

MODALIDADE: () PIBID (X) Residência Pedagógica () Pró-Licenciatura () Demais licenciaturas

CONTRIBUIÇÕES DO KAHOOT PARA O ENSINO REMOTO: uma proposta didática para os professores de uma escola estadual

Aline da Silva Domingues¹ ; Nylton de Oliveira²

RESUMO

Este texto constitui-se em um relato de experiência vivenciado durante o curso de Licenciatura em Computação, enquanto integrantes do Programa Residência Pedagógica, um programa de formação de professores promovido pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). O objetivo deste trabalho é relatar uma ação desenvolvida durante o programa, quando foi realizado um minicurso sobre a utilização do Kahoot como uma ferramenta de ensino-aprendizagem, ministrado para os professores da escola-campo, na cidade de Machado/MG, em parceria com o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais (IFSULDEMINAS) e a Secretaria Regional de Ensino de Varginha. Na ação desenvolvida, um minicurso on-line, foram apresentadas aos docentes da escola as contribuições que o Kahoot pode proporcionar ao ensino remoto, ao mesmo tempo em que foram orientados quanto à utilização da ferramenta como metodologia de ensino durante suas aulas.

Palavras-chave: Residência Pedagógica; Jogos digitais; Formação docente; Educação; Inovação.

1 INTRODUÇÃO

O Programa Residência Pedagógica foi instituído pela Capes, com o objetivo de aperfeiçoar a formação dos estudantes de licenciatura e incentivá-los a atuar ativamente na prática de ensino e vivenciar o dia a dia do ambiente escolar a partir da segunda metade do curso. Por meio da sua participação no Programa, o aluno tem a oportunidade de relacionar todo conhecimento teórico obtido durante a graduação com a experiência prática de “ser professor” e conhecer de perto todos os desafios e possibilidades da sua futura profissão, antes mesmo de ingressar no mercado de trabalho.

Além de proporcionar essa atuação dos residentes nos processos educacionais, o programa também estabelece maior aproximação entre a instituição de ensino superior e as escolas de educação básica, onde os alunos realizam as atividades práticas da Residência Pedagógica.

A fim de dar continuidade ao ano letivo, as instituições de ensino passaram a adotar a modalidade de ensino remoto durante esse período. Dessa forma, os professores estão se reinventando a cada dia para dar seguimento às atividades pedagógicas.

¹ Licenciando em Computação, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais (IFSULDEMINAS) *Campus* Machado. E-mail: domingues.aline1505@gmail.com

² Docente, Escola Estadual Iracema Rodrigues. E-mail: nyltonpaiolino@gmail.com

A pandemia ocasionada pelo novo Coronavírus revela as falhas ocasionadas por um ensino tipicamente tradicional com pouca ou nenhuma relação com as tecnologias. Diante desse contexto, os docentes precisaram se adequar às plataformas tecnológicas disponíveis para a educação. A sala de aula deixa de ser, portanto, um espaço físico e se torna um ambiente virtual para trocas de saberes. O celular, antes proibido na sala de aula, passa a ser utilizado como uma ferramenta de transmissão de conhecimentos em todos os níveis de ensino (LIMEIRA; BATISTA; BEZERRA, 2020, p. 4).

Nesse sentido, como forma de auxiliar os professores da escola-campo a se adaptarem a novas ferramentas de ensino-aprendizagem, foi ministrado um minicurso para lhes apresentar o Kahoot, uma plataforma de aprendizagem on-line e gratuita baseada em jogos (quiz).

Este trabalho tem como objetivo apresentar um relato de experiência de uma das ações desenvolvidas por uma estudante do curso de Licenciatura em Computação do IFSULDEMINAS *Campus* Machado durante sua participação no Programa Residência Pedagógica.

