

O USO DO KAHOOT COMO ALTERNATIVA TECNOLÓGICA AO COMBATE A EVASÃO ESCOLAR NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS- EJA¹

Jefferson de Oliveira²

Marcelo Lacortt³

RESUMO

A pesquisa apresenta um estudo bibliográfico referente ao uso do Kahoot como alternativa tecnológica ao combate a evasão escolar na educação de jovens e adultos – EJA e tem como objetivo analisar sua efetividade voltado ao acesso e permanência do aluno no âmbito da educação, compreender o perfil dos alunos que evadem e sugerir o aprofundamento no assunto. A preocupação com a evasão escolar justifica-se pois o aluno fica impedido de construir novas habilidades e de arquitetar o próprio conhecimento, como ligação entre escola e aluno tem-se os recursos tecnológicos como o Kahoot que auxilia no envolvimento e participação no campo acadêmico. A pesquisa é relevante, impulsiona positivamente na qualidade de ensino, sendo sustentada pelos resultados obtidos na disciplina de programação Web do curso técnico em informática para a internet do Instituto federal de Goiás – IFG, que sugeriu a aplicação, exploração e mais atividades por meio do Kahoot para maior aprimoramento, assertividade, interesse, envolvimento, integração tecnológica e ludicidade, possibilitando a criação de novos conteúdos e o desenvolvimento de agentes explorados de conhecimento cada vez mais presentes em sala de aula, seja de forma remota ou presencial.

Palavras-chave: Evasão. Tecnologia. Educação.

ABSTRACT

The research presents a bibliographic study referring to the use of Kahoot as a technological alternative to combat school dropout in the education of young people and adults - EJA and aims to analyze its effectiveness aimed at access and permanence of the student in the scope of education, understanding the profile of students who evade and suggest further study on the subject. The concern with school dropout is justified because the student is prevented from building new skills and from architecting his own knowledge, as a connection between school and student there are technological resources such as Kahoot that helps in the involvement and participation in the academic field. The research is relevant, boosts positively the quality of teaching, being sustained by the results obtained in the

¹ Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Curso de Especialização em Linguagens e Tecnologias na Educação do Instituto Federal Sul-rio-grandense, Câmpus Passo Fundo, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Linguagens e Tecnologias na Educação, na cidade de Passo Fundo, em 2021.

² Graduado em Administração. Acadêmico do Instituto Federal Sul-rio-grandense.

³ Mestre em Engenharia. Professor do Instituto Federal Sul-rio-grandense.

discipline of Web programming of the technical course in computer science for the internet of the Federal Institute of Goiás - IFG, which suggested the application, exploration and more activities through the Kahoot for further improvement, assertiveness, interest, involvement, technological integration and playfulness, enabling the creation of new content and the development of explorers knowledge agentes increasingly present in the classroom, either remotely or in person.

Keywords: Evasion. Technology. Education.

1 INTRODUÇÃO

A evasão escolar na educação de jovens e adultos – EJA, provoca um prejuízo significativo na unidade escolar e no mundo do trabalho, assim sendo, o aluno não tem acesso aos conhecimentos básicos, deixando de adquirir habilidades propostas para o desenvolvimento de atividades profissionais, aumentando o índice de falta de oportunidades e desemprego. Diante deste fato, cabe entender o perfil dos jovens e adultos que se encontram fora da escola, que fatores externos e internos contribuem para a evasão escolar e quais são os caminhos possíveis para superar este desafio.

Conforme Barbosa Filho e Pessoa (2010), a educação impacta de forma significativa na fonte de renda e criação de emprego, reduz a marginalidade e contribui para uma comunicação social e política mais transparente.

No espaço educacional o aluno enfrenta vários desafios para assegurar direitos e concluir o ensino desejado na idade certa, considerando fatores multicausais que ultrapassam os muros da escola e por vezes são forçados a desistir, não retornando mais ao ambiente escolar e se referenciando como mão de obra barata no mundo do trabalho.

