

A UTILIZAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO NAS AULAS REMOTAS DA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA: RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE A APLICAÇÃO DO KAHOOT EM SALA DE AULA

Ana Lúcia da Silva Araújo ¹
Giselly Ramalho da Silva ²
Yvo Ferreira da Silva ³
Géssica Martins Rufino ⁴
Valdeci Mestre da Silva Júnior ⁵

INTRODUÇÃO

A Residência pedagógica é um programa de formação de professores que tem como objetivo aperfeiçoar o estágio curricular supervisionado nos cursos de licenciatura. Em 2020, a residência pedagógica de Física da UEPB, no campus VII, teve que se adaptar ao atual cenário pandêmico no final de 2019 com a contaminação do vírus SARS-CoV-2, conhecido como Covid-19; que ocasionou a necessidade de nos inserirmos em um ambiente pouco conhecido, mas bastante promissor, das aulas remotas. Sabe-se, porém, que o ensino de física, na maioria das vezes, costuma ser realizado de forma tradicional. Segundo Tarouco, “com as mudanças no paradigma e o surgimento das novas tecnologias, tais como o computador e a internet, os professores abriram as portas ao uso de recursos que extrapolam a visão tradicional e os métodos discursivos e expositivos no processo de ensino-aprendizagem”. [8] Todavia, a exposição prolongada às telas vivenciado nesse novo método de ensino das aulas totalmente remotas ocasionou uma redução na produtividade em sala de aula, ou seja, os alunos quase sempre não interagiam durante a explicação dos conteúdos e também não demonstravam entusiasmo para realizar as atividades necessárias. Simultaneamente, houve um aumento na evasão escolar

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Física da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, ana.araujo@aluno.uepb.edu.br;

² Graduanda pelo Curso de Licenciatura em Física da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, gisellyfisica@gmail.com;

³ Graduando do Curso de Licenciatura em Física da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, yvo.silva@aluno.uepb.edu.br;

⁴ Graduada pelo Curso de Licenciatura em Física da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, gessica.martins4547@gmail.com;

⁵ Doutor pelo Curso de Bacharel em Física da Universidade Federal da Paraíba - UFPB, valdeci@servidor.uepb.edu.br.

e uma boa parte dos discentes matriculados raramente compareciam nas aulas. De acordo com FORSTER (2021), “A quantidade de alunos, com idade entre 6 a 17 anos, que abandonaram as instituições de ensino foi de 1,38 milhão, o que representa 3,8% dos estudantes.” Além disso, 4,12 milhões de alunos (11,2%), apesar de matriculados e sem estar em período de férias, não receberam nenhuma atividade escolar, resultado do ensino pautado pelas aulas online, complementa Forster. [4] Nesse contexto, surge a ideia de utilizar a gamificação, uma metodologia ativa que contempla o uso de design de games em contextos fora dos games, para motivar, aumentar a atividade e proporcionar uma participação mais ativa do estudante na aula (SILVA, 2019). [7]. Segundo Sanches (2021), algo notável sobre o conceito de gamificação é o seu caráter ativo e com possibilidade de colocar o aluno como centro do processo de ensino-aprendizagem. [6]. Paulo Freire (1996), afirma que: “Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua criação”. [3]. Portanto, na perspectiva de implementar o ensino remoto, optou-se pela abordagem simples da gamificação por meio da ferramenta *kahoot*, objetivando assim, contribuir de forma significativa na aprendizagem ativa do discente, buscando facilitar a aquisição e entendimento do conteúdo abordado, inovar e implementar no ensino, abrir espaço para uma maior interação entre professor/aluno, assim como, analisar os dados referentes a aplicabilidade dos softwares no contexto do ensino remoto. O jogo foi aplicado nas turmas de 1^a e 3^a séries do ensino médio da ECIT Padre Jerônimo Lauwen em Santa Luzia PB.

METODOLOGIA

O projeto foi elaborado e desenvolvido no formato remoto (as aulas aconteceram à distância), nesse cenário, devido a pandemia causada pelo SARS-COV-2, a internet se tornou o principal meio de comunicação, principalmente para alunos e professores. Durante o desenvolvimento do programa, ministramos todas as aulas pelas ferramentas que temos disponíveis, não só pelo google meet, mas para deixar as aulas mais atrativas, dinâmicas e engajadoras, contamos com os jogos que foram instrumentos fundamentais para as aulas e também posteriormente para estudo. “Não tenho dúvida nenhuma do enorme potencial de estímulos e desafios à curiosidade que a tecnologia põe a serviço das crianças e dos adolescentes das classes sociais chamadas favorecidas”. (FREIRE, 1996). [3]. Assim, a aplicação de jogos e a utilização da tecnologia em contexto escolar apresenta

um grande potencial a ser estudado e aplicado no processo de ensino-aprendizagem. Tendo isto em vista, tomamos o jogo *Kahoot* como objeto de estudo para elaboração do nosso material.

