

O USO DO KAHOOT COMO METODOLOGIA ATIVA NO ENSINO REMOTO DE BIOLOGIA

Renato de Oliveira ¹

RESUMO

Apesar das pesquisas sobre Gamificação, a aplicação de jogos como estratégia metodológica de aprendizagem ativa precisa ser melhor compreendida. A Pandemia da COVID-19 trouxe um grave problema sanitário, necessidade de distanciamento social e do ensino remoto. O presente trabalho constitui uma pesquisa qualitativa, na forma de observação participante realizada com 45 estudantes do 3º Ano do ensino técnico integrado, durante as aulas remotas de Biologia. O objetivo do trabalho foi investigar as contribuições do Kahoot como metodologia ativa de Gamificação para o ensino remoto de Biologia. Houve a aplicação de dois questionários do Kahoot (site <https://kahoot.com>) em aulas remotas, com intervalo de duas semanas. Para participar, o estudante precisava dividir a tela do celular para ver o Google meet e o aplicativo do Kahoot simultaneamente. Os instrumentos utilizados na coleta de dados foram a observação durante aula remota pelo Google Meet e a aplicação de um questionário do Google forms. A obtenção dos resultados ocorreu mediante os registros das observações e análise dos questionários. Como resultados, a Gamificação utilizando o Kahoot é uma ferramenta interativa e divertida que desperta o interesse dos estudantes, gera satisfação, favorece a motivação e o engajamento. Melhora a participação nas aulas e facilita a aprendizagem. Embora estimule a competição, o Kahoot pode desenvolver habilidades cognitivas na resolução de problemas, o raciocínio rápido, a objetividade e a rapidez na tomada de decisão. Uma ferramenta valiosa em criar experiências significativas por fornecer um contexto para a construção de sentidos dos conteúdos estudados.

Palavras-chave: Ensino remoto. Gamificação. Kahoot. Metodologias ativas.

INTRODUÇÃO

Apesar das pesquisas sobre Gamificação, a aplicação de jogos como estratégia metodológica de aprendizagem participativa precisa ser melhor estudada. Ainda mais, no contexto de excepcionalidade da pandemia de COVID-19 e do ensino remoto. O ensino remoto pode ser considerado um ensino híbrido com momentos síncronos e assíncronos. Segundo Moran (2015), o ensino híbrido, no contexto mais amplo da educação híbrida, pode permitir a reflexão sobre formas alternativas de ensinar e

¹ Professor, Mestre Ciências- Instituto Federal do Triângulo Mineiro - IFTM, renatooliveira@iftm.edu.br;

aprender, possibilitando que trilhas possam ser seguidas, que podem ser enriquecidas com tecnologias digitais da informação e comunicação (MORAN, 2017).

Na sociedade atual, cada vez mais tecnológica, marcada pela valorização da informação, passa a exigir profissionais críticos, criativos e reflexivos, com capacidade de aprender continuamente, de trabalhar em equipe e de lutar contra as desigualdades sociais. Para Castells (2011) a revolução da tecnologia da informação alterou a organização social para uma sociedade em rede ou sociedade da informação, o que implica em uma transformação cultural, da socialização e compreensão de mundo.

A globalização, a internet e evolução dos dispositivos digitais modificaram a sociedade e alteraram a relação entre espaço e tempo. Segundo Bauman (2001), o estado líquido é a condição sócio-histórica da contemporaneidade, caracterizado pela acumulação flexível, flexibilidade nas relações, incerteza e imprevisibilidade. Para Levy, a internet revolucionou o modo que nos comunicamos e as práticas desenvolvidas no campo da Educação a partir da criação do ciberespaço em um contexto de cibercultura, como afirma:

O advento da internet define ciberespaço como “espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial de computadores e das memórias dos computadores”. Associado a esse cenário interativo, o autor já preconizava a codificação digital em um “cenário plástico, fluido, calculável com precisão e tratável em tempo real, hipertextual, interativo [...] virtual da informação que é, parece-me, a marca distintiva do ciberespaço (LÉVY, 1999, p.92).

A escola padronizada, que ensina e avalia a todos da mesma forma e exige resultados previsíveis, ignora que a sociedade do conhecimento é baseada em competências cognitivas, pessoais e sociais, que não podem ser adquiridas de forma convencional e que exigem pro atividade, colaboração, personalização e visão empreendedora (MORAN, 2015).

Para Bacich e Moran (2015) a utilização das metodologias ativas para uma educação inovadora aponta a possibilidade de transformar aulas em experiências de aprendizagem mais vivas e significativas para os estudantes da cultura digital (BACICH; MORAN, 2015). O ensino contemporâneo precisa aplicar metodologias que desafiem os estudantes a desenvolverem sua autonomia, pensamento crítico, novas habilidades cognitivas para que seja o responsável pela edificação de seus próprios conhecimentos.