Acredita-se que a aplicação de recursos tecnológicos na educação é uma alternativa de combate à evasão escolar. Neste contexto, o presente artigo tem como objetivo geral analisar a efetivação do Kahoot quanto ao acesso e permanência do estudante na sala de aula e como objetivos específicos compreender o perfil daqueles que evadem, apontar as principais causas, e sugerir aprofundamento e continuidade nos estudos.

A ausência de aprendizagem impacta na falta de profissionais qualificados, afeta a economia, aumenta a desigualdade social e as disparidades nos conceitos

de direitos e obrigações. Na escola o aluno tem condições de desenvolver o senso crítico, enriquecer as relações interpessoais, manifestar seus pensamentos, se preparar pra o exercício pleno de cidadania e adotar uma visão de propósitos e realizações.

2 MOTIVAÇÃO DA PESQUISA

A pesquisa consiste num tema de constante discussão, porém pouco explorado quando se trata de ações voltadas ao mundo do trabalho. Percebe-se que na prática a educação e trabalho caminham para lados opostos, é visto que na maioria dos casos de evasão escolar o trabalho se tornou primeira opção por uma série de variáveis, ao mesmo tempo percebe-se que para crescer no trabalho é cada vez mais exigível ter uma boa base de aprendizagem escolar.

Numa proposta diferente, esta pesquisa trata da utilização de recursos tecnológicos, em especial o Kahoot, para minimizar a evasão escolar de alunos da educação de jovens e adultos - EJA.

Além disso, o presente trabalho aborda de forma crítica a ação do homem quanto a sua projeção de futuro, ressaltando que a entrada do jovem no mundo do trabalho, exige das instituições educacionais transformações necessárias para que o estudante-trabalhador possa frequentar uma escola que lhe assegure condições dignas de aprendizagem e inclusão.

Art.37 – A educação de jovens e adultos será destinada àqueles que não tiveram acesso ou continuidade de estudos no ensino fundamental e médio na idade própria. § 1º Os sistemas de ensino assegurarão gratuitamente aos jovens e aos adultos, que não puderam efetuar os estudos na idade regular, oportunidades educacionais apropriadas, consideradas as características do alunado, seus interesses, condições de vida e trabalho, mediante cursos e exames. § 2º O Poder Público viabilizará e estimulará o acesso e a permanência do trabalhador na escola mediante ações integradas e complementares entre si. § 3º A educação de jovens e adultos deverá articular-se, preferencialmente, com a educação profissional, na forma de regulamento. (BRASIL, 1996).

Evasão é um dos grandes desafios enfrentados devido a uma prática tradicional e ao mesmo tempo ultrapassada, onde o professor tem vontade, mas não tem recursos, e quando tem recursos não estão capacitados, os mesmos se

deparam com uma sala de aula superlotada e mal ventilada, os alunos por sua vez enfrentam desafios socioculturais, políticos e econômico.

Os problemas a serem abordados no campo de educação, em nosso país, exigem soluções que precisam ser auxiliadas por um corpo de conhecimentos expressivamente mais amplo e mais seguro do que aquele que estamos produzindo.

A metodologia a orientar este trabalho incorpora a abordagem qualitativa, efetivada por meio de uma pesquisa bibliográfica sobre evasão escolar e seu impacto no mundo do trabalho, seguida de estudos relativos ao ensino de jovens e adultos.

A preocupação com a evasão justifica-se pois, quaisquer que sejam os motivos, os alunos e alunas perdem a oportunidade de interagir com outras pessoas num ambiente letrado, deixando de construir o próprio conhecimento e impedidos de buscarem e adquirirem habilidades leitoras e escritoras, permanecendo, assim, sob a opressão da ignorância. (FREIRE, 1987, p. 34).

Analisando a literatura, temos como principais resultados que o EJA deve garantir as aprendizagens necessárias ao desenvolvimento de conhecimentos, atitudes, práticas sociais e de trabalho, mas revelam também que estas características estão distantes da realidade das escolas públicas brasileiras.

Em decorrência disso, os índices de evasão escolar são alarmantes. Constatou-se também que a evasão limita o jovem em seus direitos e no exercício da cidadania, além de acarretar outros problemas graves e que, portanto, requerem atenção e soluções urgentes. Investigar os motivos da evasão escolar pode constituir um caminho para minimizar tais efeitos e potencializar o desenvolvimento local.

