



“KAHOOT” COMO FERRAMENTA DE ENSINO EM AMBIENTE VIRTUAL

Odilon Leonardo do Carmo Silva (RPQ/UFMT) e-mail odiloncarmo10@gmail.com

Tais Vitória de Souza Pinto (RPQ/UFMT) e-mail taais98@hotmail.com

Cláudia Joseph Nehme (RPQ/UFMT) e-mail claudia.nehme@cba.ifmt.edu.br

Elane Chaveiro Soares (RPQ/UFMT) e-mail elaneufmt@gmail.com

GT 7: Educação em Ciências

Resumo:

Diante da era digital e do período pandêmico o uso da tecnologia ganhou um grande destaque na educação. Os professores e alunos necessitaram incorporar no dia a dia a tecnologia, visando dinamizar o ensino e facilitando o aprendizado. Este trabalho foi desenvolvido com objetivo de utilizar o aplicativo “Kahoot”, como material didático e avaliativo, “Kahoot” trata se de uma plataforma de aprendizado baseado em jogos. A atividade realizada durante o período de regência do Programa de Residência Pedagógica em Química da Universidade Federal de Mato Grosso – Cuiabá, através das aulas ministradas pelos residentes, para os alunos do terceiro ano do ensino médio integrado do Instituto Federal de Química de Mato Grosso- *Campus* Cel. Octayde Jorge da Silva (Cuiabá). A aula teve como tema as funções oxigenadas: Aldeídos e Cetonas. Como resultado, pode se observar que o jogo é um importante coadjuvante no processo ensino aprendizagem.

Palavras-chave: Kahoot. Ambiente Virtual. Residência Pedagógica.

1 Introdução

A humanidade tem experimentado um grande crescimento tecnológico durante o século XX e, nas duas primeiras décadas do século XXI. Esses avanços provocam mudanças na vida em sociedade, modificando a forma como se desenvolve a arte, a cultura, os meios de produção, a interação entre as pessoas, a saúde, a Educação, entre outros. Com a COVID 19, a necessidade do isolamento social e a suspensão das aulas presenciais, os professores e alunos necessitaram incorporar no dia a dia as tecnologias educacionais, visando dinamizar o ensino e facilitando o aprendizado. No entanto, cabe ressaltar, que em um país com grande desigualdade social o acesso à internet, infelizmente, ainda não é para todos.

Segundo Moreira e Kramer (2007), é preciso refletir sobre as relações entre escola e tecnologia, levando-se em conta a realidade em que os alunos estão inseridos.

[...] a conscientização do risco de seu uso, como ocorre, só para citar um exemplo, no caso da socialização das tecnologias. Basta ver que os

benefícios da tecnologia não são distribuídos igualmente aos membros da sociedade. A disponibilização desses benefícios dentro das instituições educativas privadas também é muito diferente daquele usual nas instituições públicas. [...] De toda forma, como a tecnologia não é distribuída igualmente, ela cria [...] um grupo de incluídos e um grupo de excluídos (MARTINS, 2019, p. 5).

Devido à pandemia da covid-19 o ensino teve que ser adaptado ao modelo virtual, tanto nas escolas privadas como públicas, com isso também a necessidade de observar o contexto vivenciado pelo aluno, antes de definir a forma de transmitir o conhecimento através do uso da tecnologia. Optou se pelo uso do Kahoot! por ser um aplicativo que utiliza pouca memória e pode ser utilizado em qualquer aparelho de celular, notebook ou tablet.

O Kahoot! é uma plataforma de aprendizado baseado em jogos e ensino online, usando a tecnologia educacional em escolas e instituições, que busca trazer elementos de gamificação para criação de quizzes, que podem ser utilizados em ambientes empresariais, salas de aula e ambientes sociais. Existe uma série de quizzes prontos e compartilhados sobre diversos assuntos na plataforma, além de haver a opção de criar o seu próprio quiz, privado ou público, e com ranking e pontuação ou não, em 4 modos de jogo. Dellos (2015) conceitua o Kahoot como uma plataforma de ABEJ, multiplataforma, gratuita, disponível na internet no endereço eletrônico <https://kahoot.com/>, empregado na criação de jogos de aprendizagem didáticos para tornar as aulas mais divertidas, interativas e dinâmicas, possibilitando uma maior participação e engajamento, em um formato de jogo, gerando uma competição saudável.

No que se refere à gamificação, essa tem sido apontada como uma tendência nas metodologias didáticas para engajar os alunos e rever os conteúdos trabalhados em sala de aula. Por essa razão, faz todo sentido investigar ferramentas que possam ajudar a programar essa prática (DELLOS, 2015).

A gamificação pode ser conceituada como o uso de elementos dos jogos, por exemplo, proporcionando desafio, prazer e entretenimento à transmissão do conhecimento (COIL, ETTINGER, EISEN 2017). Considera-se que uma das estratégias para vencer os desafios contemporâneos do processo de aprendizagem é promover uma organização de sala de aula invertida, que possibilite a aquisição de conhecimentos por

meio de vídeo-aulas e materiais digitais, e com a resolução de problemas usando mídias digitais e gamificação na sala de aula (SANDE, SANDE, 2018).

O objetivo deste relato é apresentar a experiência no ambiente virtual com a plataforma kahoot! Para os alunos dos terceiros anos do ensino médio - Instituto Federal de Mato Grosso – Campus Octayde Jorge da Silva (Cuiabá) durante o ensino remoto, e com isso, atingir uma maior interação dos alunos durante a resolução dos exercícios online, e conseqüentemente melhorar o aprendizado.

