



KAHOOT E PEER INTRUCTION EM ESCOLA PÚBLICA DURANTE A QUARENTENA

Fabio Marques de Oliveira Neto¹
Waleska Barroso dos Santos Kramer Marques²

RESUMO

O presente artigo apresenta uma experiência de utilização da metodologia Peer Instruction e do aplicativo Kahoot no ensino de Adjetivos em aulas de Língua Inglesa, em uma turma do ensino Técnico Integrado ao Médio composta por 21 estudantes. A metodologia da pesquisa consistiu da adoção dos princípios e técnicas da metodologia Peer Instruction aliada ao aplicativo Kahoot por um período de 15 aulas remotas com duração de uma hora cada, culminando com a aplicação de um questionário no qual vinte e um alunos expressavam suas opiniões sobre a metodologia utilizada. Os resultados podem ser considerados satisfatórios, com a aprovação da metodologia por parte dos alunos.

Palavras-chave: Peer Instruction, Kahoot, Língua Inglesa.

ABSTRACT

This article presents an experiment of applying Peer Instruction methodology and Kahoot App to teach Adjectives in English as a Second Language classes in a group of 21 students of a Technical Course combined with High School in Natal, Brazil. The research methodology consisted on the adoption of principles and techniques from Peer Instruction methodology and Kahoot App during 15 remote classes of one hour each after which a questionnaire was answered by twenty-one students expressing their opinions about the methodology. The results can be considered positive since part of the students approved the methodology.

Key words: Peer Instruction, Kahoot, English language.

INTRODUÇÃO

Em 9 de março de 2020, o Diretor-Geral da Organização Mundial de Saúde (OMS), o Eritreu Tedros Adhanom Ghebreyesus, afirma em pronunciamento que a COVID-19 é uma doença infecciosa causada pelo Novo Coronavírus (OMS, 2020) e 24 horas mais tarde, a referida Instituição declara que havia uma nova pandemia em curso.

¹Doutorando em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte, fabiomarques@watfordnatal.com.br

²Mestranda em Educação pelo Instituto Federal do Rio Grande do Norte, waleskakramer@gmail.com.



O ano de 2020 certamente entrará para a história como o ano da pandemia da COVID-19 e suas consequências letais, do mesmo modo que a Gripe Espanhola (1918-1919) que atingiu um terço da população mundial.

Não é exagero dizer que a epidemia mudou o mundo. Pessoas assustadas tiveram que ficar em casa, muitas acompanhavam pela mídia o avanço no número de infectados e mortos no mundo, em seus países e suas cidades; empresas tiveram que fechar as portas (algumas definitivamente); o desemprego aumentou e a pressão sobre os sistemas de saúde foi intensa em muitos casos.

Mas além das mortes e dos danos na economia, a COVID-19 produziu um impacto considerável na educação. Rapidamente, professores e alunos impedidos de frequentar as escolas passaram a buscar alternativas para minimizar os prejuízos provocados por essa nova realidade. Aplicativos como *Google Meet*, *Zoom* ou *Microsoft Teams* foram rapidamente escolhidos como ferramentas para transmissão de aulas e professores apressaram-se em obter o conhecimento necessário para ministrar aulas on-line.

Muitos desses docentes optaram pelas Metodologias Ativas, em crescente ascensão no início do século XXI em suas várias vertentes, como a Gamificação, a Aprendizagem Baseada em Projetos, a Aprendizagem baseada em Problemas, entre outras, quase sempre imbricadas às Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), resultando no chamado ensino híbrido (*blended learning*).

Tratava-se assim de um aprofundamento na formação (inicial ou continuada) de professores (das diversas disciplinas e em todos os níveis de ensino) que procuravam adaptar suas habilidades didáticas aos meios digitais, buscando a utilização de novas mídias e ferramentas facilitadoras do processo de ensino e aprendizagem, transpondo eventuais obstáculos. Segundo Barbosa e Silva (2009):

[...] trabalhar com as mídias ainda é um desafio para boa parte dos professores. A sua inserção em sala de aula requer grandes mudanças pedagógicas e de postura frente ao conteúdo, tanto por partes dos docentes, quanto por parte dos discentes. Entretanto, com a rápida difusão dos avanços tecnológicos do século XXI, a escola não pode ignorar a necessidade de se adequar ao desenvolvimento tecnológico e das possibilidades de utilizar a tecnologia como uma ferramenta para a aprendizagem (BARBOSA; SILVA, 2009, p. 26).



