



UTILIZAÇÃO DA PLATAFORMA KAHOOT COMO FERRAMENTA DE AVALIAÇÃO DO DESEMPENHO NO ENSINO REMOTO

Vanessa Silva de Brito, mestrandia, Universidade Federal do Pampa, Campus Bagé
Márcio Marques Martins, docente, Universidade Federal do Pampa Campus Bagé

e-mail primeiro autor- vanessas.brito@yahoo.com.br

No cenário atual de isolamento social em função do Covid-19, as práticas educacionais tiveram que ser reinventadas, os recursos computacionais e tecnológicos trouxeram inúmeras possibilidades e, por conseguinte, amplas demandas em todas as esferas educacionais, culminando com a utilização de diversas ferramentas para auxiliar no processo de ensino aprendizagem. As tendências recentes discorrem, portanto, em favor da necessidade da ocorrência de constantes metamorfoses para o acompanhamento das novas demandas atuais do ensino. Uma das estratégias para vencer essa barreira que a educação vem enfrentando é promover a aquisição de conhecimentos através de materiais digitais como a resolução de problemas usando mídias digitais e gamificação na sala de aula. A gamificação (ou, em inglês, *gamification*) tornou-se uma das apostas da educação no século 21. O termo significa simplesmente usar elementos dos jogos de forma a engajar pessoas para atingir um objetivo. Na educação, o potencial da gamificação é imenso: ela funciona para despertar o interesse, aumentar a participação, desenvolver criatividade e autonomia, promover diálogo e resolver situações-problema. O kahoot é uma plataforma de aprendizado baseada em jogos de diferentes modalidades, incluído um quiz, no qual podem ser adicionadas perguntas pelo professor e, essas são convertidas em um jogo com pontuação, interação e ranqueamento. Essa ferramenta permite ao professor a criação de vários jogos usando o conteúdo de uma disciplina, bem como permite a avaliação do desempenho do aluno. Frente ao exposto o presente trabalho tenciona a aplicação de um jogo na forma de quiz, usando a plataforma do kahoot, como estratégia de avaliação do desempenho dos alunos do 7º ano do ensino fundamental na disciplina de Ciências sobre o conteúdo: animais invertebrados. O Conteúdo foi apresentado para os alunos de forma expositiva durante as web conferências com o apoio do livro paradidático da editora Edebê, para identificar o desempenho da turma foi feita aplicação do quiz na plataforma kahoot. Após a realização da atividade e análise dos dados pode-se observar que 84% dos alunos responderam de forma adequada as perguntas apresentadas no quiz, em comparação com a atividade avaliativa realizada na plataforma EDEBÊ da rede Salesiana na qual pode-se observar um aproveitamento de 47% sobre o conteúdo trabalhado, demonstrando que houve a compreensão do mesmo. Por fim, salienta-se que as atividades de gamificação e recursos tecnológicos quando explorados de forma adequada, estimulam e somatizam a aprendizagem dos alunos, assim como possibilitam descobertas e proporciona infinitos caminhos de construção autônoma do novo saber.

Palavras-chave: Ensino Remoto; Kahoot; Gamificação; Ensino de Ciências.