

## UTILIZAÇÃO DO KAHOOT COMO RECURSO FACILITADOR NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NAS AULAS DE QUÍMICA

Joellyson Ferreira da Silva Borba <sup>1</sup>  
Antônio Nóbrega de Sousa <sup>2</sup>

### RESUMO

O presente artigo visa mostrar uma trajetória pedagógica que foi ministrada em uma escola da cidade de Campina Grande, no estado da Paraíba. Tendo o objetivo de reforçar cada vez mais a importância do uso de metodologias ativas no processo de ensino e aprendizagem dos discentes, com o objetivo de trazer os estudantes a se interessarem cada vez mais diante de diversas propostas que podem se apresentadas aos estudantes. Considerando o fato de que a disciplina de Química é taxada como difícil aos alunos, foi desenvolvido um Quiz mediante perguntas relacionadas aos conteúdos ministrados em sala de aula, afim de verificar o grau de aprendizado dos estudantes, como também, buscar saber como eles agiriam diante de todo o desenvolvimento ao passar por uma aula diferenciada e interativa, capaz de proporcionar uma aula dinâmica, que cumprisse com o objetivo diante dos conteúdos abordados, e, trazer a diversão, dentro de um aprendizado saudável, retirando qualquer medo ou dificuldade que ora foi apresentada antes diante de tais conteúdos da disciplina.

**Palavras-chave:** Didática, Ensino-Aprendizagem, Metodologias Ativas.

### INTRODUÇÃO

O uso da tecnologia tem se tornado cada vez maior nos dias atuais. Trazendo sempre diversas novidades frequentes e que em questão de minutos conquista o mundo todo. Diante disso, se torna cada vez mais constante a influência dos jovens a partir daquilo que a tecnologia lhe propicia dedicar momentos para entretenimento em determinada funcionalidade em que a mesma lhe propõe, tendo em vista que a tecnologia está presente dentro do cotidiano de todos, sendo ela em lazer, saúde, como também na educação.

Está cada vez mais difícil para o professor em situações diversas desenvolver suas aulas e que ao mesmo faça com que o aluno aprenda e desenvolva seus pensamentos diante do que está sendo trabalhado em sala de aula. Ficando sempre mais difícil de atrair os alunos diante de conteúdos teóricos que pra eles são considerados chatos.

O uso de metodologias ativas chegara para auxiliar o professor durante a realização das aulas e acompanhar passo a passo o desenvolvimento do aluno. Sendo capaz de analisar o perfil

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Química da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, [joellysonuepb@gmail.com](mailto:joellysonuepb@gmail.com);

<sup>2</sup> Graduado pelo Curso de Licenciatura em Química da Universidade Federal da Paraíba- UFPB, [antonionobr@gmail.com](mailto:antonionobr@gmail.com);

do estudante e também ter meios para adaptar a mesma dentro da realidade necessária para o momento.

Dentre as várias formas de ensino existentes atualmente, uma que chama bastante atenção tanto dos professores quanto dos alunos é o Quiz. Segundo Martins (2016), o Quiz é um jogo interativo composto por perguntas e múltiplas respostas com tempo determinado para ser feita a resolução. Podendo também considerar que o mesmo além de trazer diversão para os discentes, o mesmo estimula a competição, o desejo de vencer, mas também faz com que o aluno seja despertado a pensar e refletir diante do que o sendo desenvolvido em sala e também refletido a partir do jogo mencionado.

Pensando nisso, o presente artigo visa discutir um pouco sobre uma metodologia na qual foi aplicada e desenvolvida juntamente com a plataforma Kahoot, onde o mesmo é um Quiz de perguntas e respostas que de forma interativa, permite o professor a ampliar o conhecimento dos seus alunos diante da plataforma, tendo todo o suporte durante a criação das perguntas, como também ter total acesso aos dados obtidos durante toda a realização do mesmo. O mesmo dispõe de uma plataforma online contendo Quiz já prontos para realização de intervenção dentro da sala de aula nas mais diversas temáticas, como também a opção de criar sua própria proposta, salientando também que o mesmo também é disponibilizado para smartphones.

## **METODOLOGIA**

O Kahoot é uma plataforma online gratuita. O mesmo foi escolhido pela dinâmica que o mesmo propõe afim de trabalhar o senso competitivo e de aprendizado, explorando de forma interativa os conceitos desenvolvidos em sala de aula através da plataforma juntamente aos questionamentos apontados e aplicados durante a aplicação da temática.

