



UTILIZAÇÃO DE UM QUIZ ONLINE COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

Samilly Costa Da Silva ¹
Ingridy Mairla de Sousa da Costa ²
Eduarda Gabriele Santiago dos Santos ³
Antônio José das Chagas ⁴
André Ribeiro Santana ⁵

RESUMO

Este trabalho apresenta um relato de experiência desenvolvido através do Programa Residência Pedagógica, onde foi realizada regências em sala de aula na disciplina Ciências da Natureza e suas Tecnologias no conteúdo de tipos de tecidos do corpo humano utilizando o game interativo chamado Kahoot. O presente trabalho tem o objetivo de relatar uma experiência com o uso da gamificação em uma turma de quarto semestre composta por 23 alunos, em uma escola estadual de ensino médio de Altamira-PA, na tentativa de aproximar o aluno com o conteúdo, favorecendo aprendizagens, motivando e tornando o ambiente da sala de aula mais atrativo aos alunos. Com a utilização do game Kahoot foi possível observar que os alunos se tornaram mais participativos e interessados na aula. Após a exposição ao ambiente de trabalho através do jogo. Dessa forma o uso dessa estratégia contribuiu para o aprendizado desses alunos. Ao final da aula, observou-se a plataforma Kahoot como algo simples e viável para ser aplicado, mostrando-se como um recurso que possibilitou o alcance dos objetivos de aprendizagem, além de despertar o interesse dos alunos para o conteúdo da disciplina.

Palavras-chave: Ensino, Gamificação, Kahoot, Metodologias Ativas.

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal - PA, samillycostadasilva@gmail.com;

² Graduanda pelo Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal - PA, ingridymairlasousa@gmail.com;

³ Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal - PA, eduarda.santos@altamira.ufpa.br;

⁴ Professor, Secretaria Estadual de Educação- PA, antonio.chagas@escola.seduc.pa.gov.br;

⁵ Professor orientador: ~~titulação~~, Faculdade de Ciências Biológicas - UFPA, mestredel12@gmail.com.



Este trabalho apresenta um relato de experiência desenvolvido através do Programa Residência Pedagógica, onde foi realizada regências em sala de aula na disciplina de Ciências da Natureza e suas Tecnologias utilizando o game interativo chamado Kahoot. A experiência foi realizada em uma turma de quarto semestre, em uma escola estadual de Ensino Médio em Altamira-PA. Ao todo participaram 23 alunos. Foi desenvolvido um jogo que foi utilizado em sala, nas aulas dos conteúdos sobre Tecido Conjuntivo, Tecido Epitelial e Tecido Muscular.

Para as gerações atuais emerge a necessidade de novos elementos para estimular, motivarem o alunado, recursos que favoreçam tornar o ensino lúdico e simultaneamente associar o meio digital à realidade das salas de aula (FRANÇA E REATEGUI, 2013). Existem evidências que o emprego de jogos didáticos pode motivar envolvimento espontâneos dos alunos, viabilizando processos de ensino-aprendizagem mais eficientes (FRAGELLI, 2017).

O incentivo ao envolvimento entre alunos e professores, entre alunos e os conteúdos curriculares, bem como dos próprios alunos entre si é algo almejado nos contextos escolares, nos quais espera-se que o conhecimento seja construído no espaço da sala de aula, com objetividade e eficiência (ORLANDI et al, 2018). Essas intenções podem ser otimizadas pela atmosfera que envolve a utilização de jogos interativos, nos quais constatamos mobilizações de interesses espontâneos de superar obstáculos, solucionar problemas e encontrar na outra pessoa alguém que favorece o alcance desses propósitos (SEIXAS; GOMES; MELO FILHO, 2016).

A gamificação representa, portanto, uma alternativa para estabelecer um contexto favorável ao alcance de aprendizagens, além disso está no foco de interesse da geração atual, alcunhada de gamer, apreciadora de jogos e tecnologias (FARDO, 2013; ARAÚJO; VIEIRA, 2013). A gamificação mostra-se como alternativa para otimizar aprendizagens, concentrando diferentes maneiras de mobilizar interesses espontâneos, de aguçar curiosidades nos alunos, inclusive sobre os conteúdos escolares (ORLANDI et al, 2018).

