas, do ensino técnico em administração, no desenvolvimento da aprendizagem e estimular o professor a conhecer uma proposta de gamificação, como estratégia de ensino, se configura o Kahoot. Uma plataforma de aprendizagem baseada em jogos, sendo de origem norueguesa, desenvolvida em 2013, por Johan Brand, Jamie Brooker e Morten Versvik. A plataforma Kahoot é um recurso gratuito da Web para gamificar a aula e fazer que os estudantes aprendam divertindo-se.

O acesso ao Kahoot é através do link <https://kahoot.com/>, utilizada como tecnologia educacional em instituições de ensino, logo, o Kahoot, disponibiliza quatro modalidades de atividades: Quiz, Jumble, Discussion e Survey. É possível criar jogos de aprendizado, um jogo divertido em questão de minutos, aos que denominamos “Kahoots”, em que consiste em fazer uma série de perguntas de múltiplas opções, permitindo personalizar ou acrescentar vídeos, imagens e diagramas, às perguntas para ampliar o envolvimento do alunado, e além disso, professor pode se cadastrar para criar seus *quizzes* (conjunto de questões e respostas).

Em pouco tempo é possível criar um jogo de aprendizagem sobre qualquer tema, para todas as idades e com diferentes níveis de dificuldades. Para os jogadores, não será necessário ter uma conta, nem se cadastrar para participar do jogo. Existem duas possibilidades de jogar: em grupo ou individual. As partidas de perguntas, uma vez criadas, são acessíveis por todos os usuários desse recurso. Ao criar o jogo, ele fica disponível para que outros o possam usar. Além de serem reutilizáveis, podem ser modificados para atender as particularidades de cada aluno ou grupo e garantir o aprendizado.

Pode-se ainda modificar o tempo estabelecido para que os alunos respondam às questões, editar perguntas ou respostas e ainda agregar imagens e vídeos. Finalmente, ganhará aquele participante ou grupo que obtiver a maior pontuação. Ainda, na plataforma Kahoot, podem ser adicionadas perguntas pelo professor e, essas são convertidas em um jogo com pontuação, interação e ranqueamento. A gamificação inerente do Kahoot é geralmente utilizada como recurso didático em sala de aula para revisar o conhecimento dos estudantes do ensino técnico em administração para a avaliação formativa, com uma competição associada, torna a

avaliação, usando essa estratégia mais interessante do que avaliação escrita.

SHIRKY (2003, p.113), o acesso ao Kahoot, “aumenta as habilidades sociais e colaborativas humanas, apoiando comunicações em grupo em que a interação estaria apoiada em regras e em procedimentos de negociação”. Um meio que facilita as conexões sociais e o intercâmbio de informações e até como uma ecologia, ao permitir um “sistema de pessoas, práticas, valores e tecnologias num ambiente particular local” SUTER *et al.* (2005, p. 46).

Contudo, como fator preeminente na utilização do Kahoot em sala de aula é que o professor obtenha um *feedback* imediato do número de erros e acertos de cada estudante. CALIXTO *et al.* (2020, p. 52) “a aprendizagem se modifica gradativamente com o avanço tecnológico”. Sendo assim, a aprendizagem baseada em jogos contribui para a construção de conhecimento não somente no ato de jogar, em que ocorre a tomada de decisões e atitudes para a resolução de problemas, mas após o ato de jogar. Assim, a plataforma Kahoot é uma tecnologia educacional que recorre aos elementos particulares dos jogos para motivar os elementos envolvidos na aprendizagem e partilha de conhecimento em várias áreas.

Ressalto que o Kahoot como tecnologia digital utilizada na educação profissional técnica de nível médio, tem como objetivo despertar o interesse dos estudantes de fundamentos de administração, para os vários conteúdos curriculares, além de tornar o processo de ensino e aprendizagem uma experiência ainda mais rica e concreta para professores e alunos.

Mas o Kahoot aplicado no curso técnico em administração, permite ao estudante de aprender num ambiente virtual, alguns domínios, como por exemplo: desenvolvimento de competências, resolução de problemas, tomada de decisão, envolvimento dos alunos na aprendizagem a partir do jogo. Para além das normais recompensas e incentivos, existem ainda outras formas viáveis para motivar e incentivar o desejo de competir, por exemplo, utilizando um critério de atribuição de pontos.

