



KAHOOT! ANALÓGICO: VANTAGENS E DESVANTAGENS DA ALTERNATIVA NÃO TECNOLÓGICA PARA O USO DE QUIZ COMO FERRAMENTA DIDÁTICA

Clebson Jorge Rodrigues de Lima ¹

Luanda Emely de Lima Souza ²

João Pedro Rodrigues França ³

Giana Raquel Rosa ⁴

RESUMO

Nesse relato de experiência buscou-se avaliar o uso do quiz como metodologia alternativa para o ensino e aprendizagem de teorias da evolução em biologia no contexto do Projeto de Iniciação à Docência (PIBID) numa das escolas parceiras do Núcleo de Iniciação - Ciências e Biologia. A metodologia aplicada foi feita de forma analógica, sem uso de recursos digitais, utilizando recursos da escola para dinamizar a atividade. A experiência foi feita num pretexto de jogo didático, planejando-se previamente as questões e ferramentas a serem utilizadas na intervenção. Nesse texto foi comparado o uso de quizzes digitais e analógicos como metodologia didática destacando as vantagens e desvantagens de cada um, além de promover o quiz como ferramenta de ensino. Os resultados demonstraram que o uso do quiz analógico promove maior engajamento, colaboração, criatividade e aprendizagem entre os alunos, ademais, promove maior envolvimento dos educandos com a aula e na relação professor-aluno. Entretanto, pode-se ter problemas com levantamento de dados, visto que deve ser feito também de forma manual apesar de que a observação da atividade seja facilitada pelo não uso de recursos tecnológicos.

Palavras-chave: Gamificação, Trabalho em equipe, Evolução, Quiz, Metodologia de Ensino.

1 Graduando do Curso de **Licenciatura em Ciências Biológicas** da Universidade Federal de Alagoas- UFAL, clebson.lima@icbs.ufal.br;

2 Graduanda pelo Curso de **Licenciatura em Ciências Biológicas** da Universidade Federal de Alagoas- UFAL, luanda.souza@icbs.ufal.br;

3 Mestre pelo Curso de **Ensino de Ciências e Matemática** da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, joao.franca@professor.educ.al.gov.br;

4 Doutora pelo Curso de **Ensino de Ciências** da Universidade Federal Rural de Pernambuco- UFRPE, giana.rosa@icbs.ufal.br;





INTRODUÇÃO

Em um mundo globalizado e cada vez mais digital, é normal esquecer o poder das ferramentas analógicas no processo de ensino e aprendizagem. O Kahoot, popular plataforma de quizzes online, oferece uma abordagem interativa e dinâmica para testar o conhecimento dos estudantes. No entanto, nem sempre a tecnologia está disponível no ambiente escolar ou é a opção mais adequada, para utilizarmos como exemplo de modelo didático. É aí que entra o “Kahoot Analógico”, uma adaptação do conceito para um formato não tecnológico. Essa alternativa ajuda e resgata a simplicidade e a praticidade dos métodos de ensino, permitindo assim que os educadores criem quizzes e atividades interativas sem depender de dispositivos eletrônicos ou conexão com a internet. Com este estudo, buscamos explorar as vantagens e desvantagens do Kahoot Analógico como ferramenta didática. Foi perceptível a colaboração entre os estudantes de cada equipe, durante o anúncio das perguntas e alternativas eles se juntavam para discutir sobre a questão. Wu (2024), defende que através dos debates e discussões, os estudantes desenvolvem pensamento crítico, aprofundam a compreensão do conteúdo e se envolvem profundamente com os temas abordados, tornando o aprendizado mais interessante e desafiador.

A justificativa para o uso do Kahoot Analógico, retrata sua capacidade de promover uma interação direta entre os estudantes, com o intuito de estimular a participação ativa e facilitar assim a adaptação a diferentes conteúdos e níveis de conhecimento. A metodologia aplicada foi feita de forma analógica, utilizando assim os recursos da escola para dinamizar a atividade. Com isso, um envolvimento maior dos estudantes, promovendo assim uma interação direta entre os estudantes, estimulando a participação ativa e facilitando a adaptação a diferentes contextos e conteúdos. Além disso, por se tratar de um jogo analógico, a prática incentivou de forma eficiente a colaboração, a comunicação e o pensamento crítico no ambiente educacional. Para Schuartz & Sarmiento (2020), jogos aproximam o aluno do conhecimento de forma dinâmica e possibilitam melhor aproveitamento das aulas. Este trabalho teve como objetivo comparar a metodologia digital e o quiz analógico.