A técnica de utilizar os mesmos elementos incorporados nos games em contextos fora dos games para envolver pessoas, motivar, aumentar a atividade, reter a

atenção do usuário, promover a aprendizagem e resolver problemas ficou conhecida como gamificação (KAPP, 2012). Assim, a gamificação pode ser utilizada na educação permitindo agregar valor às aulas, proporcionando desafios, prazer e entretenimento.

Os games incorporam elementos envolvidos em sua construção tais como regras claras, conflito, feedback imediato, objetivos, motivação, níveis, recompensas, entre outros; que os tornam tão atraentes e envolventes. Porém, vale destacar que os games são muito mais do que a soma dos elementos que os compõem (FARDO, 2013).

O Kahoot é uma plataforma de aprendizagem em jogos, usada como tecnologia educacional, com acesso pelo site <https://kahoot.com>. A ferramenta possibilita a utilização ou a criação de Quizzes que são questionários de escolha múltipla com correção automática, cuja finalidade é avaliar de forma rápida e divertida. Proporciona ainda, feedbacks imediatos para o aluno, para que este tenha a possibilidade de tomar decisões rápidas para mudar de atitude. Ao final da atividade, aparece o podium e o professor obtém um panorama geral do desempenho e resultados das respostas dos participantes.

A pandemia de COVID-19 exigiu o isolamento social como medida sanitária, fazendo com que as escolas fossem obrigadas a implantar o ensino remoto ou ensino *online* para minimizar os prejuízos educacionais. Essa nova realidade de ensino remoto trouxe a necessidade de adequação ao ensino *online* e os professores começaram a repensar esse modelo de aula.

O grande desafio está em encontrar uma metodologia de aprendizagem que consiga maior participação e envolvimento dos estudantes no ensino remoto. Nesse sentido, o objetivo desse trabalho é investigar as contribuições do Kahoot, como metodologia ativa de Gamificação, para o ensino remoto de Biologia.

A organização, o planejamento, o conteúdo e as metodologias da aula síncrona remota *online* não podem ser as mesmas de uma aula presencial. Dessa forma, essa investigação é extremamente relevante pois busca analisar se uma metodologia de jogos ou um quis interativo do Kahoot pode apresentar bons resultados no ensino remoto de Biologia.

Essa pesquisa poderá ajudar outros docentes a compreender melhor como o estudante percebe a gamificação na modalidade de ensino remoto e as melhores estratégias metodológicas para promover aprendizagem.

METODOLOGIA

Este estudo utilizou uma abordagem qualitativa. Para Yin (2016) os estudos qualitativos buscam entender o significado de vida das pessoas no seu contexto de vida real; representar opiniões e perspectivas das pessoas; elucidar as condições contextuais em que vivem; contribuir com revelações sobre conceitos que já existem e os emergentes, podendo ajudar assim na compreensão de um fenômeno; utilizar múltiplas fontes de evidência (YIN, 2016).

Quantos aos procedimentos técnicos, foi realizado uma observação participante. Para utilizar o Kahoot como jogo as aulas remotas de Biologia, o primeiro passo foi a criação de um quis utilizando o site <https://kahoot.com> para elaborar dois questionários de 12 questões de múltipla escolha. Esses questionários foram aplicados em dois momentos com um intervalo de duas semanas entre a primeira e a segunda aplicação e ocorreram durante o momento síncrono *online* das aulas remotas de Biologia, como mostrado na figura 1. O estudante deveria dividir a tela do celular para visualizar a pergunta no Google meet e poder responder à questão no aplicativo do Kahoot (<https://kahoo.it>).

As questões foram cronometradas para 30 segundos ou para 60 segundos dependendo do grau de dificuldade. Após o término de cada pergunta, mediante o índice de acertos e erros, o professor explicava rapidamente a questão e o conteúdo envolvido antes de reiniciar o jogo. O tempo gasto foi uma aula remota de 50 minutos, incluindo o ranking e as considerações finais.

Os participantes da pesquisa constituem um grupo de 45 estudantes do 3º ano do ensino técnico integrado ao ensino médio que aceitaram participar da pesquisa, dentre um grupo de 89 estudantes presentes no 3º Ano que participaram de todo o processo, assistindo as aulas remotas e jogando o Kahoot.

Os instrumentos utilizados para a coleta de dados foram a observação durante as aulas remotas pelo Google Meet e a aplicação de um questionário pelo Google forms com questões de múltipla escolha e espaço para opiniões. A obtenção dos resultados ocorreu mediante os registros da observação realizada durante a aula remota no Google meet e análise dos questionários.

Aparência do Kahoot e feedback da participação.