Assim, VERZAT, *et al.* (2009, p. 356) sustentam também que “a adoção de pedagogias alternativas como a utilização da plataforma Kahoot, melhora o ensino técnico e a eficácia da aprendizagem, e são uma resposta para as várias falhas dos métodos de métodos de ensino tradicionais”. Desse modo, o professor deve explorar novos recursos didáticos, que tendem a sustentar novas aprendizagens, a manter os estudantes do curso técnico em administração envolvidos na tarefa, e a constituir modelos propiciadores à transferência da aprendizagem. Entretanto, em educação profissional a estratégia é insuficiente para o desafio de formar um estudante com saberes e fazeres capazes de torná-lo proficiente em uma atividade laboral.

É importante destacar também que o professor não precisa ser um expert em tecnologia digital. Mas deve conhecer e promover a aprendizagem de forma lúdica, aos alunos estimulando o engajamento em atividades do cotidiano, através da plataforma Kahoot. Pode assim dizer-se que o uso do Kahoot, como estímulo à aprendizagem com base em atividades de jogo ocorre, e de uma forma espontânea, autônoma, significativa e profunda.

Segundo VIANNA (2013, p. 77), “o Kahoot desperta emoções positivas e explora aptidões, atreladas a recompensas virtuais, ao se executar determinada tarefa”. Por isso, é aplicada em situações e circunstâncias que exijam a criação ou a adaptação da experiência do estudante a um determinado conteúdo. No caso da aprendizagem, ambientes gamificados contribuem para a criação de desafios emocionantes e recompensas por sua dedicação e sua eficiência e oferecem um espaço para que os alunos apareçam espontaneamente.

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

5 METODOLOGIA DA PESQUISA

O presente estudo realizou investigação, descritiva, exploratória, qualitativa, por meio de revisões bibliográficas e coleta de dados primários, baseada em uma atividade da plataforma Kahoot, em formato de *quiz*, Administração, aplicado aos estudantes do 1º ano, da disciplina de fundamentos de administração, do curso técnico em administração integrado, de uma instituição de ensino profissional pública.

A análise dessa pesquisa, seguiu a uma estratégia generalista, isto é, apresentar a plataforma Kahoot, em sala de aula, e, em seguida, os estudantes foram levados para o laboratório de informática, para poderem acessar a plataforma Kahoot para aplicação da atividade, através do método da intervenção pedagógica, com a participação dos estudantes do ensino técnico, numa Escola Técnica Estadual – ETE, localizada no município de Paulista, do Estado de Pernambuco.

O enfoque do estudo seguiu uma abordagem qualitativa voltado para as características do fenômeno estudado, considerando a parte subjetiva do problema. Entretanto, a busca envolveu a coleta de dados, isto é, o recolhimento de informações para compor o estudo. Para atendimento na coleta de dados, seguiu-se alguns passos: Primeiro, pesquisar uma instituição de ensino profissional, neste, caso, a Escola Técnica Estadual – ETE, que ministrasse ensino técnico em administração, integrado, do eixo gestão e negócios, observado no *site* da Secretaria

de Educação e Esportes–SEE/PE. Segundo, após ser selecionada a ETE, do município de Paulista/PE, foi enviada uma mensagem, através de e-mail e pela plataforma whatsapp, ao coordenador dos curso técnico, solicitando uma intervenção pedagógica, com estuantes do 1º ano, para aplicação de uma atividade gamificada, através da plataforma Kahoot, sendo estruturado com 10 (dez) questões fechadas, de múltipla escolha, em formato de *quiz*.

Foi realizado em dois ambientes: sala de aula presencial e laboratório de informática. Participaram da investigação 30 (trinta) estudantes, do curso técnico em administração, e responderam livremente as questões gamificadas. A atividade integrativa gamificada cumpriu algumas etapas previamente:

- 1º) Escolher uma disciplina da base técnica: Fundamentos da Administração;
- 2º) Seleção de um conteúdo norteador: Teoria Clássica da Administração;
- 3º) Apresentar a plataforma Kahoot, na sala de aula, para os estudantes do 1º ano. Em seguida os alunos foram conduzidos para o laboratório de informática, para prosseguimento das próximas etapas.
- 4º) Definir a atividade gamificada, em formato de *quiz* para os estudantes;
- 5º) Dividir a turma em 05 (cinco) grupos;
- 6º) Gerar o código de acesso (Game PIN), que foi distribuído aos alunos, para que estes pudessem se conectar ao ambiente virtual, iniciando, assim, o processo gamificado de aprendizado na disciplina técnica.
- 7º) Responder as questões, por meio dos dispositivos (computadores do laboratório);
- 8º) Identificar o grupo que pontou mais;
- 9º) Apresentar um “*Podium*” com o grupo de alunos com maior pontuação;
- 10º) Por fim, estiveram presente três professores, para apoio nos dois ambientes.

