

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

O USO DA FERRAMENTA PEDAGÓGICA KAHOOT EM TEMPOS DE PANDEMIA

Fernando Gonçalves de Aguiar Crispim¹; Jaqueline Nilza Maria Simões²; Marcos Magalhães de Souza³

RESUMO

Com a chegada da pandemia no ano de 2020, o ensino presencial foi substituído pelo remoto, o qual demandou o uso dos meios digitais, e o uso de jogos digitais se fez presente como forma de ferramenta de aprendizagem. Analisando a situação, o presente trabalho nos apresenta um relato feito pelos bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) sobre o uso da ferramenta Kahoot' em uma turma do oitavo ano de uma escola estadual do município de Bueno Brandão/MG, tendo como objetivo analisar essa plataforma como uma forma de ensino aos alunos. Os alunos não compartilharam os resultados do jogo devido a uma má administração do tempo, pois foram distribuídas outras atividades que ocuparam uma grande parcela do tempo disponível. Conclui-se, então, que uma melhor administração do tempo traria resultados mais satisfatórios.

Palavras-chave: Aprendizagem; PIBID; Análise.

1 INTRODUÇÃO

Na terça-feira, 28 de abril do ano de 2020, o Conselho Nacional de Educação propôs algumas alternativas de métodos não presenciais para serem usados na rede de ensino, devido à suspensão das aulas durante a pandemia (BRASIL, 2020). Além disso, o Ministério da Educação (2020), também propôs o uso dos meios de comunicação e tecnologia da informação para substituir as atividades presenciais.

A aprendizagem virtual permite uma maior descoberta de fenômenos e conceitos para os alunos e professores, que podem usufruir de várias ferramentas para proporcionar uma maior compreensão dos alunos; os jogos digitais também são de grande destaque, pois, além de motivarem, promovem uma educação dinâmica (CORREIA, 2020). Segundo Savi e Ulbricht (2008), os jogos digitais são importantes, pois possibilitam o enriquecimento dos ambientes virtuais de aprendizagem, além disso, eles também podem ser usados com recursos multimídias.

¹ Bolsista em PIBID/CAPES, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais (IFSULDEMINAS) – *Campus* Inconfidentes, MG, Brasil. E-mail: fernando.crispim@alunos.ifsuldeminas.edu.br

² Orientador em PIBID/CAPES, IFSULDEMINAS – *Campus* Inconfidentes. E-mail: jaqueline.simois@ifsuldeminas.edu.br

³ Coordenador em PIBID/CAPES, IFSULDEMINAS – *Campus* Inconfidentes. E-mail: marcos.souza@ifsuldeminas.edu.br

Haguenauer *et al.* (2007) também nos dizem que os jogos educativos promovem a contextualização do conhecimento, formam grupos movidos por um interesse comum e criam uma atmosfera cooperativa positiva, capaz de gerar motivação e favorecer descobertas coletivas, propiciando uma interação dinâmica com o processo de aprendizagem.

A ferramenta Kahoot, como foi descrito por Sande e Sande (2018), teve um grande reconhecimento dos estudantes, pois permitia avaliar o conteúdo de forma atraente e competitiva. Partindo dessas informações, o presente trabalho tem como objetivo fazer a análise do Kahoot para melhoria da aprendizagem de uma turma de oitavo ano em ensino remoto.

2 MATERIAL E MÉTODOS

Os bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) realizaram uma aula de Ciências tendo como tema “Fontes de Energia e Energia Solar”, no dia 28 de outubro de 2021, para alunos do oitavo ano de ensino regular de uma escola estadual do município de Bueno Brandão/MG, usando como uma das ferramentas a plataforma Kahoot como meio de avaliação. Como cita Bottentuit Junior (2017), o aplicativo possibilita aumento do interesse em aprender e melhorias nas práticas pedagógicas.

O link para a atividade foi disponibilizado aos alunos por meio do grupo da sala no aplicativo WhatsApp. O jogo desenvolvido pelos bolsistas contou com 5 perguntas de múltipla escolha e 5 questões de "Verdadeiro ou Falso", baseando-se no material previamente disponibilizado, o qual abordou conceitos de Fontes de Energia e Energia Solar; as perguntas duraram cerca de 30 segundos para as questões de verdadeiro ou falso e 60 segundos para as de múltipla escolha.

A aula foi dividida em três momentos: no primeiro, foram enviados dois vídeos sobre o tema; no segundo, foi compartilhado um resumo e um vídeo; no terceiro, foi compartilhado um caça-palavras e, por fim, o jogo, totalizando 50 minutos de aula.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os alunos presentes na sala não compartilharam os resultados do jogo no grupo do WhatsApp, ficando combinado que eles enviariam os resultados posteriormente aos bolsistas. Registraram-se 10 jogadores, sendo que somente 4 não completaram a atividade no Kahoot.

O tempo foi um dos grandes desafios para a utilização do jogo, esse elemento possui grande importância, visto que, segundo Cavaliere (2007), é essencial para o sucesso escolar devido a sua relevância nesse ambiente. A duração da aula não foi suficiente para o término da atividade, visto a quantidade de material divulgado em cada momento da aula. Constatou-se, assim, que houve uma má organização do tempo de cada atividade.

Vale ressaltar que a aula foi realizada no último dia do ensino remoto, pois no dia 3 de novembro ocorreu o retorno do ensino híbrido, assim, os professores retornaram à escola para atender os alunos presencialmente e não houve outra aula remota para dar continuidade a essa atividade.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma melhor organização no tempo das atividades traria resultados mais satisfatórios. Ademais, a aula poderia ser ministrada em um período maior, abrangendo outros conteúdos, garantindo uma melhor utilização do Kahoot.

AGRADECIMENTOS

Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES – Brasil.

REFERÊNCIAS

BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista. O aplicativo Kahoot na educação: verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real. In: Livro de atas X Conferência Internacional de TIC na Educação - Challenges 2017, n. 10, 2017, Braga. **Anais...** Braga: Universidade do Minho. Centro de Competência, 2018, p. 1605-1620.

BRASIL. CNE aprova diretrizes para escolas durante a pandemia. **Ministério da Educação**, 2020a. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=89051. Acesso em: 19 jan. 2022.

CAVALIERE, Ana Maria. Quantidade e racionalidade do tempo de escola: debates no Brasil e no mundo. **Revista Teias**, v. 3, n. 6, set. 2007. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/revistateias/article/view/23934/16907>. Acesso em: 11 mar. 2022.

CORREIA, Jadilson Maciel. **Uso das Tics na Prática Docente numa Escola do município de Assunção - PB em meio à Pandemia do Covid - 19**. 2020. 97 f. TCC (Licenciatura em Computação) - UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA, João Pessoa, 2020.

HAGUENAUER, Cristina Jasbinscheck; CARVALHO, Fabricia Silva de; VICTORINO, Ana Lúcia Quental; LOPES, Marise Castello Branco Altro; CORDEIRO FILHO, F. Uso de jogos na educação online: a experiência do LATEC/UFRJ. **Revista Educaonline**, v. 1, n.1, p. 1-14, 2007.

SANDE, D.; SANDE, D. Uso do Kahoot como ferramenta de avaliação e ensino-aprendizagem no ensino de microbiologia industrial. **HOLOS**, v. 1, p. 170-179, 2018.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania Ribas. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. **Renote**, v. 6, n. 2, 2008.