É evidente que essas mudanças pedagógicas por parte dos docentes deve encontrar respaldo não somente das autoridades governamentais, mas, sobretudo, das lideranças administrativas da escola. Diretores e coordenadores devem incentivar a busca constante dos docentes por um aperfeiçoamento que produza novas vertentes de possibilidades educacionais, considerando que tal evolução só ocorrer com o dispêndio de tempo e dinheiro em equipamentos e cursos por parte dos professores. Para Valente:

[...], a preparação dos professores para a utilização das novas tecnologias implica em muito mais do que fornecer somente conhecimento sobre computadores, implica em processo de ensino que crie condições para a apropriação ativa de conceito, habilidades e atitudes, que ganha sentido à medida que os conteúdos abordados possuam relação com os objetos pedagógicos e com o contexto social, cultural e Profissional de seus alunos (VALENTE, 1999, p. 21).

Segundo Mazur (2015), os processos de ensino e de aprendizagem se organizam pela relação indissociável da transmissão e assimilação de conhecimentos e habilidades. A escolha de um jogo (*Kahoot*) e do método *Peer Instruction* como ferramentas didáticas reflete essa transformação das atividades docentes, pois se distancia do modelo ainda presente em muitas salas de aula do Brasil, no qual o professor transmite e os alunos recebem o conhecimento.

Rompe-se, dessa forma, com o chamado ensino tradicional, em que o professor é o transmissor de conteúdos e o aluno tem uma atitude meramente receptiva como preconizava Freire (1987), cuja pedagógica combatia a aprendizagem bancária (que podia ser sinônimo de passiva), defendendo uma participação ativa do aluno em seu processo de aprendizagem.

KAHOOT E PEER INSTRUCTION

O *Kahoot* é um aplicativo gratuito que pode ser utilizado como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem de qualquer disciplina e cuja missão, segundo seus desenvolvedores, seria “[...] desbloquear o potencial mais profundo de cada aluno de todas as idades e em todos os contextos [...] proporcionando um aprendizado divertido, mágico, inclusivo e envolvente” (KAHOOT, s/d).



Para que possa utilizar o *Kahoot* durante as aulas, o professor deve criar questionários (*Quizzes*) a serem respondidos pelos aprendizes, que devem se cadastrar previamente no aplicativo e necessariamente, durante a aula, estarem conectados à Internet através de computadores, *tablets* ou *smartphones*. Segundo Dellos (2015), proposta do *Kahoot* é envolver os alunos por meio de estratégias semelhantes a jogos, com pontuação, interação e ranqueamento. Essas características encontradas no aplicativo *Kahoot* foram decisivas na escolha do mesmo para a elaboração das questões (Teste Conceitual), um dos pilares do método *Peer Instruction*.

O método *Peer instruction* foi desenvolvido na década de 1990 pelo professor da Universidade de Harvard (EUA), Eric Mazur, que pretendia promover aulas mais interativas, nas quais os aprendizes saíam do papel passivo que desempenhavam e tornar-se-iam protagonistas do processo de ensino e aprendizagem, desempenhando atividades como promover explicações de conteúdos aos colegas e buscar as respostas para as questões conceituais apresentadas pelo professor.

Mazur e Somers (1997) dividiu o método em etapas: Primeiramente, o docente apresenta, de forma breve, os elementos centrais de um dado conceito ou teoria. Tomando como base esse conceito ou teoria, o professor apresenta uma pergunta conceitual, geralmente na forma de múltipla escolha. Esse Teste Conceitual (Concept Test) aferirá a capacidade de compreensão dos estudantes sobre o tópico apresentado na exposição.

Os alunos dispõem do tempo de dois minutos para uma reflexão silenciosa e, em seguida, mediante a utilização de um sistema de votação, devem apresentar uma resposta. Se uma proporção menor que 30% (trinta por cento) dos estudantes responder corretamente cabe ao docente explicar novamente o tópico e propõe nova pergunta. Quando 70% (setenta por cento) dos alunos participantes acerta a questão, o professor deve sedimentar o conhecimento para sanar dúvidas, podendo também propor um desdobramento em uma nova questão, ou iniciar um novo tópico da aula, seguindo os mesmos passos supracitados.

Quando o índice de acerto fica entre 30% (trinta por cento) e 70% (setenta por cento) são criados pequenos grupos de dois ou três alunos para que os mesmos debatam e tentem chegar a um consenso sobre a resposta correta. Nesse caso, a situação ideal é aquela em que os grupos contenham alunos que optaram por respostas diversas e que



através de um processo de interação e convencimento alguns estudantes mudem suas respostas.