A pesquisa adotou o método dedutivo, em que consiste parte de princípios gerais para chegar a um específico, neste caso, numa investigação aos estudantes do curso técnico em administração. MARCONI e LAKATOS, (2017, p.150) “ os argumentos dedutivos têm o propósito de explicitar o conteúdo das premissas, levando a uma conclusão verdadeira, que indicará se a relação entre os fenômenos estudados é correta ou incorreta, sem gradações intermediárias”. A dedução, baseia-se em premissas com a intenção de promover uma conclusão geral. Nesse sentido, a aplicação da atividade gamificada usando a plataforma Kahoot, foi o instrumento para a coleta de dados. De acordo com FARIAS FILHO (2015, p. 115), afirma que “Os dados podem ser coletados de fontes primárias, o que significa que são coletados diretamente dos sujeitos da pesquisa”. Esse tipo de instrumento de coleta deve ser construído coerentemente com a formulação do problema de pesquisa e a hipótese. Por sua vez,

para coleta de dados foi necessário criar questões de múltipla escolha, com perguntas fechadas, mas que apresentam uma série de possibilidades de respostas com perguntas de maneira clara; através da plataforma Kahoot, foi enviado aos estudantes da instituição de ensino técnico, da rede pública, no período de Abril/2022.

Após a coleta dos dados, passa-se à fase seguinte da pesquisa, que é a análise dos elementos obtidos. Ela foi realizada para atingir os objetivos da pesquisa, confrontando os dados e as informações com as hipóteses criadas no estudo. Conforme GIL (2012, p. 156), “a análise de dados tem como objetivo organizar e sumariar os dados de forma tal que possibilitemo fornecimento de respostas ao problema proposto para investigação”. A análise de dados foi uma das etapas da construção do estudo.

6 RESULTADOS DA PESQUISA

O avanço da tecnologia e a conseqüente ampliação das possibilidades de acesso à informação vêm impactando os modos de aprender, entre o aluno, e tem se tornado cada vez mais direta. Mas qual é a relevância do jogo para a educação? Certamente, os jogos, através dos *games*, entretêm e ensinam. Diante desse cenário, a gamificação passou a ter mais recursos, com mais potencial para envolver os usuários. É nesse ambiente que a plataforma Kahoot tem se apresentado como uma tecnologia digital útil para os estudantes da ETE/PE, do curso técnico em administração, pelas quais possam testar seus conhecimentos, motivação e o envolvimento dos alunos nas atividades.

Ainda, esse tipo de tecnologia digital promove aos estudantes estímulo as habilidades cognitivas que dão apoio à resolução de problemas em ambientes de ensino, além de cultivar o interesse em aprender com seus próprios erros em um ambiente de aprendizagem seguro. Embora, este estudo buscou a eficácia do Kahoot, proporcionando aos estudantes uma visão holística acerca de temas presentes de conteúdos relacionados à Administração.

CARAVANTES *et al* (2005, p.385), define a administração “o processo de consecução dos objetivos organizacionais de uma maneira eficiente, eficaz e efetiva, o que acontece por meio do planejamento, organização, liderança e controle dos recursos organizacionais”. Assim, a Administração é o meio utilizado pelas empresas para alcançar os melhores resultados para seus objetivos, o que acontece através do planejamento, organização, liderança e controle dos processos e recursos disponíveis.

Por outro lado, a educação é permanência e transformação em um processo interativo e não neutro. É com base nessa definição que a educação pública de Pernambuco, através da Escola Técnica Estadual – ETE, permite aos estudantes do ensino técnico, desenvolverem suas

competências cognitivas e habilidades, a fim de alcançar o melhor do seu potencial como seres humanos e membros de uma sociedade. RIBEIRO (1989, p.36), declara que “o sistema escolar é um dos elementos da superestrutura que forma, em unidade com o seu contrário a infraestrutura estrutura social”. Assim, a escola técnica estadual faz parte de um universo dinâmico em que os estudantes participam para tomar decisões rápidas.