Essa proposta de intervenção foi aplicada como forma avaliativa de aprendizagem durante a realização de um Complementar Eletivo de uma Escola Estadual da cidade de Campina Grande no estado da Paraíba. Tendo como público alvo alunos do 3º ano do Ensino Médio.

A presente situação foi abordada diante dos conteúdos de Química do Ensino Médio, sendo eles trabalhados a partir de questões preparadas pelo professor responsável explorando os conteúdos de Ligações Químicas, Polaridade das Moléculas, Ácidos e Bases, Tensão Superficial e normas de segurança em um laboratório. Partindo desses conteúdos de formas a

distribuir e co-relacionar os mesmos afim de avaliar o aprendizado adquirido durante as aulas que foram realizadas com os alunos do 3º ano.

A partir disso, os estudantes foram levados para o laboratório de informática da escola e a partir disso foi iniciado todo o processo para a realização do jogo. O mesmo cogitou em liberar o acesso para os estudantes via Código de Acesso, onde todos os alunos colocaram e todos colocaram suas identificações para o raking final no jogo.

## **DESENVOLVIMENTO**

Durante a realização da aplicação do jogo, foram abordadas perguntas referentes aos conteúdos ministrados em sala de aula. Para a aplicação do mesmo, foi realizado uma pesquisa, dentro assuntos envolvendo a preparação de algum experimento que foi feito em sala com os alunos. A partir disso, cada pergunta teria algum significado com o ENEM, visto que os mesmos já estão prestes a fazer a prova no presente ano e precisavam de certas revisões dos conteúdos que mais caem na presente prova.

O jogo contava com 20 perguntas referente aos conteúdos citados acima, neles tinham quatro respostas, sendo apenas uma correta. Fazendo com que os alunos chegassem a pensar e refletir qual seria a resposta correta, dentro de um prazo de 1 minuto para escolha da alternativa correta. Logo após o término de cada pergunta aplicada, foi discutido juntamente com os alunos o resultado correto, apontado tudo o que levava ao resultado e o porque de não ser as outras alternativas.

O principal objetivo do jogo em sí não era somente entreter os alunos com uma aula diferente, ao olho deles, e sim avaliar os seus conhecimentos de forma a contribuir para a sua aprendizagem. Fazendo eles perceber que aprender Química não é difícil e pode ser feita de formas totalmente prazerosas mediante o planejamento do professor com a turma, criando aquele momento de descontração para a turma, divertindo-a e também fazendo com que eles aprendessem brincando. Essa era a essência que se via no momento de aplicação do recurso didático utilizado.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

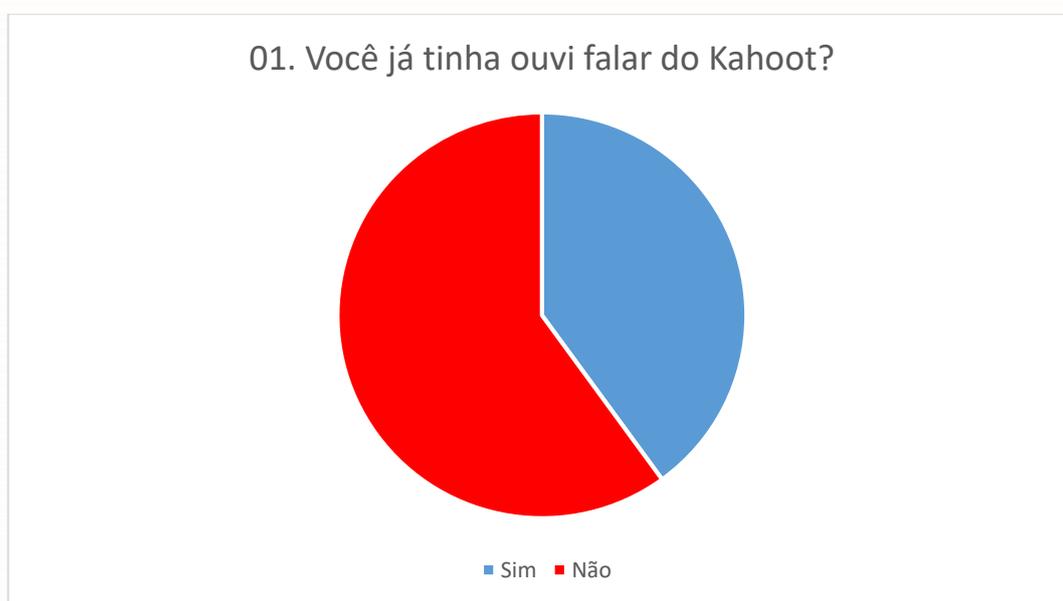
Para a garantia de resultados positivos na aplicação da presente sequência didática, foi realizado uma série de experimentações durante todo o procedimento metodológico

desenvolvido em sala de aula, fazendo com que as aulas por si só, se tornassem cada vez mais interativas.