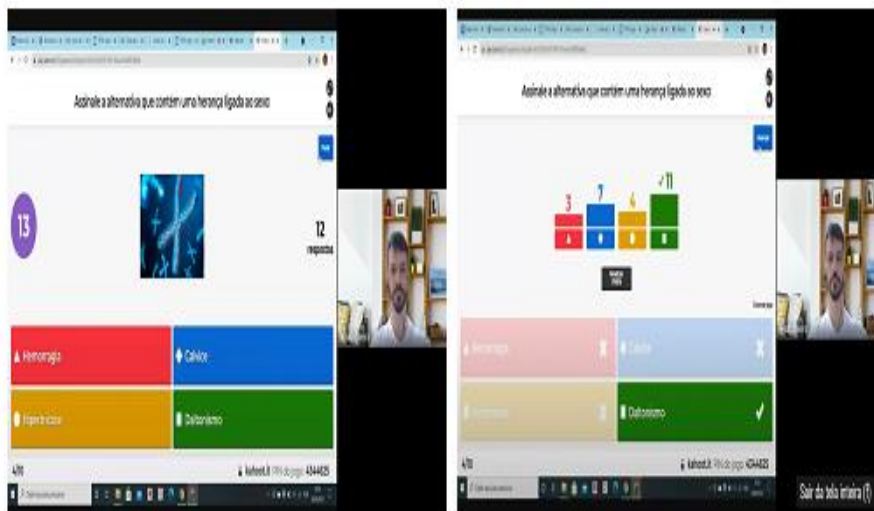


Figura 1 - Kahoot mostrando questão com feedback. Fonte: autor.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pandemia da COVID-19 trouxe a necessidade do ensino remoto e as aulas no formato *online*. Muitos docentes se instrumentalizaram e passaram a utilizar ferramentas e aplicativos para gravar aulas, aplicar provas e ministrar aulas síncronas. Todavia, muitas vezes as aulas são meramente expositivas. Aulas síncronas ministradas pelo Google Meet precisam ser mais dialogadas e precisam estar associadas a metodologias ativas, contemplando a dimensão humana e emancipatória.

Segundo os resultados, no ensino remoto, os estudantes elencaram os encontros síncronos com o professor, vídeoaulas gravadas pelo próprio professor e vídeoaulas do Youtube como formas mais eficientes de aprendizagem. O Kahoot vem depois, mostrando que é uma metodologia ainda pouco divulgada e pouco utilizada pelos docentes.

A Gamificação com utilização do Kahoot é uma estratégia metodológica relacionada a diversão e conecta a aprendizagem séria com o entretenimento interativo. Por ser uma atividade lúdica e divertida, os estudantes demonstraram grande satisfação ao participar do Kahoot, em sua maioria, como mostrado na figura 2.

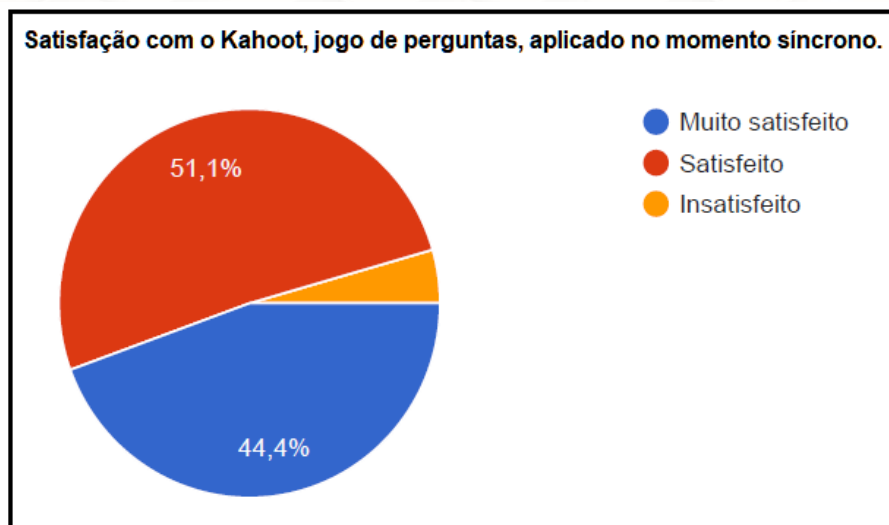


Figura 2 - Satisfação dos participantes. Fonte: autor.

Essa satisfação, demonstrada pelos estudantes, motiva os estudantes, favorece o engajamento melhorando a participação nas aulas, facilitando a assimilação dos conteúdos, nesse processo de aprendizagem gamificada.

Esse trabalho não investigou a plataforma Kahoot como um instrumento de avaliação, o que foi uma das limitações desse estudo. Outros trabalhos já avaliaram o Kahoot como instrumento avaliativo. Os autores Sande e Sande (2018) utilizaram a plataforma Kahoot como estratégia de avaliação e ensino-aprendizagem na disciplina Microbiologia Industrial afirmam que pode ser usado como substituto da avaliação tradicional. (SANDE; SANDE, 2018).