É nesse contexto que a Secretaria de Educação e Esportes - SEE, órgão responsável pela rede estadual de ensino, credenciada para a oferta de educação profissional técnica em nível médio, no estado de Pernambuco, tem provocado nas inúmeras instituições de ensino técnico a incorporar os elementos lúdicos, que motivam e contribuem para os diferentes estilos de aprendizagem, através de gamificação.

Além disso, o Kahoot pode se adequar a quaisquer disciplinas, inclusive com conteúdos teóricos, mas que seja necessário um planejamento para ser utilizado de forma eficaz e com resultados explícitos. Entretanto, a avaliação na educação profissional, como observado no curso técnico em administração, o processo de ensino-aprendizagem está diretamente relacionado com as tendências tradicional e tecnicista, nas quais o processo de avaliação visa atribuir uma nota ao aluno e não passar por nenhum processo de reflexão. A avaliação na educação profissional ainda é muito ligada às tendências tradicionais, logo possui um cunho mais somativa que formativo.

Atualmente é visto um grande esforço por parte dos professores que visam colocar a avaliação como bússola norteadora na tomada de decisões e intervenção. Assim, o tipo de avaliação utilizado aos estudantes do curso técnico em administração foi Avaliação Diagnóstica, visa investigar os conhecimentos prévios dos alunos.

Foi indicado pelo menos a princípio, como nova prática, a utilização do kahoot, funcione como avaliação diagnóstica dos conteúdos ministrados, a critério do docente, como prática diferenciada de transmissão dos temas lecionados. Todavia, esse tipo de avaliação prevê a observação pelos grupos de alunos na execução da gamificação, visando observar se não houve distanciamento entre o que foi proposto e o que foi executado. O trabalho em equipe e a criatividade serão critérios considerados na avaliação. No entanto, esse tipo de avaliação requer um feedback oral, isto é, o professor deve conversar com os alunos retomando seu processo de ensino e aprendizagem.

Ressalto que trabalhos em grupo, podem ser considerados um instrumento de avaliação em que as tarefas são realizadas por um número determinado de alunos que devem decidir em conjunto como e o que deve ser eleito. Interessante apontar que, para a utilização desta atividade gamificada, o professor necessita de certa infraestrutura à disposição: acesso à internet,

computadores ou celulares para captação das respostas dos alunos e ainda, para o professor, um computador e um meio de projeção das perguntas, como: *datashow* ou televisor.

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

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

- O professor avalia sua prática pedagógica;
- Interação com seus pares;
- Envolver os estudantes de educação profissional em atividades ligadas as tecnologias educacionais;
- Abre possibilidade para estudantes com dificuldade de aprendizagem ou de motivação;
- Permitiu acompanhamento da atividade gamificada, por meio de sistema de avaliação diagnóstica;
- Apresentou um referencial inovador de se trabalhar conteúdos através de plataforma gamificada;
- Proporcionou conhecer novos modelos de aprendizagem;
- Permitiu aos estudantes do curso técnico de administração a uma aprendizagem fora do ambiente da sala de aula;
- Os alunos conseguiram explorar o ambiente da gamificação desvendando novas informações;
- A plataforma Kahoot estimulou aos estudantes do 1º ano, um ambiente que favorece a inovação, lúdico e a motivação de aprendizagem;
- O processo de aprendizado foi construído de forma coletiva.

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

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

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

Assim, o Kahoot tem finalidades pedagógicas revelam a sua importância, por isso mesmo, devem ser combinados com as teorias, os métodos atuais pedagógicos, as tecnologias e a mediação da escola, na construção do aprendizado. Assim, a intervenção pedagógica, através de uma atividade didática, por meio do Kahoot na educação profissional, em especial na ETE/PE, do curso técnico em Administração, agregou a possibilidade de mediação e interação social, que pode ampliar os ganhos sobre o desenvolvimento cognitivo.