O *kahoot* é uma ferramenta gratuita e compatível para computadores, celulares Android e Iphone (IOS). [5]. Este aplicativo, permite estudar a partir de testes de perguntas e respostas que podem ser personalizadas com cores, imagens e gifs. O software possui um formato parecido com jogos de quizzes, em que as questões corretas valem pontos. Além disso, esses pontos são maiores de acordo com a rapidez com que o usuário responde a pergunta, o que gera uma competitividade saudável entre os discentes e os motiva a aprenderem de forma dinâmica. Na 1ª série foi ministrada uma aula trabalhando o seguinte conteúdo: Elementos da cinemática vetorial: Grandezas escalares e vetoriais; Vetor deslocamento; Velocidade vetorial. Na semana seguinte foi realizada uma pequena revisão e a aplicação do *kahoot*. Da mesma forma, nas turmas da 3ª série foi ministrado uma primeira aula tratando dos conceitos de campos elétricos e magnéticos induzidos; Ondas eletromagnéticas. Na aula seguinte foi realizada uma revisão do conteúdo e a aplicação do jogo. É necessário pontuar ainda que todas as aulas e também a aplicação do jogo foram realizadas através do google meet, assim, cada aluno participava a partir do seu próprio dispositivo celular ou notebook, utilizando o código que é criado antes do jogo ser iniciado. Ao final do jogo é disponibilizado o ranking mostrando a posição de cada participante, permitindo assim, que o professor realize uma avaliação diagnóstica sobre o nível de aprendizagem do discente, assim como, as principais dificuldades enfrentadas pelos mesmos

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir da aplicação do jogo nas salas de aulas remotas, buscamos entender se o *kahoot* foi uma ferramenta que auxiliou na construção do conhecimento dos estudantes para com o conteúdo de física. Com isso, para obter esses resultados fizemos uma análise quantitativa usando o google forms, um questionário online que facilitou a coleta de dados para analisar as respostas dos alunos frente a nossa ação pedagógica. [6] O questionário possuía 5 perguntas sendo 4 objetivas e 1 aberta. Ao todo 33 estudantes participaram respondendo ao questionário. Na primeira pergunta, buscamos entender se os alunos acharam interessante o *Kahoot* nas aulas de física. Desses 33 estudantes que responderam,

72,7% acredita que com base no atual cenário que estamos vivendo de aulas remotas devido às consequências da pandemia é interessante o uso do jogo *kahoot* nas aulas de física. Com isso, é importante que haja o interesse também do professor que procure, pesquise, esteja atento também a aprender em proporcionar ferramentas metodológicas que ajudem os alunos nos conteúdos e também trazer uma aula dinamizada.

Na segunda pergunta, indagamos os alunos sobre o quanto eles consideram produtiva uma aula utilizando o jogo comparado as aulas expositivas tradicionais. A expressiva maioria, 81,8% do total de entrevistados considera produtiva a aula que utiliza o jogo quando comparada com as demais aulas tradicionais. Uma pequena parte, mais precisamente 18,2% considera regular e ninguém opina como ruim.

Na terceira pergunta, questionamos sobre a implementação dessa metodologia nas aulas presenciais. A grande maioria, em um total de 78,8% gostaria que houvesse a aplicação do jogo nas aulas presenciais. Nós trabalhamos com o *kahoot* nas aulas remotas por ser um jogo online e que todos conseguissem participar, porém, quando falamos de gamificação não se restringe apenas a jogos online, mas existe outros meios de ludificar uma aula seja online ou presencial, mas que o foco seja sempre enriquecer a aula. Visto os resultados, acredita-se no bom proveito do uso do jogo não somente nas aulas remotas/onlines/a distância, mas presencialmente também.

Na quarta pergunta, pedimos aos alunos que avaliassem o uso de jogos nas aulas. De acordo com os dados obtidos no questionário, um total de 72,7% avaliaram positivamente a aplicação e utilização dos jogos em sala de aula. Diante do atual cenário, usar outras metodologias, como a gamificação, por exemplo, é uma alternativa prazerosa para nossos alunos que há quase dois anos estão sem frequentar presencialmente a escola.

Na quinta e última pergunta, pedimos aos alunos que escrevessem o porquê de eles acreditarem que os jogos seja uma boa ferramenta didática. Abaixo vejamos algumas das respostas obtidas:

“Por ser mais interativo e chamar a atenção de pessoas que não querem escutar uma explicação "seca" ou tem dificuldade em entender alguns assuntos.”