Em um cenário no qual vivenciamos um momento de pandemia em decorrência da propagação da Covid-19, o sistema educacional vem enfrentando grandes desafios em virtude do isolamento social, que, repentinamente, afastou todos nós das salas de aula. Como forma de auxiliar os professores da escola-campo a se adaptarem a novas ferramentas de ensino-aprendizagem, foi ministrado um minicurso para lhes apresentar o Kahoot, uma plataforma de aprendizagem on-line e gratuita baseada em jogos (quiz), na qual são inseridas perguntas sobre o tema estudado e os alunos respondem, de forma individual ou em equipes, selecionando a alternativa que considera correta com o uso do celular ou outro dispositivo conectado à internet. Quem responder de forma correta e em menos tempo ganha uma pontuação maior e, no final, é gerado um ranking com os primeiros colocados. Por meio dessa ação desenvolvida no Programa, os professores tiveram a oportunidade de conhecer e aprender a utilizar a ferramenta com os alunos em suas disciplinas.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O Kahoot, de origem norueguesa, é uma ferramenta tecnológica interativa, que incorpora elementos utilizados em formato de jogos com o objetivo de engajar seus usuários no processo de aprendizagem. Essa plataforma, disponibilizada no endereço <https://getkahoot.com> ou pelo aplicativo, foi desenvolvida para proporcionar experiências envolventes de aprendizado dentro e fora das salas de aula.

Uma das características dessa ferramenta é despertar a curiosidade e o envolvimento dos alunos em experiências para impactar positivamente sua performance de aprendizagem (GAZOTTI-VALLIM; GOMES; FISCHER, 2017).

3 MATERIAL E MÉTODOS

O minicurso sobre a utilização do Kahoot como ferramenta de auxílio no ensino remoto foi desenvolvido entre as ações da Residência Pedagógica, sob a supervisão do professor preceptor, para os professores de uma escola estadual, no dia 07 de dezembro de 2020, como uma proposta didática para estimular o engajamento dos alunos no processo de ensino-aprendizagem durante as aulas on-line.

Devido ao distanciamento social, a ação foi realizada de forma remota, por meio do Google Meet. Para melhor acompanhamento do minicurso, foi enviado também um tutorial explicativo, contendo o passo a passo da utilização da plataforma Kahoot para os participantes.

Após apresentação da residente pelo professor preceptor, ela deu boas-vindas e agradeceu a presença dos participantes. Começou fazendo uma introdução geral sobre a ferramenta, passou todas as instruções, passo a passo, desde como realizar o acesso na plataforma até a finalização do jogo.

Logo após as instruções, foi realizada a simulação de um quiz, para que os participantes pudessem entender, na prática, todo o funcionamento da dinâmica do jogo na plataforma.

Durante a ação, que teve a duração de aproximadamente 50 minutos, os participantes tiveram todas as informações necessárias para utilizar o Kahoot em suas aulas, proporcionando, assim, um melhor aprendizado e diversão aos alunos.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Diante da necessidade de rápida adaptação dos professores nesse novo formato educacional, o minicurso foi desenvolvido, entre as atividades da Residência Pedagógica, com a finalidade de familiarizar os educadores da escola com a ferramenta.

O minicurso realizado obteve resultados positivos, todos os participantes aprovaram o uso da ferramenta e a forma com que foi explicada a sua utilização.

Muitos professores que não tinham nenhum conhecimento da ferramenta puderam aprender e passaram a adotar o Kahoot em suas aulas, observando maior participação dos alunos durante as atividades síncronas, gerando engajamento dos alunos, discussão dos conteúdos abordados e, conseqüentemente, melhores resultados na disciplina.

Os alunos aprovaram a novidade e pediram para serem aplicadas mais atividades utilizando a ferramenta durante as aulas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ação desenvolvida durante o Programa Residência Pedagógica possibilitou uma troca mútua de experiências entre os professores da escola-campo, professor preceptor e residente, contribuindo

de forma significativa, proporcionando à residente uma vivência didática e formação inicial e, aos professores da escola, uma formação continuada, estreitando ainda mais a parceria entre a instituição de ensino superior e a escola.

AGRADECIMENTOS

Bolsista do Programa Institucional de Residência Pedagógica – RP, da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES – Brasil.

REFERÊNCIAS

GAZOTTI-VALLIM, M. A.; GOMES, S. T.; FISCHER, C. R. **Vivenciando inglês com kahoot. The ESPECIALIST: Descrição, Ensino e Aprendizagem**, v. 38, n. 1, 2017.

LIMEIRA, G. N.; BATISTA, M. E. P.; BEZERRA, J. de S. Desafios da utilização das novas tecnologias no ensino superior frente à pandemia da COVID-19. **Research, Society and Development**, v. 9, n. 10, p. e2219108415, 2020. Disponível em: <https://www.rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/8415>. Acesso em: 14 mar. 2022.