Em suma, o estudo apontou os benefícios da plataforma Kahoot, especialmente na escola pública, e está relacionado a sua importância e que criou condições lúdicas e motivadoras para o exercício das funções cognitivas, e maior interação entre os pares, envolvendo e os incentivando a não desistirem facilmente das dificuldades encontrada na disciplina de fundamentos de administração, fato este que foi constatado, segundo relato dos alunos, sobre a aprendizagem e o desempenho no curso técnico em Administração integrado, em uma instituição pública de ensino técnico.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Hoje o ambiente de ensino e aprendizagem tem que ser de “todos para todos”, em que todos aprendem juntos e de forma cooperativa. Assim, cria-se uma sala de aula e uma escola compatível com o ambiente de inteligência coletiva gerado pelo cenário tecnológico digital. É inegável que os estudantes de hoje já não são os mesmos de poucos anos atrás. O fato é que a sociedade mudou, e a educação precisa acompanhar essas modificações mais amplas. É justamente nesse cenário que surge a necessidade de uma prática pedagógica pautada nas tecnologias educacionais. E dentre os diversos dispositivos de mídias disponíveis em plataformas e *softwares* digitais, quando aproveitados e usados dentro de uma proposta pedagógica, promovendo atividades lúdicas, colaborativas, que proporcione uma aprendizagem.

É importante destacar, que a proposta de intervenção pedagógica foi realizada em uma instituição de ensino profissional pública, localizada no município de Paulista. Entretanto, a intervenção didática com aula expositiva e dialogada, potencializado o trabalho docente para expor o conteúdo em sala de aula de forma atrativa. Esse estudo objetiva investigar a aplicação do Kahoot como possibilidade de favorecer a motivação e o engajamento dos alunos no processo de ensino-aprendizagem nas aulas de fundamentos de administração em turma 1º ano do curso técnico em administração integrado, numa Escola Técnica Estadual, do município de Paulista, do Estado de Pernambuco. Embora, a intervenção pedagógica foi apropriada, o que significa ter adotado métodos de ensino e uso tecnologias adequadas para o desenvolvimento de competências em sala de aula e no laboratório de informática.

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

A aula prática foi realizada no laboratório de informática, da própria escola, que versou com a aplicação de uma atividade aos estudantes de educação profissional técnica. No tocante à ferramenta digital, que se refletiu acerca de seu conceito, suas diversas possibilidades e uso prático.

Também foi preciso considerar que os conhecimentos que o estudante domina, o conteúdo aprendido relaciona-se à aprendizagem sistemática ou formal, o que acontece no contexto escolar. Desse modo, na intervenção pedagógica se deteve conhecer três aspectos: cognitivos, e pedagógicos. Os aspectos cognitivos relacionam-se a organização, desenvolvimento, construção e funcionamento. Envolvem o desenvolvimento das funções psicológicas que acontecem via base biológica em interação com o meio social, tais como: atenção, concentração, pensamento linguagem, memória, raciocínio lógico, imaginação, criatividade, planejamento, percepção, inteligência dentre outras.

Alterações nessas funções podem dificultar a aprendizagem e podem ser decorrentes e lesões, disfunções, falta de estímulos ou oportunidades. Enquanto os aspectos pedagógicos, podemos mencionar o sistema educacional que organiza a escolaridade, a metodologia de ensino utilizada na escola ou pelo professor (es), as concepções e práticas avaliativas, as concepções que fundamentam as práticas pedagógicas desenvolvidas na escola, a organização das turmas na escola, o currículo e o planejamento das atividades escolares, a estrutura física da escola e os recursos materiais e pedagógicos disponíveis, o acompanhamento pedagógico pela equipe pedagógica da escola e as medidas de intervenção tomadas antes do encaminhamento do indivíduo para avaliação.

Foi preciso considerar os conhecimentos da turma, os conteúdos por eles aprendidos, que acontece no contexto escolar, e/ou à aprendizagem assistemática, que acontece em outros contextos além do espaço escolar. Entretanto, foi observado na intervenção a maturidade do professor titular da disciplina, o comportamento dos estudantes, bem como, a linguagem, a autonomia, a independência, instabilidade, agressividade, a iniciativa, entre outros aspectos.

Vale ressaltar que os aspectos sociais dizem respeito aos fatores relacionados à socialização aos grupos sociais dos quais o professor e os alunos fazem parte e as interações sociais em sala de aula que acontecem em diferentes espaços. É importante destacar, as experiências do professor titular, as interações sociais com os alunos (as), a sua participação na atividade em sala de aula, e outros dois professores do qual participaram.