Um dos maiores desafios da educação contemporânea é unificar os recursos tecnológicos digitais com o contexto escolar. Nesse sentido, o Kahoot apresenta interatividade e feedback rápido capaz de desenvolver o raciocínio lógico e a rapidez na tomada de decisão. Dessa forma, a gamificação com o Kahoot mostrou-se uma excelente ferramenta interativa que pode ser utilizada para revisão do conteúdo ou instrumento de avaliação diagnóstica.

Na opinião dos estudantes, o Kahoot estimula a competição e colabora para a aprendizagem por aumentar a motivação e o empenho nas atividades, como pode ser visto na figura 3 que mostra a percepção dos alunos com relação ao Kahoot. Assim, a Gamificação utilizando o Kahoot é eficaz em desenvolver habilidades de saber resolver problemas, reflexão, saber tomar decisões rápidas, e lidar com a tecnologia.

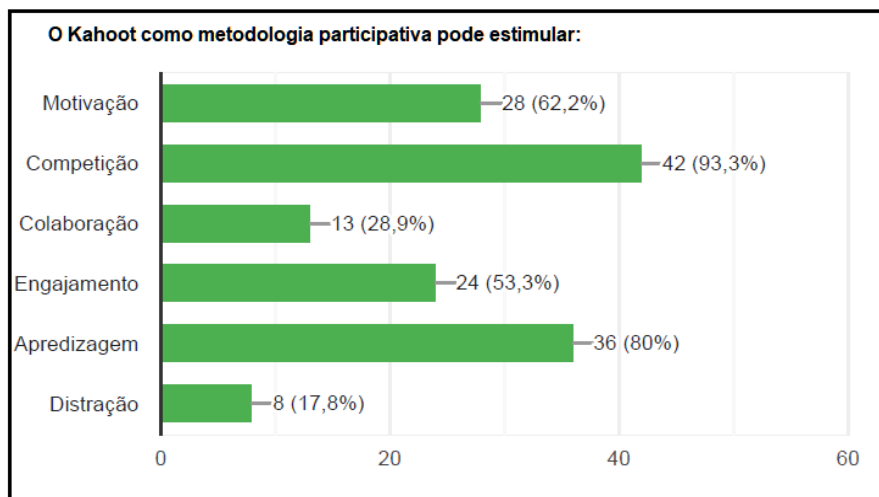


Figura 3 - Percepção dos estudantes sobre os estímulos do Kahoot

Pode-se dizer que o Kahoot é uma ferramenta valiosa para criar experiências significativas, que podem impactar de forma positiva a experiência educacional dos indivíduos, pois pode fornecer um contexto para a construção de sentidos para os conteúdos estudados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar de pouco difundida, a Gamificação utilizando o Kahoot é uma ferramenta interativa e divertida que desperta o interesse dos estudantes, gera satisfação, favorece a motivação e o engajamento, o que melhora a participação nas aulas e facilita a assimilação dos conteúdos, contribuindo para a aprendizagem.

Embora incentive a competição, o Kahoot é uma plataforma valiosa para criar experiências significativas. Uma ferramenta capaz estimular os estudantes e desenvolver habilidades cognitivas na resolução de problemas, tais como: o raciocínio rápido, objetividade, rapidez na tomada de decisão e interação com a tecnologia. Assim, o Kahoot constitui uma boa estratégia de aprendizagem para o modelo do ensino remoto.

REFERÊNCIAS

BACICH, L.; MORAN, J. Aprender e ensinar com foco na educação híbrida. **Revista Pátio**, v. 25, n. 25, p. 45–7, 2015.

BAUMAN, Z. **A Sociedade Líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. 6ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

FARDO, M. L. a Gamificação Aplicada Em Ambientes De Aprendizagem. **Renote**, v. 11, n. 1, p. 1–9, 2013.

KAPP, K. M. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education**. Wiley USA: Pfeifer, 2012.

LÉVY, P. **Cibercultura/ Pierre Lévy: tradução de Carlos Irineu da Costa**. [s.l: s.n.].

MORAN, J. artigo_Mudando a educação com metodologias ativas. **Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens**, v. II, p. 15–33, 2015.

MORAN, J. Metodologias ativas e modelos híbridos na educação - 2ª semana. **Novas Tecnologias Digitais: Reflexões sobre mediação, aprendizagem e desenvolvimento**, p. 25–35, 2017.

SANDE, D.; SANDE, D. Uso Do Kahoot Como Ferramenta De Avaliação E Ensino-Aprendizagem No Ensino De Microbiologia Industrial. **Holos**, v. 1, p. 170–179, 2018.

YIN, R. K. **Pesquisa qualitativa: do início ao fim**. Porto Alegre: Penso Editora, 2016.