Neste viés, a busca por recursos que oportunize uma diminuição da evasão escolar é de fundamental importância para os educadores e, considerando que a inovação tecnológica é uma arma potente para melhora de tal cenário, o referido trabalho tem como proposta principal o estudo da utilização do software Kahoot como instrumento educacional a ser utilizado em sala de aula.

3 PERFIL DOS ALUNOS QUE EVADEM NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS – EJA

A evasão escolar ou abandono escolar, apresenta características e razões diversas, como a dificuldade de associar estudo e trabalho, problemas de aprendizagem, falta de referência no meio familiar, autoestima abalada, falta de planejamento pedagógico e /ou recursos didáticos inadequados.

Entende-se que a modalidade EJA apresenta um histórico de perdas, ganhos e dificuldades. Geralmente constituída por pessoas mal remuneradas, algumas vezes marginalizadas e com uma imensa carga de responsabilidade, tanto para os que estudam e precisam de fato trabalhar, quanto para os que já trabalham mas que precisam estudar por alguma exigência mercadológica e que ainda assim buscam oportunizar o tempo de escolarização perdido com o intuito de aprender e adquirir novas experiências por meio da heterogeneidade.

Evidentemente o cansaço, a falta de tempo e por vezes a metodologia de ensino impacta no desempenho do aluno que inicia com fome de aprender, em seguida se contenta apenas ao fato de poder concluir o ensino desejado e por fim uma significativa parte acaba se ausentando devido as horas extras solicitadas no trabalho, o filho que estava doente, o churrasquinho da sexta-feira e até mesmo pela sogra que resolveu fazer uma visita.

Percebe-se que com o passar dos dias até um motivo banal se torna justificativa para não frequentar a escola e assim acabam entrando no contexto de evasão escolar.

O abandono à escola é composto então pela conjugação de várias dimensões que interagem e se conflitam no interior dessa problemática. Dimensões estas de ordem política, econômica, cultural e de caráter social. Dessa maneira, o abandono escolar não pode ser compreendido, analisado de forma isolada. Isto porque, as dimensões socioeconômicas, culturais, educacionais, históricas e sociais entre outras, influenciam na decisão tomada pela pessoa em abandonar a escola. (BATISTA, SOUZA, OLIVEIRA, 2009, p.4).

Não obstante a alimentação também estimula a presença do aluno na escola, é como se fosse uma espécie de recompensa considerando que muitos saem do

trabalho e vão direto pra aula e as vezes é até mesmo uma das principais refeições esperadas durante o dia.

Por vezes os governos em suas esferas, inclusive organizações não governamentais – ONGs e anônimos acabam criando ações que viabilizam a aquisição de materiais didáticos, além de feiras e eventos de fomento ao retorno escolar para as pessoas com maior vulnerabilidade financeira, tal assistencialismo é uma forma de socialização e a criação de um caminho para a erradicação de possíveis perdas a arrependimentos.

Como fator importante, cabe aos educadores trabalhar conforme as vivências e realidades do aluno para que se possa quebrar a aprendizagem mecânica e associar o ensino a novas possibilidades. Apenas aplicar um conteúdo pode ser algo enfadonho para ambas as partes pelo fato de não despertar devidamente sua possível utilidade.

Acredita-se que um dos objetivos da educação é justamente possibilitar pensamentos críticos, esclarecimento de dúvidas, erros e acertos, enxergar de outra forma, gerar oportunidades e se oportunizar. Na prática sua funcionalidade mais se parece com algo que precisa ser seguido cegamente e sem muitas opções.

Entende-se que a maioria das pessoas de origem simples assimilam estudo com uma vida financeiramente melhor ao mesmo tempo que expressam a afirmativa de que dinheiro não traz felicidade. Tal fato trata educação, dinheiro e felicidade como um sonho de consumo intangível, evidentemente por falta de uma estrutura sólida torna-se comum encontrar pessoas no mercado, no ônibus coletivo, nas ruas, dentro de casa, no trabalho, providos de uma mentalidade hereditária e fixa, sujeitas a depressão, ansiedade e outros males que poderiam se evitados numa escola com estrutura e metodologias que não fosse hereditária e fixa.