Ao fim das discussões é feita uma nova seção de respostas para que se produza um novo resultado estatístico, preferencialmente acima dos 70% (setenta por cento). Há sempre a indesejada possibilidade de que o percentual de acertos fique abaixo dos 35% (trinta e cinco por cento), seja realmente por uma incompreensão do tema por parte dos alunos ou até mesmo por uma falha na formulação da questão.

METODOLOGIA

A pesquisa que deu origem a este artigo foi realizada em uma escola pública da cidade de Macaíba, Estado do Rio Grande do Norte com uma turma de 21 alunos do Ensino Técnico Integrado durante em um total de 15 aulas remotas com duração de 60 (sessenta) minutos cada, totalizando 15 horas de aula.

A cada encontro virtual através da plataforma Google Meet, o professor propunha questionamentos através do aplicativo Kahoot. Sempre que no mínimo 70% (setenta por cento) das respostas eram corretas, o professor seguia para a próxima pergunta. No caso em que as repostas corretas ficavam entre 30% (trinta por cento) e 70% (setenta por cento) dos alunos, o professor estabelecia o tempo para as discussões através do grupo da turma no aplicativo WhatsApp e, em seguida, solicitava novas respostas dos alunos. Quando a pergunta resultava em um índice abaixo de 30% (trinta por cento) de respostas certas, o professor respondia a questão e produzia as explicações necessárias.

Portanto, houve uma adaptação da metodologia, pois as discussões ocorriam no grupo de WhatsApp da turma e não em pequenos grupos. O grupo então continha 21 (vinte e um) estudantes e o professor não participou dele. O tema era Adjetivos (variação e comparação).

Ao final das trinta horas de aula, os alunos responderam a um questionário sobre a metodologia aplicada, contendo quatro questões de múltipla escolha e duas questões subjetivas que poderiam conter até três respostas cada uma.

Questões objetivas:

- 1) O que você achou da metodologia utilizada?
- 2) Quanto à motivação para participar das aulas, como você se sentiu?



- 3) Quanto ao conteúdo, você acredita que foi aprendido?
- 4) Em comparação com o método tradicional, qual a sua opinião sobre a metodologia aplicada?

Questões subjetivas:

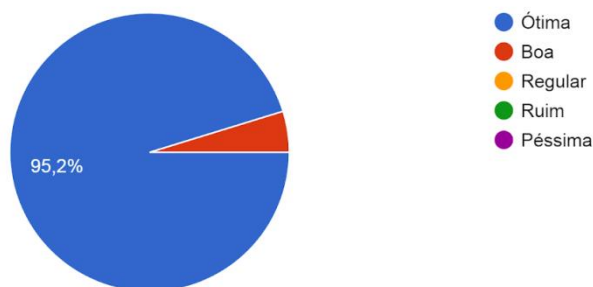
- 5) Quais os pontos positivos da metodologia?
- 6) Quais os pontos negativos da metodologia?

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados das questões objetivas serão apresentados em forma de gráficos acompanhados de comentários. Por sua vez, as três respostas mais frequentes às duas questões subjetivas serão objeto de análise.

1) O que você achou da metodologia utilizada?

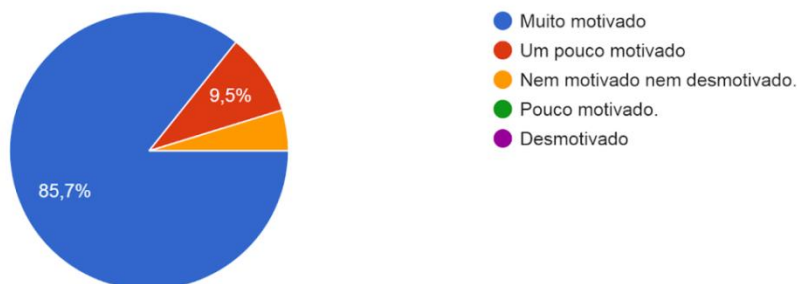
21 respostas



O objetivo dessa questão era ter uma visão geral sobre a opinião dos alunos em relação ao método *Peer instruction*. O resultado demonstra de forma inequívoca que os alunos aprovaram a utilização do método, com todos os alunos classificando a metodologia como boa ou ótima.

2) Quanto à motivação para participar das aulas, como você se sentiu?