Contudo, foi possível verificar engajamento, cooperação, criatividade e pensamento crítico dos estudantes, além da prática promover melhoras significativas no ensino e aprendizagem. Com isso esperamos fornecer uma visão abrangente sobre o potencial do Kahoot Analógico, para enriquecer a experiência do aprendizado e com isto complementar as práticas pedagógicas.

METODOLOGIA

A prática baseia-se numa atividade em forma de gamificação de um assunto de biologia, teorias da evolução que, de acordo com Medeiros e Maia (2013), é um assunto problemático de ser lecionado visto que nas turmas há pluralidade de crenças e fés além de que o professor precisa que os estudantes tenham opiniões críticas sobre o tema. O uso de jogos pode ser uma ótima ferramenta nesse caso, é um ótimo aparato para melhorar a motivação e o engajamento dos estudantes na aprendizagem, além de aprimorar a gestão da sala de aula e reforçar o sentimento de pertencimento entre eles (Barca; Tripaldi, 2024).

A ação pedagógica ocorreu na Escola Estadual parceira do subprojeto PIBID - Biologia da Universidade Federal de Alagoas, localizada em Maceió, em um bairro periférico da capital do estado de Alagoas, no primeiro semestre letivo de 2025. A experiência foi realizada pelos bolsistas de iniciação à docência com orientação e acompanhamento de um professor supervisor. Teve como grupo-alvo estudantes de quatro turmas da terceira série do ensino médio em suas respectivas salas de aula.

Tipo de pergunta	Verdadeiro ou falso	Alternativas	Total
Conceitos gerais	6	5	11
Teorias evolutivas	3	8	11

Tabela 1 – Distribuição dos tipos de perguntas em conteúdo e formato



Previamente, foi feito um planejamento sobre o conteúdo a ser abordado, buscando textos e videoaulas para serem usados como referências bibliográficas para a atividade, além das anotações propostas pelo professor supervisor em aulas anteriores, método eficiente pois envolve um processo cognitivo profundo facilitando a análise e a síntese de ideias, melhorando a retenção da memória e permitindo feedback imediato (Hand, 2004). Posteriormente, foram elaboradas vinte e duas questões objetivas - onze do tipo “Verdadeiro ou Falso” e onze com de 2 a 4 alternativas entre “A”, “B”, “C” ou “D” - para os estudantes responderem, com o propósito de fixar melhor o assunto abordado de forma rápida e simples. As questões foram classificadas como conceitos gerais e teorias da evolução como mostra a Tabela 1.



Figura 1 – Bolsistas confeccionando as placas para a dinâmica do Kahoot! Analógico.





Dessa forma, a atividade se configurou num quiz, um jogo de perguntas e respostas, utilizando conceitos e exemplos de teorias da evolução, de forma a atender aos objetivos e competências da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). O quiz como ferramenta educativa permite que o estudante avalie imediatamente seus acertos e dificuldades, oferecendo a chance de revisar o conteúdo, encontrar a resposta correta e compreendê-la durante as discussões em sala de aula, o que contribuirá de forma significativa para o seu processo de aprendizagem (Bastos; Oliveira, 2020). Para dinamismo e maior interação no quiz, foram confeccionadas placas com alternativas: A, B, C, D, V (para verdadeiro) e F (para falso). A Figura 1 mostra o processo de confecção dessas placas. As perguntas foram feitas de forma oral, os discentes do subprojeto revezavam entre si para anunciar as perguntas e suas respostas por pelo menos duas vezes antes de aguardar a resposta dos estudantes.