Percebe-se que educação muito se parece com um objeto de dois lados, podendo sujeitar pessoas a atos de liberdade ou de escravidão. Quando o lazer se resume num esporádico encontro de família ou da igreja e a base de informação é a televisão, entende-se o nível de desigualdade social e a possibilidade do risco estatístico de desemprego em momentos de crise.

Não sendo uma regra, o desemprego menospreza a capacidade humana, é parecido com uma doença contagiosa, por vezes os mais próximos se afastam e até cônjuges e filhos não se orgulham de tal condição, diante do exposto priorizam a

sobrevivência, muitos se adequam ao subemprego e alguns se arriscam no empreendedorismo e como se fosse algo inevitável ainda assim para se obter êxito, voltar pra velha escola mais uma vez se torna a melhor opção.

Inseguros com um novo dia que está por vir, de corpo presente e as vezes com a cabeça na criança que ficou com a tia, no aluguel que está atrasado ou no melhor trajeto para chegar até o semáforo onde vende doces, na sala de aula cabe ao professor também com suas limitações atrair a atenção desses jovens e adultos de uma forma que a escola deixe de ser vista como uma incógnita a se transforme em um espaço lúdico, prazeroso e confortável a ponto de se querer voltar outras vezes.

3.1 Limitações: escola, aluno, professor

Entende-se que a estrutura do ambiente de ensino também influencia no interesse do aluno, sendo assim mais prazeroso frequentar uma escola com refeitório, auditório, espaço de lazer, biblioteca, laboratório pedagógico multidisciplinar e de informática, salas com recursos audiovisuais e que estejam à disposição.

De acordo com KUPFER (1995, p. 79), “o processo de aprendizagem depende da razão que motiva a busca de conhecimento”, onde nesta linha destacamos o prazer de aprender num ambiente lúdico e preparado com tecnologias adequadas para uma boa aprendizagem.

Não obstante, é possível encontrar em alguns casos um ambiente escolar que precisa de reformas, adaptações, salas de aula mal iluminadas, mal ventiladas, onde nos dias de chuva se torna mais fácil contar as telhas do que as próprias goteiras, tal afirmativa se limitaria apenas a uma linguagem coloquial se não fosse noticiado casos onde alunos precisaram usar guarda-chuva dentro da sala de aula.

Para a solução de tal fato, faz-se necessário a colaboração da gestão pública, do próprio aluno e da comunidade em geral que por ato de revolta acabam se transformando em vândalos toda vez que querem se expressar pichando os muros da escola, jogando pedras no telhado, rabiscando mesas e cadeiras, grudando papel higiênico molhado nos tetos e paredes ou descumprindo regras básicas de boa convivência.

O aluno por sua vez entra na escola com a ideia de que seria o lugar ideal para a aprendizagem dos conhecimentos necessários e assim obter um trabalho menos pesado e mais valorizado. No entanto, percebe-se que no plano que a escola oferece está incluso a frustração, pois o fato de aprender a escrever, ler ou fazer algumas contas é apenas uma ilusão de conquista e inserção social.

Com o passar dos meses o número de alunos na sala de aula vai diminuindo toda vez que eles enxergam seus sonhos no outro lado do abismo, onde a escola é uma ponte em obras inacabadas.

O professor por vezes não é especialista em EJA e acabam aplicando metodologias inadequadas e com acompanhamento insuficiente, tal fato acaba resultando numa negativa aos direitos de escolarização e conhecimento sistematizado, não se concretizando a formação para a cidadania uma vez que a educação é apresentada de forma breve e superficial.

Diante das limitações internas, cabe ao professor promover a interação cognitiva e social, viabilizar uma educação justa com dialogo, respeitando o ritmo dos alunos e fugindo das aulas expositivas no quadro, onde o aluno apenas escuta. De fato, os alunos precisam de aula mais motivadoras, criativas e com recursos diversos.