2 Metodologia

A utilização do aplicativo kahoot tem como ideia chamar a atenção dos alunos para a troca de conhecimento entre eles e estimulando assim o raciocínio lógico dos discentes, e o desenvolvimento e sua capacidade para pensar rápido, pois no aplicativo tem como nós docentes estipular o tempo que o discente consegue resolver uma questão objetiva.

As aulas com a utilização do aplicativo foram realizadas por alunos da residência pedagógica de Química da UFMT sob a supervisão da preceptora de química em turmas do terceiro ano do ensino médio do Instituto Federal de Mato Grosso - *Campus Cel. Octayde Jorge da Silva* (Cuiabá).

Primeiramente, foi necessário buscar a informação sobre a realidade de acesso a internet dos alunos. A partir dessa informação, iniciou-se um estudo prévio e produção do material sobre aldeídos e cetonas, que foram os temas que desenvolvidos durante a aula. Ao finalizar a aula os alunos foram direcionados ao aplicativo kahoot!, onde foram elaboradas 10 questões sendo 5 sobre aldeídos e 5 sobre cetonas.

3 Resultados e Discussões

Como resultado da consulta sobre o acesso a internet, ficou constatada que todos os alunos tinham acesso à internet, pois a instituição abriu vários editais possibilitando aos alunos com maior vulnerabilidade, compra de equipamentos, bem como aquisição de chip, para uso da internet.

O desenvolvimento de uma atividade por meio de uma ferramenta pedagógica de aprendizagem ativa, que transforma o aluno em agente ativo na construção do seu próprio conhecimento, promovendo a autonomia no seu processo de ensino. Portanto, é

necessário utilizar estratégias que possibilitem ao aluno pensar, ou seja, ativar aqui a construção de seu próprio conhecimento. (COSTA, ALMEIDA e BADALOTTI 2018).

Existem diferentes formas de combinar as atividades, colocando o educando como protagonista em um processo de aprendizagem (CATARINO et al, 2017). Dentre elas, esse relato, dá-se ênfase ao uso do *Kahoot* na disciplina de Química, abordando conteúdos de química orgânica.

Durante a realização das atividades no aplicativo, observou se que os alunos estavam se divertindo e ao mesmo tempo aprendendo, interagiam entre eles. Ao finalizar foi possível verificar as questões que os alunos tiveram mais dificuldade e/ou facilidade em resolver, desta maneira podendo retomar o conteúdo referente ao assunto, além disso, nos mostra o ranking geral dos alunos que participaram do processo, como pode ser visto na (Figuras 2). Na figura mostra que mais de 80% da turma participaram e tiveram resultados positivos, sendo os três primeiros colocados foram os que tiveram o maior numero de acertos nas questões.

Figura 1 – Resultado da atividade realizada no Kahoot!



Fonte: Autores (2021)

4 Considerações finais

Depois de ministrada as aulas e ter realizado a atividade no aplicativo podemos observar que o aplicativo kahoot! é uma ferramenta educacional e de fácil acesso, que por ter uma temática de gamificação despertou interesse dos alunos, dessa forma é possível estabelecer um ambiente interativo de aprendizagem que desperta a curiosidade

do aluno, aumentando seu entusiasmo em aprender química de uma maneira mais divertida. De forma que o objetivo dos residentes foi atingido com êxito.

5 Referências

BOTTENTUIT JUNIOR, J. B. **O aplicativo Kahoot na educação: verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real.** Challenges 2017: Aprender nas Nuvens.

CATARINO, I. C. S. *et al.* **Blended Learning Como Prática Pedagógica nos Cursos de Graduação de Engenharia – Modalidade EAD.** In: Congresso Internacional ABED de Educação a Distância. 23, Florianópolis, 2018.

COIL, D. A., ETTINGER, C. L., EISEN, J.A. Gut Check: **The evolution of na Educational board game.** PLOS Biology, 15(4), e2001984. 2017.

COSTA, G. S.; OLIVEIRA, S. M. B. C. **Kahoot: a aplicabilidade de uma ferramenta aberta em sala de língua inglesa, como língua estrangeira, num contexto inclusivo.** 6º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação. Disponível em: <http://www.nehte.com.br/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2015/Kahoot%20-%20tecnologia%20aberta.pdf>. Acesso em: 18 de set. de 2021.

COSTA, S. E. da; ALMEIDA, D. B. de; BADALOTT, Greisse Moser. **Metodologias ativas na arte de ensinar.** In: Congresso Internacional ABED de Educação a Distância. 24, Florianópolis, 2018. 01. Disponível em: <<http://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/6300>>. Acesso em: 18 set. 2021.

DELLOS, R. **Kahoot! A digital game resource for learning.** In International Journal of Instructional Technology and Distance Learning. April 2015 Vol.12.Nº.4. Acessível a: https://itdl.org/Journal/Apr_15/Apr15.pdf. Acesso em: 18 de set. de 2021.

LUCIO, C. F. **Uso de aplicativos para avaliações, feedbacks e exercícios. Anais do Fórum de Metodologias Ativas (MetA).** Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUCSP), Perdizes, São Paulo, 2015. Disponível em: . Acesso em: 09 de setembro. de 2019.

MARTINS, M. R. **Educação e tecnologia: a crise da inteligência.** Educação (UFSM), v. 44, p. 1- 14, ago. 2019.

MOREIRA, A. F. B.; KRAMER, S. **Contemporaneidade, educação e tecnologia.** Educ. Soc., Campinas, v. 28, n. 100 - Especial, p. 1037-1057, out. 2007.

SANDE, D.; SANDE, D. **Uso do Kahoot como ferramenta de avaliação e ensino-?aprendizagem no ensino de microbiologia industrial.** HOLOS, Ano 34, Vol.