“Porque é mais dinâmico e as vezes uma explicação técnica e sem muita interação pode talvez complicar demais a tarefa do aluno de aprender aquilo.”

“Eu jogo em casa já por diversão, mas na escola nunca tinha jogado e foi bom, aprendi muito na aula.”

“Foi interessante aprender física jogando, gostaria que os professores fizessem o mesmo nas outras disciplinas principalmente na área de exatas.”

Os alunos demonstraram aceitação e interesse pela ferramenta, tendo em vista que saiam da rotina das aulas expositivas, onde a maior participação vem do professor. Portanto, com base nos dados coletados percebemos que a maioria dos estudantes receberam positivamente a nova metodologia. Sendo assim, faz-se necessário que a educação não fique para trás e busque sempre metodologias ativas que tragam ao aluno uma nova descoberta, de ver a disciplina com outros olhos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com os resultados obtidos no questionário realizado via google forms, percebemos que a utilização da gamificação, em especial, do *kahoot*, apresentou excelentes resultados, uma vez que os alunos desenvolveram uma maior interação e aprendizagem. Nesse sentido, o seu uso pode ser realizado tanto no ensino remoto como no ensino presencial, uma vez que o *kahoot* pode instigar os alunos a uma participação ativa na sala de aula e essa participação contribui significativamente na aprendizagem dos mesmos.

O uso da gamificação, em especial do jogo aqui estudado, proporciona que o estudante seja estimulado a ser o protagonista da sua aprendizagem, assim como cria um ambiente mais propício à interação, sendo, portanto, um dos pontos positivos da utilização do jogo, uma vez que no ensino remoto os discentes apresentaram uma postura mais passiva dentro da sala virtual. Diante disso, observamos que a utilização do software em sala de aula pode maximizar e explorar a curiosidade e o interesse dos alunos, sendo, portanto, uma ferramenta promissora e bastante viável no contexto ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Jogos; Ensino remoto; Educação.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos primeiramente a Deus, por nos manter vivos e saudáveis para compartilhar conhecimentos diante das provações dos últimos anos. Agradecemos a CAPES e a Residência Pedagógica pela oportunidade de mesmo na graduação conseguir participar de uma formação de professores. Agradecemos também ao nosso coordenador Dr. Valdeci e a preceptora Géssica, pelas orientações; com certeza, a partir de agora, estamos orientados em como trilhar o caminho do ensino e da pesquisa. E por último e não menos importante, a nossa equipe, que sempre se empenhou para fazer o melhor.

REFERÊNCIAS

[1] ALVES, Flora. ***Gamification: como criar experiências de aprendizagens engajadoras: um guia completo: do conceito à prática.*** – 2. Ed. rev. E ampl. – São Paulo: DVS Editora, 2015.

[2] CARTELAZZO, A. L.; FIALA, D. A. S.; JUNIOR, D. P.; PANISSON, L.; RODRIGUES, M. R. J. B. ***Metodologias Ativas e Personalizadas de Aprendizagem: para Refinar seu Cardápio Metodológico.*** – Rio de Janeiro: Alta Books, 2018.

[3] FREIRE, P. ***Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa.*** Paz e Terra. 1996.

[4] FORSTER, Paula. Pandemia aumenta evasão escolar, diz relatório do Unicef. CNN Brasil, São Paulo, 28 de jan de 2021. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/pandemia-aumenta-evasao-escolar-diz-relatorio-do-unicef/> Acesso em: 28 de fev de 2022.

[5] ***Kahoot.*** Disponível em: <<https://create.kahoot.it/my-library/kahoots/abb0f6d8-a753-4e6c-a028-a012196ebaba>> Acesso em: 27 de Jan de 2022.

[6] ***Questionário no Google Forms.*** Disponível em: <<https://docs.google.com/forms/d/19boTApSssGCojgctnowx37IArpeEGzSubD9uMLW5Uuo/edit#responses>> Acesso em: 29 de Jan de 2022.

[6] SANCHES. Murilo Henrique Barbosa. ***Jogos digitais, gamificação e autoria de jogos na educação.*** São Paulo, 2021.

[7] SILVA, J. B., SALES, G. L., e CASTRO, J. B. ***Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física.*** Revista Brasileira de Ensino de Física [online]. 2019, v. 41, n. 4. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/1806-9126-RBEF-2018-0309>>. Acesso em: 11 de Jan de 2022

[8] TAROUCO, L. M. R.; ROLAND, L. C.; FABRE, M. C. J. M.; KONRATH, M. L. P. ***Jogos educacionais.*** In: Novas Tecnologias na Educação - RENOTE, v.2, n.1, 2004.