21 respostas

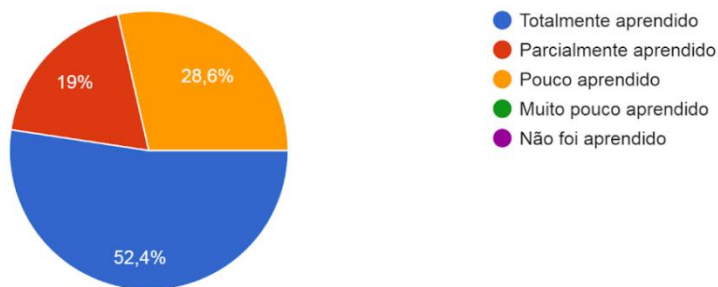




A questão objetivava descobrir o grau de motivação dos alunos para participarem das aulas com o método *Peer instruction* com a utilização do aplicativo *Kahoot*. O resultado demonstra que os alunos sentiram-se motivados a participar das aulas. Somente um estudante se disse nem motivado, nem desmotivado.

3) Quanto ao conteúdo, você acredita que foi aprendido?

21 respostas



Sabe-se que há uma diferença entre gostar das aulas e ter a percepção de que aprendeu o conteúdo das mesmas. O objetivo da questão foi revelar se os alunos acreditavam ter aprendido os conteúdos apresentados. Ainda que mais de 50% (cinquenta por cento) tenha afirmado que aprendeu os conteúdos propostos, chama a atenção o resultado de que quase um terço dos alunos consideraram que o conteúdo foi pouco aprendido.

4) Em comparação com o método tradicional, qual a sua opinião sobre a metodologia aplicada?

21 respostas



O objetivo dessa questão foi estabelecer uma comparação entre o método tradicional de ensino e o método *Peer instruction*. Para mais da metade dos alunos (52,4%) o *Peer instruction* deveria ser usado conjuntamente com a metodologia tradicional. Ressalte-se que para quase 40% (quarenta por cento) dos aprendizes o novo método deveria ser usado em apenas algumas aulas e a predominância deveria ser da metodologia tradicional.



5) Quais os pontos positivos da metodologia?

Os principais pontos positivos mencionados foram: É divertido (15 alunos); A participação aumenta (12 alunos); nem parece aula (7 alunos). Parece evidente que a metodologia *Peer instruction* aliada à utilização do aplicativo *Kahoot* é fator de motivação para os alunos que revelam maior participação de todos nas aulas, que são classificadas como divertidas. Interessante observar a resposta na qual os alunos comentam que as atividades nem parecem aula, aparentemente associando aulas com atividades pouco prazerosas.

6) Quais os pontos negativos da metodologia?

Oito alunos afirmaram não identificar pontos negativos. Os principais pontos negativos mencionados foram: Alunos com mais conhecimento de Inglês dominam a discussão (5 alunos); dificuldades com a internet (4 alunos), mudei a opinião sem entender porque minha resposta estava errada (3 alunos).

A dificuldade com a Internet é, de fato, um fator a ser considerado, mas não especificamente quanto à metodologia aplicada, mas quanto às aulas remotas em geral. As respostas de que os alunos com mais conhecimento do idioma dominaram as discussões e de que alguns alunos modificaram suas respostas sem entender o motivo para tal atitude revela falha grave na metodologia, que, em princípio, poderia ser sanada com a participação do professor no grupo de discussões.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, L. S. R.; SILVA, A. C. T. **A educação infantil proposta por meios de comunicação**: relatório de projeto de iniciação científica PIC, Universidade Estadual de Maringá. 2009.

DELLOS, R. Kahoot! A digital game resource for learning. **Journal of Instructional Technology and Distance Learning**, v. 12, n. 4, p. 49-52, 2015.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

KAHOOT. **About us**. s/d. Disponível em: <https://kahoot.com/company/>. Acesso em 02 mar. 2020.

MAZUR, E. **Peer Instruction** - a revolução da aprendizagem ativa. Porto Alegre: Penso Editora, 2015.



MAZUR, E.; SOMERS, M. D. **Peer instruction: a user's manual.** Upper Saddle River, N.J.: Prentice Hall, 1997.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE. **Tedros Adhanom Ghebreyesus.** Disponível em: <<https://twitter.com/DrTedros>>. Acesso em: 12 mar. 2020.

VALENTE, J. A. Informática na educação: uma questão técnica ou pedagógica. **Pátio: Revista Pedagógica**, Porto Alegre, v. 3, n. 9, p. 20-23, maio/jul. 1999.