É nesta construção do saber, que é refletida na realidade social, pois, garante a reflexão para atuar com propostas inovadoras que conduzam o aluno a uma construção do conhecimento, uma vez que é na escola que ocorre essa construção, e estabelece um espaço de inter-relações sociais e culturais ao indivíduo. O professor também é um aprendiz e, com isso, passa a desempenhar um novo papel na sociedade contemporânea. Ele deixa de ser o “dono” do saber para ser aquele que irá construir o conhecimento com seus alunos.

Por essa razão, assume um papel na educação como intelectual transformador, emancipador, crítico e mediador. O Kahoot é uma importante ferramenta digital para dinamizar o processo de ensino-aprendizagem, se aplicada de modo criativo, a tecnologia pode apresentar diferentes benefícios para os estudantes. Portanto, são vários os benefícios gerados pelo uso do Kahoot, são: oferece mais dinamicidade e originalidade às aulas, sem deixar de lado os livros didáticos e cadernos. O uso da ferramenta, como plataforma educacional, pode tornar o estudo mais individualizado, conduzindo o aluno a uma aprendizagem focada em suas principais necessidades.

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

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. B.; SILVA, M. G. M. Currículo, tecnologia e cultura digital: Espaços e Tempos de web currículo. **Revista e-Curriculum**, v. 7, n. 1, abr. 2011. 19p.

ANDRADE, S. **Saiba como as tecnologias digitais na educação podem ser aplicadas. Imagine Educação**. 2021. 14p. Disponível em: <<https://educacao.imagine.com.br/saiba-como-as-tecnologias-digitais-na-educacao-podem-ser-aplicadas/>> Acesso em: 25. Abr.2022.

BORGES, T. L.; ALVES, A. G. **Criança co-criadora de jogos digitais: um estudo de caso com aplicação da abordagem do Design Participativo**. In: SBGames'2013, 234p.

BRASIL. **Decreto Federal Nº 2.208, de 17 de abril de 1997**. 1p. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/dec2208.pdf>> Acesso em: 25. Abr.2022.

BRASIL. **LEI Nº 9.394, DE 20 DE DEZEMBRO DE 1996**. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. LDB. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm Acesso em: 25. Abr.2022.

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

CALIXTO, J. M T; GUIMARÃES, M.M.G; SANTOS, R.T. APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS. **Simpósio**, [S.l.], n. 8, mar. 2020. ISSN 2317-5974. Disponível em: <http://revista.ugb.edu.br/ojs302/index.php/simposio/article/view/2114> Acesso em: 25. Abr.2022

CAMARGO, F.; DAROS, T. **A Sala de Aula Digital: Estratégias Pedagógicas para Fomentar o Aprendizado Ativo, On-line e Híbrido**. Porto Alegre: Penso, 2021.43p.

CARAVANTES, G.R.; PANNON, C.C.; KLOECKNER, M, C. **Administração: teorias e processo**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2005.385p.

CAPES. Periódicos. **Plataforma Kahoot**. Disponível em: <https://www-periodicos-capes.gov.br.ez1.periodicos.capes.gov.br/index.php/buscaador-primo.html> Acesso em: 25. Abr.2022.

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

FLEMMING, D. M; MELLO, A.C C de. **Criatividade e jogos didáticos**. São José: Saint Germain, 2003. 65p.

GARCÍA-VALCÁRCEL, A.; MARTÍN, A. H “**Las Tecnologías de la información y la comunicación en el contexto educativo actual**”. In. Recursos Tecnológicos para la enseñanza e innovación educativa Madrid: Sintesis.2013.p. 86.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2012. 156p.

KENSKI, V.M. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. 9.ed. – Campinas: Papirus, 2012. 75p.

_____. **Educação e tecnologias. O novo ritmo da informação**. Campinas: Papirus, 2014. 18p.

KAHOOT. Disponível em: <https://kahoot.com/> Acesso em: 25. Abr.2022

LEE, J. J. J.; HAMMER, J. **Gamification in education: what, how, why bother?** Academic Exchange Quarterly, v. 15, v. 2, p. 1-5, 2011. Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3714308>>. Acesso em: 25. Abr.2022.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2017. 150p.

MORAN, M; MASETTO, M; BEHRENS, M. **Novas tecnologias e mediações pedagógicas**. Campinas: Papirus, 2012. 23p.

PAPERT, S. A. **Logo: computadores e educação**. São Paulo: Brasiliense, 1986. 8p.

