

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

## **PLATAFORMA KAHOOT EM SALA DE AULA: a importância dos jogos didáticos no processo de aprendizagem da Biologia**

**Maycon Daniel Dias<sup>1</sup>; Amilcar Walter Saporetti Junior<sup>2</sup>; Jane Piton Serra Sanches<sup>3</sup>**

### **RESUMO**

Jogos pedagógicos são desenvolvidos com o intuito de favorecer a aprendizagem, sendo um modo diferente de ministrar as aulas no contexto escolar. Vários profissionais que optam pela didática lúdica como ferramenta estimulam a socialização e a inteligência dos estudantes e também o desenvolvimento da personalidade individual de cada aluno diante de fatores como raciocínio rápido e processos de liderança e organização. O objetivo deste trabalho foi desenvolver aulas dinâmicas e alternativas metodológicas no ensino de Biologia, como os jogos didáticos. O plano didático foi aplicar em sala a plataforma Kahoot de aprendizado baseado em jogos e usada como tecnologia educacional. Tal metodologia foi essencial na construção do trabalho enquanto instrumento didático e permitiu articular os objetivos propostos pela pesquisa, de modo que possibilitou observar o envolvimento dos estudantes diante do conteúdo, bem como o seu domínio após ser apresentado em sala, sendo recursos importantes para o desenvolvimento das habilidades dos estudantes.

**Palavras-chave:** Educação; Didática; Aprendizagem.

### **1 INTRODUÇÃO**

O processo de ensino pode contar com estratégias auxiliares no seu desenvolvimento, tais como dinâmicas lúdicas, jogos e brincadeiras, que permitem aos alunos uma maior integração, tornando as aulas prazerosas e motivadoras e fazendo com que esse aluno participe espontaneamente das atividades (PEDROSO, 2009).

O aspecto lúdico instituído fornece aspectos metodológicos considerados uma alternativa na melhoria de desempenho dos alunos e da aula em si, tendo como resultado o ganho no desenvolvimento do conhecimento, além de trabalhar as capacidades cognitivas, o estímulo da curiosidade, de iniciativa, bem como as habilidades do trabalho em grupo (CAMPOS; BORTOLOTO; FELÍCIO, 2003).

O objetivo deste trabalho parte do desenvolvimento de aulas dinâmicas e da aplicação de alternativas metodológicas no ensino de biologia, como os jogos didáticos, bem como os estímulos e motivações que tais atividades podem proporcionar no processo de ensino-aprendizagem dos alunos de modo geral.

---

<sup>1</sup> Licenciando em Ciências Biológicas, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais (IFSULDEMINAS) *Campus* Poços de Caldas. E-mail: maycon.dias@alunos.ifsuldeminas.edu.br

<sup>2</sup> Professor preceptor, IFSULDEMINAS *Campus* Poços de Caldas. E-mail: amilcar.junior@ifsuldeminas.edu.br

<sup>3</sup> Professor orientador, IFSULDEMINAS *Campus* Poços de Caldas. E-mail: jane.sanches@ifsuldeminas.edu.br

## **2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

O processo de aprendizagem deve buscar práticas transformadoras, nesse sentido, o resultado final de uma atividade não deve ser o foco principal de avaliação, mas sim o modo como toda a dinâmica foi desenvolvida e quais interesses foram estimulados ao longo da metodologia.

Vários profissionais que optam pela didática lúdica como ferramenta estimulam a socialização e a inteligência dos estudantes, na medida em que mantêm os alunos concentrados e participativos, estimulando também a personalidade individual de cada aluno diante de fatores como o raciocínio rápido, processos de liderança e organização (GONZAGA, 2017).

São opções didáticas que atravessam as motivações do aprendiz por se constituírem ferramentas extremamente eficientes na construção do processo de ensino-aprendizagem. Partindo desse contexto, o educador se vê instigado a sempre buscar técnicas inovadoras no ambiente de sala de aula, dominando cada vez mais os recursos tecnológicos disponíveis, ressignificando o ensinar e auxiliando os alunos na integração social, no desenvolvimento das emoções e na melhoria da autoestima (FALKEMBACH, 2006).

Fica evidente, nesse sentido, que tais metodologias mais elaboradas demandam um enfoque maior no empenho do professor para sua realização, em contrapartida, o resultado se mostra muito mais eficaz no que diz respeito ao ganho educacional evidenciado quando se propõe o uso de práticas inovadoras na condução das aulas (FIALHO, 2008).