4 GAMIFICAÇÃO COMO ALTERNATIVA DE APRENDIZAGEM

Compreende-se que utilizar elementos de jogos é uma das apostas na educação com o objetivo de despertar o interesse, participação, autonomia, criatividade, solução de problemas e uma opção frente aos males provocados pela educação tradicional que resulta na falta de interesse. A gamificação torna a sala de aula atraente e fomenta a interatividade pois ao invés de apenas receber informação se torna possível o envolvimento com cenários, personagens e acontecimentos.

Promove a solução de problemas considerando diversas situações, possibilita o alcance de objetivos, a linguagem tecnológica se torna cada vez mais familiar e o trabalho em equipe permite maior êxito no alcance dos objetivos. A gamificação atribuído ao ensino de forma adequada promove ousadia, persistência, atenção e habilidade que o aluno por vezes não tem espaço para demonstrar.

No entanto, faz-se necessário a participação do professor preparado e dinâmico:

O professor não é mais o transmissor de conhecimentos. Ele deve não apenas facilitar a aprendizagem, mas também deve saber utilizar a linguagem da mídia, organizar o trabalho coletivo, tratar da psicologia e dos problemas afetivos do aluno, da integração social, da educação sexual etc. Estas novas tarefas não vêm acompanhadas de formação docente, mas exige competência para lidar com os conflitos. (TERUYA, 2006, p. 85).

Não obstante, é importante destacar que a gamificação pode ser atribuída a qualquer nível escolar seja na sala de aula ou de forma remota, por meio de recursos analógicos, digitais ou misto. Entende-se que o computador, tablet ou celular ainda são vistos como uma forma de entretenimento que anda em contramão com a educação e assim visto como vilões. Por outro lado, unir o útil ao agradável é a combinação que viabiliza a aprendizagem de forma exponencial.

Devendo ser vista como um recurso pedagógico e estratégico de ensino-aprendizagem que oferece possibilidades que atendam a alfabetização tecnológica e a inclusão digital com possível aplicação em qualquer área do conhecimento de acordo com a proposta de ensino.

A proliferação dos games entre a população em idade escolar tem despertado a atenção dos pesquisadores na área da aprendizagem (BALTRA, 1984; DEHAAN, 2008; MATTAR, 2011; LEFFA et al, 2012; RIBEIRO, 2012), principalmente quando percebem que tudo aquilo que acontece durante o jogo é o que os professores gostariam de ver acontecer na sala de aula: motivação, interesse e aprendizagem. (LEFFA e PINTO, 2014, p. 358).

No âmbito da educação o objetivo é aproximar escola e aluno de uma maneira que o ensino seja transmitido de forma descontraída, motivadora, dinâmica e com maior grau de eficácia. Entende-se que a gamificação não é solução pra todos os problemas encontrados na sala de aula, mas é um caminho que leva ao ambiente educativo mais interativo.

4.1 A aplicação do Kahoot

O Kahoot é um recurso baseado em jogos sendo utilizado em pesquisas e relatórios, negócios e na sala de aula, podendo ser aplicado por meio de um navegador web e aplicativo, sendo facilmente atribuído em ferramentas de compartilhamento de tela.

Nas empresas, onde o aluno se encontra na condição de trabalhador, nota-se a aplicação deste recurso com finalidades semelhantes ao esperado numa sala de aula, sendo utilizado em apresentações e reuniões, treinamentos, eventos e até mesmo para fortalecer a cultura, neste contexto objetiva-se o intuito de manter a energia e o envolvimento seja de forma remota ou presencial, coletar, discutir e promover a troca de ideias, otimizar tempo, espaço e promover a interação.

Para Wang (2015, p. 221),

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 (WANG, 2015, p. 221).

Na sala de aula, professores e alunos podem juntos criar testes, escolher modelos, editar, importar perguntas, inserir desenhos e vídeos, personalizar, combinar questionários, visualizar, baixar ou compartilhar relatórios. Percebe-se que é possível ensinar os alunos tanto dentro quanto fora da escola contanto que se tenha um celular compatível ou computador e acesso a internet, o recurso pode ser aplicado de acordo com o ritmo dos alunos, de forma individual ou em grupo, com pontuação e colaboração.