Após a aplicação do jogo, foi aplicado um questionário para a turma contendo seis perguntas afim de avaliar a metodologia aplicada com eles e o que eles tinham a acrescentar diante do que foi abordado em sala de aula juntamente com o professor e também constar sua avaliação pessoal mediante o jogo aplicado na visão de cada um dos alunos.

Iniciando o questionário, foi perguntando aos alunos se os mesmos já tinham ouvido falar sobre o Kahoot, podendo ser acompanhada no seguinte gráfico.

Gráfico 01: Conhecimento dos alunos sobre o Kahoot



Fonte: Dados da Pesquisa (2019)

Diante disso, é possível considerar a deficiência dos alunos quanto ao conhecimento a plataforma Kahoot, podendo enfatizar o fato de que muitos dos docentes ainda não buscam por adaptar suas aulas através de recursos metodológicos que façam com que os alunos se entretam e também aprendam. Vale considerar também o fato de que os alunos que conhecem chegaram a utilizar a plataforma através de outras disciplinas como inglês, matemática, biologia, etc., salientando também que alguns desses alunos podem ter vindo de outras instituições de ensino.

Prosseguindo com as perguntas, foi questionado aos discentes se durante a aplicação do Quiz, eles conseguiram interligar todos os conteúdos vistos em sala de aula diante das perguntas que foram apresentadas a eles. Sendo possível acompanhar os dados referidos no seguinte gráfico.

Gráfico 02: Percepção dos estudantes ao relacionar o jogo ao conteúdo abordado em sala.



Fonte: Dados da Pesquisa (2019).

Satisfatoriamente foi obtido um resultado prazeroso e que torna cada vez mais importante o uso e o manejo de meios alternativos para auxiliar os estudantes, visto que, eles enfatizam que ajuda a relembrar os conteúdos abordados de forma clara, de forma que o cérebro se abitua a determinada situação e proporcionar sua resposta dentro do tempo determinado pelo docente durante cada pergunta que foi aplicada no decorrer do Quiz. Salientando que segundo os próprios alunos, a utilização do Quiz proporcionou relembrar conceitos básicos, referente a definições e normas referente a algum dos conteúdos como, por exemplo, ácidos e bases, que foi trabalhado em classe com eles. No qual, também foi possível tirar algumas dúvidas referentes aos assuntos, nos quais ainda não tinham ficado concreto diante da visão de cada aluno que buscou tirar as dúvidas.

Continuando com as perguntas, foi questionado sobre a interação com a equipe que foi formada para que fosse aplicado o Quiz, se a mesma contribuiu de forma significativa para o seu desempenho durante o jogo. Desta forma, foi enfatizado o trabalho em equipe, onde foi mostrado o quanto o trabalho em equipe é importante para a garantia de bons resultados. A partir disso, os estudantes alegaram positividade diante da equipe na qual o mesmo ficou, partindo da ideia de que todos ali estavam unidos para vencer, como também aprender o conteúdo. Salieantando também o entusiasmo deles, a força de vontade em querer acertar a

pergunta, como também a tristeza notada ao errar determinada pergunta aplicada durante o andamento do jogo. Podendo ser apreciado na seguinte foto.

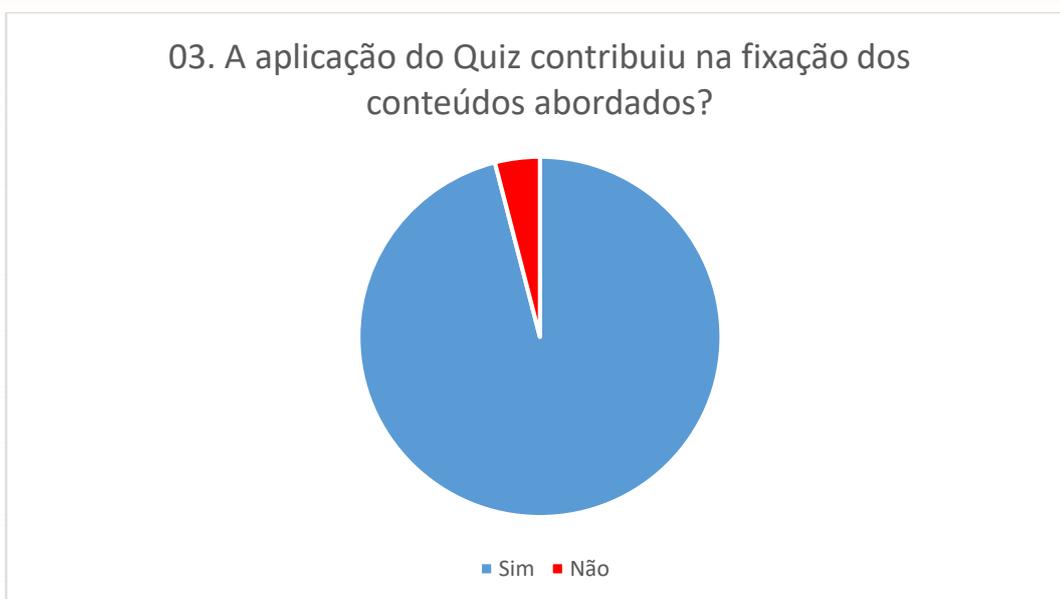
Figura 01: Momento da aplicação do Quiz no Laboratório de Informática.