## **3 MATERIAL E MÉTODOS**

Trata-se de um relato da experiência aplicada numa turma do 1º ano do ensino médio de uma instituição federal de ensino na cidade de Poços de Caldas/MG, na disciplina de Biologia. A ação faz parte do programa de Residência Pedagógica, oferecido pelo *campus* como parte das exigências de cumprimento de horas de estágio ao longo do programa.

Toda a dinâmica foi desenvolvida durante uma aula e contou, de início, com a exposição do conteúdo sobre o tema Sucessão Ecológica e Biomas, definido previamente pela professora preceptora como linha de atuação. Ao final da exposição do conteúdo teórico, o plano didático seguiu com o uso da plataforma Kahoot de aprendizado baseado em jogos e usada como tecnologia educacional em escolas e outras instituições de ensino.

O jogo utilizado foi um quiz, com perguntas e respostas pertinentes ao tema de Sucessão Ecológica e Biomas, explanado em aula anteriormente. Tal método permite que questões sejam elaboradas de modo on-line pela plataforma e disponibilizadas para que cada aluno as acesse do seu próprio aparelho celular, o que torna a atividade mais dinâmica e intuitiva, além do fator estimulante diante da socialização proporcionada entre alunos e professores.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Foi aplicada uma avaliação com 13 questões do conteúdo estudado em sala de aula na plataforma Kahoot com um tempo de 60 segundos cada, e os alunos presentes em sala de aula participaram ativamente da atividade, evidenciando o seu caráter didático/participativo, bem como o atributo competitivo, por se tratar de um jogo e apresentar a pontuação dos alunos no decorrer da dinâmica.

A atividade permitiu observar o envolvimento dos estudantes diante do conteúdo, bem como o seu domínio após ser apresentada em sala. Grübel e Bez (2006) reforçam, em seu estudo, a importância da utilização de jogos educativos na dinâmica escolar, na medida em que esses recursos são extremamente ricos para o desenvolvimento do conhecimento e das habilidades de aprendizagem dos estudantes.

Ao final do tempo determinado, foi divulgado o pódio com os alunos que obtiveram as maiores pontuações de acordo com cada questão acertada. Não se objetivou avaliar o resultado individual de cada uma das perguntas, mas apresentar de forma geral o resultado da utilização de recursos alternativos de avaliação em sala de aula.

Figura 1 – Exemplo da interface da plataforma Kahoot em execução (perguntas e respostas)



Fonte: elaboração dos autores (2022).

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização da plataforma Kahoot de perguntas e respostas se mostrou eficaz uma vez que nos permitiu avaliar a dinâmica em sala de aula dos conteúdos abordados. Tal metodologia foi essencial na construção do trabalho enquanto instrumento didático e permitiu articular os objetivos propostos pela pesquisa por conter em sua estrutura organizacional todo o processo do conhecimento, desde a sua elaboração até a finalização.

## **AGRADECIMENTOS**

Bolsistas do programa institucional de Residência Pedagógica, da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES.

## **REFERÊNCIAS**

CAMPOS, L. M. L.; BORTOLOTO, T. M.; FELÍCIO, A. K. C. A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. **Caderno dos núcleos de Ensino**, v. 47, p. 47-60, 2003.

FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. **O lúdico e os jogos educacionais**. CINTED-Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, UFRGS, 2006.

FIALHO, Neusa Nogueira. Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO. **Anais...**, 2008. p. 12298-12306.

GONZAGA, Glaucia Ribeiro; MIRANDA, Jean Carlos; FERREIRA, Matheus Lopes; COSTA, Rosa Cristina; FREITASA, Caroline Coutinho Carneiro; FARIA, Ana Carla de Oliveira. Jogos didáticos para o ensino de Ciências. **Revista Educação Pública**, v. 17, n. 7, p. 1-12, 2017.

GRÜBEL, Joceline Mausolff; BEZ, Marta Rosecler. Jogos educativos. **Renote**, v. 4, n. 2, 2006.

PEDROSO, Carla Vargas. Jogos didáticos no ensino de biologia: uma proposta metodológica baseada em módulo didático. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO. **Anais...**, 2009. p. 3182-3190.