Entende-se como um recurso de simples aplicação sendo possível se inscrever gratuitamente ou se preferir também são sinalizados planos pagos que variam de acordo com o orçamento ou necessidade de aplicação. Depois de criado o Kahoot de acordo com a proposta de ensino, as questões aparecerão na tela do professor e as opções de resposta surgirão na tela do aluno, ao final são apresentados erros e acertos, pontuação e desempenho que pode ser compartilhado.

Vale ressaltar que o Kahoot é apenas um dos recursos que pode ser inserido na sala de aula e devidamente aplicado. No entanto, levando em consideração as limitações existentes principalmente na educação pública algumas barreiras como o acesso a internet, computadores, celulares podem dificultar a experiência do aluno.

No âmbito da EJA, o uso do Kahoot pode promover criação de ambientes de aprendizagem mais eficientes ao permitir o uso de configurações que proporcionam um dinamismo no jogo aliado às metas de aprendizado dos estudantes acerca das informações referentes à área socioambiental. No entanto, quando o docente propõe esse tipo de recurso metodológico é importante que o estudante sinta prazer imediato na realização de determinados desafios para continuar engajado na aprendizagem por meio do jogo. (BEZERRA e LIMA, P. 09, 2020).

Antes da pandemia, várias escolas e professores julgavam o uso da tecnologia como algo prejudicial no desempenho do aluno e chegavam a criar normativas da não utilização em sala de aula já que não havia um sistema de controle para acesso de conteúdo, preparo docente, estrutura ou tempo suficiente pra alinhar a metodologia de ensino com as tendências tecnológicas. Durante a pandemia percebeu-se a necessidade de adequação no ensino mediante a utilização dos recursos tecnológicos e assim uma crescente aplicação do Kahoot.

5 APROFUNDAMENTO DA PESQUISA

Entende-se que na escola tradicional o método de avaliação não é justo em sua totalidade considerando que uma prova com algumas perguntas não define a eficácia de aprendizagem do aluno assim como alguns erros não é o parâmetro ideal para a reprovação de jovens e adultos por vezes sobrecarregados. Diante dos novos cenários cabe mostrar que as perguntas servem como mecanismos de aprendizagem enquanto os erros servem como agentes causadores de novas possibilidades de pensamentos e interação com o objeto de ensino.

É plausível dizer que o saber muito e o saber pouco não está estreitamente ligado ao estudo que se tem, mas também à dedicação, espaço e tempo aplicado, considerando que o meio social impacta na diferença de saberes e que por vezes

aquele que se julga como sábio apenas teve a oportunidade ou possibilidade de aprender antes.

Compreende-se como pouco relevante romantizar a igualdade de ensino numa sala de aula com jovens e adultos de crenças, expectativas, realidades e dificuldades diferentes considerando que propor a mesma medida para todos ainda assim é um ato desigual. Oferecer uma proposta de ensino mais justa é um caminho, ou seja, estabelecer a medida necessária considerando as necessidades e os ritmos dos alunos, deste modo é possível maximizar a motivação, raciocínio, colaboração, empoderamento e participação.

O trabalho consiste em um estudo bibliográfico de novas experiências de ensino por meio do kahoot, com o objetivo de revisar conteúdos, avaliar a aprendizagem, criar relatos e discussões, trazendo de forma lúdica as imagens, sons, figuras, vídeos, fórmulas e conteúdo, promovendo estímulo à leitura, escrita, visão, audição, diálogo, prática, troca de saberes e transformando a sala de aula em um game show por algum momento.

Considerando o cenário pandêmico que impacta negativamente na política, economia, arte, esporte, lazer, saúde, educação, que alimenta ações restritivas e picos de paralizações, propõe-se a aplicação do Kahoot no ensino híbrido para que o aluno não perca a conexão e continue da melhor maneira possível suas atividades acadêmicas, considerando que no ensino remoto o aluno tem mais acesso a outros tipos de distrações que se demonstram mais interessantes do que a aula, tornando o ensino remoto mais enfeitado do que o ensino presencial.