As intervenções ocorreram na semana seguinte após o professor supervisor ministrar aulas a respeito do conteúdo. Durante a intervenção, a dinâmica da atividade foi descrita para os estudantes informando-os que haveriam vinte e duas questões objetivas e que teriam cerca de 30 segundos para levantar as placas com as alternativas escolhidas como resposta, as placas deveriam ser levantadas ao mesmo tempo. Além disso, foi proposto que os estudantes se dividissem em quatro ou cinco grupos, sendo entregue para cada um dos grupos uma placa com cada uma das alternativas (A, B, C, D, V e F), para facilitar a captação das respostas e também para promover a participação ativa, a diversidade de perspectivas, a resolução colaborativa e a competição saudável, visto que as atividades em grupo aumentam o interesse, o engajamento, a autoeficácia, a criatividade, o pensamento crítico e as habilidades sociais dos estudantes (Wu, 2024). Durante a formação dos grupos foi feita uma tabela a ser usada como placar que continha o nome do grupo, que foi proposto pelos estudantes e a quantidade de acertos nas alternativas. A intervenção duraria por uma aula, cerca de 50 minutos.

Após a organização dos grupos e da tabela é dado o início da atividade. Cada pergunta foi ditada por pelo menos duas vezes, de forma clara e concisa, juntamente com suas alternativas, depois de ditadas as perguntas era dado um tempo de 30 segundos para os grupos refletirem sobre as respostas e decidir em qual alternativa escolher, ao final do tempo todas as placas deveriam ser levantadas ao mesmo tempo e não poderia haver alterações uma vez





levantada. Prontamente, as respostas eram observadas pelos discentes e a resposta correta era revelada, juntamente com uma explicação do porquê daquela resposta é a correta. Depois disso, os grupos que acertaram a alternativa ganhavam um ponto na tabela. Depois da conclusão de todas as perguntas, foi feita uma contagem de pontos e determinada uma colocação por ordem decrescente de acertos, sendo primeiro o grupo com mais acertos considerado o grupo “vencedor”.

A quantidade de acertos foi documentada, servindo como um banco de dados para os discentes e o professor supervisor revisarem e entenderem quais as questões com o maior dificuldade na aprendizagem dos estudantes a respeito das teorias da evolução, para que assim, uma revisão mais precisa fosse realizada posteriormente pelo professor.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante a experiência foi notado um envolvimento da maior parte dos estudantes na intervenção quando comparado às aulas convencionais, esse tipo de atividade pedagógica traz uma mudança significativa nas rotinas de aulas expositivas-dialogadas. A escola parceira tem um déficit de recursos didáticos, a alternativa metodológica trouxe um novo olhar dos estudantes para as aulas de biologia, consequentemente aumentando o empenho dos estudantes com as aulas e favorecendo positivamente o processo de ensino (Bastos; Oliveira, 2020). Além disso, por ser uma atividade de aprendizagem lúdica, foi estimulada uma competitividade saudável entre os estudantes, juntamente com a colaboração e a criatividade, o que aumentou significativamente o engajamento nos estudos e fortaleceu os vínculos entre os colegas, contribuindo para uma sensação de bem-estar essencial para o sucesso acadêmico (Barca; Tripaldi, 2024).

Foi perceptível a colaboração entre os estudantes de cada equipe, durante o anúncio das perguntas e alternativas eles se juntavam para discutir sobre a questão e quase sempre chegavam a uma unanimidade nas respostas. Como retrata Wu (2024), através dos debates e discussões, os estudantes desenvolvem pensamento crítico, aprofundaram a compreensão do conteúdo e se envolveram profundamente com os temas abordados, tornando o aprendizado



mais interessante e desafiador. Quando se trata do ensino de teorias da evolução, ter uma visão crítica é essencial, para além do currículo, de recursos como livros didáticos, há também uma questão fundamental: as interações sociais entre professores e estudantes sofrem interferência de crenças religiosas, o que influencia a forma como são apresentadas e compreendidas as explicações sobre a origem e a diversidade da vida (Medeiros; Maia, 2013).



Figura 2 – Aplicação da atividade Kahoot! Analógico numa turma da terceira série.

