



O USO DA FERRAMENTA KAHOOT EM SALA DE AULA

Natália Bento Barreto, discente do curso de licenciatura em Química, Universidade Federal do Pampa, Campus Bagé, Laura Nogueira Abatti, discente, Universidade Federal do Pampa, Márcio Marques Martins, docente, Hélen Giorgis Santos, docente

e-mail- nataliabento.aluno@unipampa.edu.br

Nos dias atuais, com o avanço da pandemia e o ensino remoto cada vez mais introduzido na realidade escolar, há a necessidade de desenvolver novas ideias para tornar o ensino mais atrativo. Novas metodologias para prender a atenção dos alunos e promover o aumento da motivação. Uma ferramenta que vem sendo utilizada pelas autoras no âmbito do Projeto Residência Pedagógica CAPES, é o Kahoot!. Além de proporcionar atividades de aprendizado de uma maneira diferenciada, mais lúdica e interativa quando comparada com as formas tradicionalmente utilizadas para ensinar. A aula foi gamificada com o auxílio do Kahoot! estimula um certo nível de competitividade entre os alunos, mas sem focar nesse aspecto, e com isso observa-se um incremento na vontade de obter o conhecimento sobre o conteúdo para vencer o jogo. A presente temática foi desenvolvida em primeiro plano pensando no aprendizado dos discentes da escola, em que está sendo desenvolvido o Programa Residência Pedagógica, pois é visível o quanto é difícil capturar a atenção dos alunos durante as aulas síncronas desse período remoto. Muitas vezes, em uma aula síncrona, é difícil obter um retorno dos estudantes quanto ao conteúdo que está sendo desenvolvido, pois não é possível acompanhar o que estão fazendo do outro lado do computador ou celular. Essa luta vem sendo vencida através das novas tecnologias, todos os professores sentiram a necessidade de modificar seus métodos de ensino, na verdade o ensino remoto veio para modificar o método tradicional de ensino. É preciso entender as necessidades que nosso aluno enfrenta em várias áreas de seu conhecimento, para proporcionar um aprendizado mais fácil e leve. O objetivo principal é que com o uso da ferramenta os alunos busquem aprofundar seus conhecimentos no conteúdo desenvolvido, para então explorar as perguntas do Quiz Kahoot! e, ficar bem classificado ao final da competição. A metodologia utilizada consistiu em preparar uma aula sobre o conteúdo de termoquímica, tendo em vista alguns pontos estratégicos do conteúdo, aqueles que devem ser compreendidos para dominar o conteúdo. Em seguida, foram elaboradas questões sobre esse conteúdo com o uso da plataforma Kahoot!. Após a preparação do jogo é gerado um código (PIN) para que os estudantes possam acessar o Quiz. O professor orienta os estudantes para a correta condução do jogo. As perguntas são disponibilizadas sequencialmente com um tempo de resposta que pode variar entre 20 segundos até 2 minutos. Transcorrido esse tempo, as questões são respondidas pelo estudante. A estrutura do jogo premia os alunos que respondem corretamente, mas premia com bônus aqueles que respondem mais rapidamente. Os resultados de classificação são exibidos parcialmente após cada ciclo de pergunta-resposta. E a plataforma vai motivando com frases e comemorações àqueles que vão melhorando seu desempenho. Para aplicação dessa proposta, foram necessárias duas aulas para a aplicação da ferramenta, sendo uma para explicar como funciona e testar para ver se todos conseguiam acesso. A segunda aula ocorreu com aplicação efetiva da ferramenta. Todos os alunos foram muito participativos, fazendo com que o conteúdo aplicado fosse totalmente entendido com sucesso e que a aula diferenciada com a ferramenta Kahoot! foi de grande valia para seu aprendizado.

Concluimos que a aplicação dessa ferramenta proporcionou uma maior compreensão para ambas as partes; os alunos tiveram mais entusiasmo para entender o conteúdo e conseguir responder as perguntas corretamente, mostrando que o método de gamificação é eficiente e motivador. A experiência com o Kahoot! No âmbito do Programa de Residência Pedagógica mostrou como a gamificação pode desempenhar um papel importante para a promoção de um aprendizado com mais significado.

Agradecimentos: CAPES, UNIPAMPA, ESCOLA BARÃO DE ACEGUÁ.

Palavras-chave: Residência Pedagógica; Kahoot!; Gamificação.