A utilização do Kahoot consiste na iniciativa de combate à evasão escolar toda vez que leva os jovens e adultos a mentalidades progressivas, otimizando a objetividade do saber, saber fazer e do saber fazer de forma inteligente. Cabe fomentar que a educação é algo fundamental, gratuito e a aprendizagem só existe quando faz sentido.

5.1 Resultados obtidos com a utilização do Kahoot: Estudo proposto no Instituto Federal de Goiás – IFG

A pesquisa aplicada em 2018 na disciplina de programação Web do curso técnico em informática para a internet do Instituto Federal de Goiás – IFG, Câmpus

Luziânia, corrobora a eficiência do Kahoot como uma alternativa tecnológica que impulsiona a permanência do aluno na escola. No estudo foram encontradas algumas limitações no processo de aprendizagem, entre elas, a baixa velocidade de internet e a precária funcionalidade de alguns aparelhos dos alunos.

O recurso foi aplicado numa turma de trinta e três alunos, divididos em grupos de três, objetivando a solução de questões de múltipla escolha referente conteúdos ministrados em sala de aula, com tempo definido de trinta segundos por questão.

Evidenciou-se a troca de conhecimento por meio de debates e um ambiente mais lúdico e interativo, observou-se que a pontuação e a música provocaram estímulos e potencializaram a competitividade, o professor se configurou como mediador e os alunos se mantiveram mais livres do que na aula tradicional, diante da aplicação de elementos dos jogos para fins de aprendizagem.

A plataforma também contribuiu na construção do conhecimento, por despertar o interesse do aluno em acertar cada uma das questões e querer sempre ultrapassar os que estão nas melhores posições. (MARTINS, GERALDES, AFONSECA e GOUVEIA, 2018).

Conforme os resultados, sugeriu-se a aplicação e exploração de mais atividades por meio do Kahoot para que houvesse maior aprimoramento, assertividade, interesse, envolvimento, integração tecnológica e ludicidade, no entanto, conforme o avanço dos alunos possibilitar o ingresso de novos recursos, promovendo assim um interesse constante em permanecer na escola.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Recomenda-se a utilização do Kahoot como iniciativa de combate à evasão escolar e o aprofundamento no assunto, tendo em vista o impulsionamento do uso das tecnologias na educação considerando o momento atual como oportuno. Diante do fechamento total de escolas devido a pandemia, surge os desafios de volta as aulas que consiste na ruptura de conceitos, padrões e adequação estrutural, tecnológica, enfretamento da dificuldade financeira familiar, novas concepções frente as políticas públicas, recuperação de aprendizagem, retorno gradual, impactos emocionais e o fomento pelo desejo de estudar antes abalado pelas dificuldades adquiridas no período de pandemia.

A aplicação de recursos tecnológicos, em especial o kahoot, possibilita execução de novos conteúdos e o desenvolvimento de agentes exploradores de conhecimento, permitindo também um novo modelo de plano de ensino onde o aluno tenha como objetivo o prazer de estar em sala de aula e se preocupar menos com a complexidade do conteúdo ou provas comumente aplicadas na metodologia tradicional.

Vale ressaltar que atuação do professor continua sendo fundamental para a formação de jovens e adultos que se tornarão futuros profissionais nos mais variados ramos do conhecimento. No âmbito escolar o mesmo é responsável pela conexão da teoria com a prática, fomentando a pesquisa, promovendo investigações e soluções criativas, não basta ser um bom professor ou cientista, é preciso ser também um bom formador e ter ação direta sobre o desenvolvimento do aluno.

REFERÊNCIAS

BARBOSA FILHO, F.; PESSÔA, S. A. **Educação e crescimento: O que a evidência empírica e teórica mostra?**. Revista EconomiA, v. 11, n. 2, p. 265-303, 2010.

BATISTA, S.D; SOUZA, A.M; OLIVEIRA, J. M.S. A evasão escolar no ensino médio: um estudo de caso. Revista Profissão Docente, Uberaba, v.9, n.19, 2009.