Fonte: Dados da Pesquisa (2019).

Prosseguindo com a seguinte pergunta, buscou saber se o aluno considera que a aplicação do jogo contribuiu na compreensão dos conteúdos que foram repassados em sala de aula. Podendo ser acompanhado o desempenho dos estudantes no seguinte gráfico.

Gráfico 03: Índice de aprendizagem dos estudantes diante do jogo aplicado.



Fonte: Dados da Pesquisa (2019).

De fato a utilização do Quiz como proposta de intervenção foi capaz de proporcionar uma aula interativa, fazendo com que os alunos tivessem uma percepção e uma fixação melhor do conteúdo que foi abordado em sala. Os mesmos alegaram que foi de extrema importância a aplicação dessa metodologia, devido ao fato de ter ocorrido a interação entre todos os componentes do grupo, todos se ajudando a garantir bons resultados durante todo o processo de aprendizado e também de interação para os mesmos, afinal é brincando que também se aprende.

Na seguinte pergunta, buscou-se saber quais conteúdos que eles achariam que fosse interessante a utilização da Plataforma Kahoot para que auxiliasse cada vez mais na compreensão dos conteúdos que são abordados e que muitas vezes se tornam cansativos. Como respostas, foram listadas as disciplinas de Biologia, Inglês, Física, Matemática, História e Química.

Encerrando assim a aplicação do questionário, buscou instigar os alunos ao aprendizado dos conteúdos abordados juntamente com a aplicação do Quiz. Com resultados positivos, os estudantes de forma gratificante conseguiram obter conhecimentos diante das aulas aplicadas juntamente ao Quiz aplicado. Salientando mais uma vez que graças ao jogo, conseguiram mais uma vez aprimorar seus conhecimentos, como também tirar dúvidas que tinham ficado durante a ministração das aulas. Os mesmos informaram também que ao serem desafiados pela plataforma, se sentiram no dever de vencer, fazendo com que cada vez mais eles se unissem e buscassem adquirir a maior pontuação possível. Garantindo assim um aprendizado saudável, proveitoso e fora do comodismo e/ou mesmice de sempre.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante todo o percurso metodológico aplicado, foi possível perceber grande dificuldade diante dos conceitos básicos referentes aos conteúdos ministrados. Diante disso, se tornou cada vez mais a necessidade da utilização de recursos metodológicos ativos para a realização de um bom desenvolvimento educacional para os alunos.

Partindo disso, ao decorrer das aulas, foi possível perceber que os alunos passaram a se interessar cada vez mais diante das aulas ministradas, como também os experimentos realizados com os mesmos. Sendo diretamente levados a buscar o aprendizado diante de circunstâncias teóricas e práticas, relacionando ao seu dia a dia, chegando então a desopilação a partir do Quiz

aplicado. Fazendo com que o mesmo atingisse de forma significativa, através do seu instinto competitivo, juntamente com sua equipe, buscando bons resultados e a busca por uma qualidade de ensino melhor.

Contudo, foi de grande importância desenvolver esse percurso metodológico, enfatizando que a Química pode ser compreendida através de brincadeiras, através de jogos. Desmistificando toda e qualquer dificuldade que os estudantes apresentassem no decorrer de cada aula ministrada. Incentivando-os a buscar por aprender, de uma maneira totalmente interativa juntamente com os seus colegas de classe.

## **REFERÊNCIAS**

MARTINS, M. M. **Aprendizagem de função: uma intervenção de ensino por meio do quis game online.** Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado à Universidade Estadual da Paraíba, como requisito para obtenção do grau de Licenciada em Matemática, Campina Grande-PB, 2016. p.23.