Por se tratar de um jogo analógico, a prática incentivou de forma eficiente a colaboração, a comunicação e o pensamento crítico no ambiente educacional. Por serem acessíveis e flexíveis, jogos analógicos possibilitam que os professores adaptem as atividades aos objetivos de aprendizagem específicos, promovendo maior engajamento e fixação do conteúdo sem a necessidade de recursos digitais (Hall et al., 2024). Entretanto, atividades educativas analógicas acabam por dificultar a coleta de informações, visto que ferramentas digitais aumentam a eficiência da coleta dos dados de observação, melhorando, em última análise, a qualidade e a acessibilidade dos resultados educacionais (Asgarov & Badalova, 2024).





Como observado em Bastos e Oliveira (2020) e Apolinário e outros (2022) o uso de Quiz como *game*, em plataformas digitais como o Kahoot e o Team Quizizz promovem dinamismo no processo de aprendizagem, constatando ânimo e divertimento nas aulas, além de ser um recurso prático para ser usado como atividade educativa por se tratar de um recurso digital e automatizado. Nessa visão, seria interessante usar recursos digitais para a coleta de dados, permitindo que os professores utilizem plataformas analíticas para monitorar o progresso dos estudantes para facilitar a experiência de aprendizagem personalizadas, como cita Asgarov e Badalova (2024).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em geral, foi verificado que quiz como ferramenta didática é uma ótima opção para reforçar aprendizagem e envolvimento dos estudantes. Analisando as intervenções foi possível verificar engajamento, cooperação, criatividade e pensamento crítico dos estudantes, além da prática promover melhoras significativas no ensino e aprendizagem. Porém, a experiência de coleta de dados e verificação foi problemática visto as limitações que um jogo não digital oferece. A metodologia foi usada para o ensino de biologia tratando o assunto das teorias da evolução, mas deve-se ressaltar que esse tipo de intervenção pode ser usado em outras áreas da educação, bastando apenas adaptar para o tema proposto.

AGRADECIMENTOS: CAPES/PIBID/UFAL





REFERÊNCIAS

APOLINÁRIO, J. E.; MILITÃO, L. D. P.; SILVA, T. S. Da; SILVA, J. M. Da; BEZERRA, M. L. De M. B. A plataforma Kahoot! e o uso de quiz como recurso didático no ensino de Síntese Proteica. *Diversitas Journal*, [S. l.], v. 7, n. 4, p. 2855–2869, 2022. DOI: 10.48017/dj.v7i4.2281.

ASGAROV, T.; BADALOVA, N. Digital Tools in Education. *Elmi tədqiqat*, v. 4, n. 12, p. 37–42, 30 dez. 2024.

BARCA, A.; TRIPALDI, M. The Value of Gamification as a tool for capturing student attention: a mixed method study. **European public & social innovation review**, v. 9, p. 1–16, 24 dez. 2024.

CONCEIÇÃO SILVA BASTOS, L.; DA SILVA OLIVEIRA, L. Quiz Como Ferramenta Motivacional e Avaliativa no Ensino-aprendizagem de Química. Universidade Católica do Salvador, Anais da 23ª Semana de Mobilização Científica- SEMOC, 2020.

HALL, A. et al. Fun and Functional: Using Non-Digital Games to Promote Maths Engagement in Pre-service Teachers. v. 18, p. 337–346, 7 out. 2024.

HAND, B. Cognitive, Constructivist Mechanisms for Learning Science through Writing. Springer Netherlands, 2004. p. 21–31.

MEDEIROS, T. De A.; MAIA, E. D. A teoria da evolução: as dificuldades encontradas na relação ensino-aprendizagem. Instituto Federal do Rio de Janeiro, Atas do IX Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências – IX ENPEC, 2013.

Schuartz, A. S. & Sarmento, H. B. de M. (2020) Tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) e processo de ensino. *Revista katálysis*, 23(3), 429-438. <https://www.scielo.br/j/rk/a/xLqFn9kxxWfM5hHjHjxbC7D/?lang=pt>.

WU, W. The Effect of Group Cooperation on College Students' Learning Motivation. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 2 mar. 2024.