BEZERRA, Cristiane de Lima; LIMA, Daniela de Jesus,. **KAHOOT: UMA FERRAMENTA DIDÁTICO-PEDAGÓGICA PARA O ENSINO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL**. Revista Encantar - Educação, Cultura e Sociedade - Bom Jesus da Lapa, v. 2, p. 01-12, jan./dez. 2020. Disponível em: <<file:///C:/Users/lacor/Downloads/8858-Texto%20do%20artigo-24186-1-10-20200709.pdf>> Acesso em: 15 mar. 2020.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988. 292 p

BRASIL. **Diretrizes e bases para a educação nacional**: Lei nº 9394/96. Brasília, 1996.

BRASIL. **Proposta curricular para a Educação de Jovens e Adultos**: segundo segmento do ensino fundamental (5ª a 8ª série) – Introdução. Brasília: MEC/SEF, 2002. v. 1.

DELLOS, R. **Kahoot! A digital game resource for learning**. International Journal of Instructional Technology and Distance Learning. v. 12, n. 4, 2015.

DI PIERRO, Maria Clara. VÓVIO, Cláudia Lemos. ANDRADE, Eliane Ribeiro. **Alfabetização de jovens e adultos no Brasil: lições da prática**. Brasília: UNESCO, 2008.

GAIOSO, Natália Pacheco de Lacerda. **A evasão discente na educação superior no Brasil: na perspectiva de alunos e dirigentes**. 95p. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Católica de Brasília. Brasília-DF, 2005.

GET KAHOOT. Disponível em: . Acesso em: 21 fev. 2021.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FREIRE, Paulo. **Conscientização: teoria e prática da libertação: uma introdução ao pensamento de Paulo Freire**. São Paulo: Cortez & Moraes, 1979.

IZEKI, C. A., NAGAI, W. A., DIAS, R. M. C. **Experiência no uso de ferramentas online gamificadas na introdução à programação de computadores**. Anais do XXII Workshop de Informática na Escola (WIE 2016). V Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2016).

KUPFER, Maria Cristina. **Freud e a Educação – O mestre do impossível**. São Paulo: Scipione, 1995.

LEFFA, V. J.; PINTO, C. M. **Aprendizagem como vício: o uso de games na sala de aula**. (Con)Textos Linguísticos, Vitória, v. 8, n. 10.1, p. 358-379, 2014. Disponível em: . Acesso em: 14 fev. 2021.

MARTINS, R. M.; GERALDES, W.B.; AFONSECA, U. R.; GOUVEIA, L. M. B. **Uso do kahoot como ferramenta de aprendizagem**. 18º Conferência da Associação Portuguesa de Sistemas de Informação (CAPSI 2018). Disponível em: <<https://bdigital.ufp.pt/bitstream/10284/6979/1/Slides%20IFG%20Kahoot.pdf>> Acesso em: 21 mar. 2021.

MAZUR, Eric. **Peer Instruction: a revolução da aprendizagem ativa**. Trad. Anatólio Laschuk, Porto Alegre: Penso, 2015.

MORTARI, Magda Inês Moreira. **Educação de adultos e tecnologia**. In: DANYLUK, Ocsana Sônia (Org.). **Educação de Adultos: ampliando horizontes de conhecimentos**. Porto Alegre: Sulina, 2001.

SILVA, J. B.; SALES, G. L. **Gamificação aplicada no ensino de Física: um estudo de caso no ensino de óptica geométrica**. Acta Scientiae, v.19, n. 5, p.782-798, 2017. Disponível em:<<http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/acta/article/view/3174>>. Acesso em: 13 out. 2020.

SILVA, Matheus Klisman de Castro e; MANGUEIRA, Milena Carolina dos Santos. **Gameificação da Sala de Aula: O Kahoot como Recurso Didático para o Ensino e**

Aprendizagem em Matemática. In: Encontro Paraibano De Educação Matemática, 10., 2018, Cajazeiras. Anais... . Cajazeiras: Editora Realize, 2018. p. 2 - 2.

SCHWARTZ, Suzana. **Alfabetização de Jovens e Adultos:** teoria e prática. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

WANG, A. I. **The wear out effect of a game-based student response system.** Computers in Education, 82, 217-227. 2015.