Evidentemente, o emprego de jogos e tecnologias em ambientes escolares requer adequações que otimizem processos de ensino-aprendizagem. Não se está considerando colocar os alunos em situações de jogar por jogar, mas de associar o dinamismo dos jogos as especificidades da sala de aula, oportunizando o envolvimento ativo, o chamado “aprender fazendo”, para que os alunos se envolvam ativamente na própria aprendizagem. (ORLANDI et al, 2018). Assim sendo, os alunos aprenderão enquanto participam de jogos adaptados a própria sala de aula.

Considerando esses aspectos, o presente trabalho tem o objetivo de relatar uma experiência com o uso das tecnologias utilizando o game interativo Kahoot, em uma turma de

METODOLOGIA

A experiência relatada foi realizada em uma Escola Estadual de Ensino Médio, na cidade de Altamira/PA, em uma turma de quarto semestre do ensino médio. Foi produzida e aplicada por residentes do Programa Residência Pedagógica. A regência utilizando o game interativo Kahoot ocorreu em três etapas:

1. Elaboração do quiz através da plataforma Kahoot;

A primeira etapa se deu através da criação de um quiz através do site <https://kahoot.com/>, com perguntas relacionadas aos Tecidos do corpo humano. Foram elaboradas 10 questões de múltipla escolha, cada uma com 4 alternativas, conforme mostra a figura 1. As questões foram elaboradas através de pesquisa feita pelas residentes e pelos conteúdos abordados em sala de aula. Na plataforma, também é possível adicionar imagens para tornar a atividade ainda mais interessante. Ao finalizar a criação do quiz, foi gerado um link <https://create.kahoot.it/details/6f9c00f5-d2d5-4b08-978bac7080b7e249> no qual é compartilhado com os alunos na hora do exercício.



Figura 1 - Questão de múltipla escolha e PIN para acesso ao jogo.

Fonte: Autores.

2. Apresentação do conteúdo com aula expositiva;

Antes da aplicação da gamificação, ocorreu uma aula expositiva dialogada, onde foi trabalhado o assunto sobre Tecidos, a dinâmica da aula foi apresentação de conteúdo, com utilização de data show para projetar imagens, seguido de resolução de questões com objetivo de fixar o conteúdo para realização do quiz (Figura 2).



Figura 2 - Apresentação do conteúdo. Fonte:
Autores

3. Apresentação e aplicação do quiz.

No dia da aplicação, as residentes solicitaram que a turma se dividisse em grupos de quatro alunos, onde cada grupo deveria ter, pelo menos, um celular com acesso à internet. Houve um primeiro momento, onde foi explicado como seria realizada a dinâmica. Após isso, foi disponibilizado um código PIN pela plataforma, para que os grupos acessassem o quiz online, cada equipe ao entrar foi orientada a criar um nome para seu grupo (Figura 3). Nesse momento (Figura 4), foi utilizado projetor Data Show, a fim de compartilhar as questões com a turma.



Figura 3 - Nomes das equipes participantes.

Fonte: Autores.



Figura 4 - Projeção da questão para que os alunos respondessem.

Fonte: Autores.

Após os grupos responderem todas as questões, a plataforma mostra um ranking geral dos grupos com pódio de primeiro, segundo e terceiro lugar e suas pontuações alcançadas. Além disso, a plataforma reproduz uma animação na hora de revelar o primeiro lugar.



Figura 4 - Projeção do pódio ao final da atividade.

Fonte: Autores.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Quando a atividade utilizando a plataforma Kahoot! Foi apresentada aos alunos, observou-se que os alunos ficaram animados, logo que seus grupos foram formados ficaram atentos à explicação sobre como a atividade iria funcionar. Durante o decorrer da aula, foi possível observar que os alunos se tornaram mais participativos e interessados no conteúdo apresentado, após a exposição ao ambiente de interatividade através do jogo.