PERNAMBUCO. **Secretaria de Educação e Esportes**. Gerência de Educação Profissional de Pernambuco. Disponível em <<https://sisacad.educacao.pe.gov.br/sissel/seip/index.php?p=cursos&eixo=3>> Acesso em: 25. Abr.2022.

RIBEIRO, M.L.S. **História da Educação Brasileira; a organização escolar**, São Paulo: Cortez Ed. e Ed. Autores Associados, 1987. 36p.

SUTER, V.; ALEXANDER, B.; KAPLAN, P. **Social software and the future of conferences** – **Right Now**. EDUCAUSE Review, v.40, n.1, 2005, 46p. Disponível em:

<https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/95623/296861.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Acesso em: 25. Abr.2022

SHIRKY, Clay. *Social software and the politics of groups*. New York: Clay Shirky Consultant, 2003. 113p. Disponível em: <https://www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/EL/article/viewFile/816/884> Acesso em: 25. Abr.2022.

SILVA, H.M.O.S. **Jogos online capacitam empreendedores e estudantes de forma lúdica**.

TAROUCO, L. M. R. et al. **Jogos Educacionais**. 2004.p.2

VERZAT C; J. BYRNE E A. FAYOLLE, A. *Tangling With Spaghetti: Pedagogical Lessons From Games*. Academy of Management Learning & Education, Vol. 8, nº 3, 356p.

VIANNA, Y. *Gamification, Inc.: como reinventar empresas a partir de jogos*. Rio de Janeiro. MJV Press, 2013. 77p.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. *Gamification by Design. Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Canada: O'Reilly Media, 2011. 75p. Disponível em: http://www.pgcl.uenf.br/arquivos/gamificacao_na_educacao_011120181605.pdf Acesso em: 25. Abr.2022.

APÊNDICE

Houve a realização de uma atividade em formato de *quiz*, acerca de conteúdos voltados à Teoria Clássica da Administração, elaborado na plataforma Kahoot, com alunos do 1º ano, da disciplina de Fundamentos da Administração, do curso técnico em administração integrado.

Essa atividade foi elaborada, com seguintes questões:

- 1) **Quais dos itens a seguir consiste um elemento da teoria clássica da administração?**
 - A) **Disciplina**
 - B) Iniciativa
 - C) Ordem
 - D) Coordenação

- 2) **Quem é o criador do estudo acerca dos tempos e movimentos na Administração?**
 - A) Elton Mayo
 - B) Fayol
 - C) Drucker
 - D) **Taylor**

- 3) **Eficiência, segundo os estudiosos da Administração Científica, é sinônimo de?**
 - A) Foco nos objetivos organizacionais
 - B) Cultura organizacional
 - C) Utilização econômica dos recursos
 - D) Todas as alternativas estão corretas

- 4) **Qual a alternativa que apresenta a teoria administrativa que desenvolveu e aplicou o estudo de tempos e métodos?**
 - A) Teoria do processo administrativo
 - B) Teoria da administração científica
 - C) Teoria da revolução industrial
 - D) Teoria da administração de Taylor

- 5) **O filme Times Modern (Tempos Modernos) de 1936 interpretado por Charles Chaplin era uma forte crítica ao modelo econômico vigente na época, à desigualdade social e ao comportamento da sociedade americana diante do problema. Sobre esta afirmação pode-se afirmar que ela é:**
 - A) Verdadeiro
 - B) Falso

- 6) **Fazem parte das Funções Básicas da Empresa idealizadas por Fayol:**
 - A) Funções Operacionais e Funções De Direção/ Comando
 - B) Funções Financeiras e Funções Auditoria
 - C) Funções de Segurança e Funções Antifurto
 - D) **Funções Administrativas e Funções Operacionais**

- 7) **Quem desenvolveu a teoria clássica da administração?**
 - A) Frederich Taylor
 - B) Karl Marx
 - C) Henry Fayol
 - D) Nunca existiu

- 8) **Qual é a ênfase da administração científica de Taylor?**
 - A) Tarefa
 - B) Pessoas
 - C) Gestão do tempo
 - D) Todas estão CORRETAS.

9) Qual a ênfase da administração clássica de Fayol?

- A) Assiduidade dos operários
- B) Na estrutura da organização
- C) No tempo gasto nas tarefas
- D) NRA

10) Quantos princípios Fayol descreve em sua teoria?

- A) 7
- B) 12
- C) 14
- D) 21