Dessa forma o uso dessa estratégia contribui de forma significativa no aprendizado desses alunos, não só isso mas a interação em sala de aula, melhorou bastante a cada resposta sai um ranking e isso acabou motivando os grupos, os mesmos ficavam atentos para acertarem as questões para ficar no pódio, ao final de cada pergunta, as respostas corretas eram mostradas e dependendo das resposta de cada grupo, sendo certas ou erradas as pontuações se alteravam.

Os mesmos ficavam mais unidos, participativos com os colegas e discutiam as respostas entre eles, assim também ocorria uma troca de informações e chegavam a um consenso, e tudo isso dentro do tempo programado para responder às questões. Durante a atividade não foi observado discente disperso ou conversando sobre algo que não fosse o conteúdo.

Com isso, foi possível observar que a estratégia metodológica trabalhou diversas habilidades. Ao final da atividade foi possível ter um momento para ouvir a opinião dos alunos sobre a atividade utilizando o Kahoot, os mesmos responderam que gostaram bastante, e que também queriam nas próximas aulas, além de ser algo novo pois eles ainda não tinham visto esse tipo de atividade, que até então era algo novo para os alunos.

Dessa forma, como discorre (Bianchessi; Mendes, 2018) desenvolver o processo de ensino-aprendizagem com emprego de games configura uma alternativa para diversificar as práticas pedagógicas dos docentes, e que pode trazer vários benefícios, como na experiência relatada, tornando assim o processo de ensino-aprendizagem em algo mais dinâmico, motivador e atrativo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência relatada demonstra o quão é importante no cotidiano em sala de aula o professor utilizar de recursos tecnológicos, com o fito de motivar o aluno no processo de ensino-aprendizagem tornando o ensino mais atrativo, como o exemplo relatado na experiência vivenciada. O professor, que é o agente mediador do conhecimento, ao aplicar a gamificação em suas aulas, não está trazendo algo novo para a sala de aula ou desconhecido, mas está se apropriando de algo que já é comum ao cotidiano dos alunos, dessa geração atual, denominada de gamer, e inserindo jogos online no ambiente em sala.

Ao final da atividade, observou-se que o uso da plataforma Kahoot é algo simples e viável para aplicação durante as aulas, que efetivamente foi um recurso que possibilitou que os objetivos de aprendizagem fossem atingidos, além de despertar o interesse dos alunos para o conteúdo da disciplina, através de um jogo. Com isso, pode-se concluir que o professor deve considerar o uso de recursos metodológicos como algo favorável ao processo de ensino-aprendizagem.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a Coordenação de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pelas bolsas do Programa Residência Pedagógica.

REFERÊNCIAS

CLEBER, Bianchessi; MENDES, Ademir Aparecido Pinhelli. **APRENDIZAGEM BASEADA EM GAMES: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO ENSINO DE HISTÓRIA**, Setor Educacional: educação média e tecnológica, Curitiba-PR, 2018.

FRANÇA M. R. e Reategui B. E, (2013) **“SMILE-BR: aplicação de conceitos de gamificação em um ambiente de aprendizado baseado em questionamento.”** Em II Congresso Brasileiro de Informática na Educação, XXIV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação.



FRAGELLI, Thais Branciforte Oliveira. **Gamificação como um Processo de Mudança no Estilo de Ensino Aprendizagem no Ensino Superior: um Relato de Experiência.** Revista Internacional de Educação Superior, São Paulo, v.4, n.1, p.221-233, 2017.

ORLANDI, Tomás Roberto Cotta; DUQUE, Claudio Gottschalg; MORI, Alexandre Mori. **Gamificação: uma Nova Abordagem Multimodal para a Educação.** Biblos, Brasília, n.70, 2018. Disponível em: <http://www.scielo.org.pe/pdf/biblios/n70/a02n70.pdf>. Acesso em 20 Setembro 2023.

SEIXAS, Luma da Rocha; GOMES, Alex Sandro; MELO FILHO, Ivanildo José de. **Effectiveness of gamification in the engagement of students. Computers in Human Behavior**, v.58, p. 48-63, May 2016. Disponível em: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563215302363> Acesso em 24 setembro 2023.