

Utilização de sites de gamificação no ensino de Biologia e áreas afins no ensino médio: *Kahoot* como ferramenta didática

Ester Kawanne Brito Rodrigues ¹

Luana Frasão da Silva ²

João Victor de Sousa Lins ³

Bárbara Emanuele Câmara Silva ⁴

João Marques de Araújo Neto⁵

Lucas de Oliveira Lima ⁶

INTRODUÇÃO

O contexto de pandêmico ocasionou mudanças drásticas em todas as áreas da vida humana, na Educação não foi diferente. Desde o início de 2020 muitas escolas passaram a oferecer aula em formato remoto por conta do distanciamento social proposto como medida de segurança pública em decorrência do COVID-19. Atualmente, dois anos depois, a realidade de algumas escolas ainda conta com o modelo aderido anteriormente, apresentando suas aulas em formato semipresencial ou híbrido (BARCELOS; BATISTA, 2019).

Para Moran (2015), o ensino híbrido, de modo geral, faz com que haja uma reflexão sobre formas alternativas de se lecionar e proporcionar educação. A utilização de aparelhos tecnológicos que outrora competiam a atenção dos alunos para com a aula, podem ser utilizadas em prol do melhor entendimento do assunto a ser abordado no ambiente escolar.

É sabido que o sistema educacional se encontra em constante desafio de manter o interesse dos estudantes na busca pelo conhecimento ao passo que cumpre o seu papel fundamental de formar indivíduos críticos e capazes de tomar decisões sociais pautadas no conhecimento científico (CARDOSO; MESSEDER, 2020).

¹ Estudante de ensino médio e técnico do curso Técnico em Enfermagem, pelo Instituto Estadual de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão, esterkawannebritorodrigues@gmail.com;

² Estudante de ensino médio e técnico do curso Técnico em Análises Clínicas, pelo Instituto Estadual de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão.

³ Estudante de ensino médio e técnico do curso Técnico em Gerência em Saúde, pelo Instituto Estadual de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão.

⁴ Estudante de ensino médio e técnico do curso Técnico em Análises Clínicas, pelo Instituto Estadual de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão.

⁵ Estudante de ensino médio e técnico do curso Técnico em Gerência em Saúde, pelo Instituto Estadual de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão.

⁶ Professor orientador: Licenciado em Ciências Biológicas, pela Universidade Federal do Piauí – UFPI, e Mestre em Genética e Melhoramento de Plantas pela Universidade Estadual do Norte Fluminense, Darcy Ribeiro - UENF, lucasoliveira0303@gmail.com



Com o advento da internet e a inegável globalização que a mesma emite em nossos jovens e adolescentes atuais, é inútil lutar contra ela e prender-se aos moldes educacionais do passado. Levy (1999) diz que a internet não só veio para a educação, como a revolucionou, proporcionando novas formas de comunicação no mundo acadêmico, como também possibilitado o desenvolvimento de novas ferramentas educacionais.

Com a internet houve também o surgimento de sites que podem ser utilizados como base para pesquisa de alunos e professores, e também aqueles que podem gerar métodos de gamificação para as aulas dos professores. O termo “gamificação” foi utilizado inicialmente em 2002, por Nick Pelling (PELLING, 2011), e após a sua primeira menção, o interesse por sua utilização na área educacional só cresceu (BORGES et al., 2013).

Gamificação baseia-se na incorporação de elementos como regras, competição, feedback imediato, objetivos e resolução de tarefas, que envolvem os participantes. Valendo destacar que apesar de aparentar ser somente uma brincadeira, quando montado de forma organizada pelo educador, mostra-se muito mais que um conjunto de perguntas aleatórias (FARDO, 2013). O *Kahoot*, uma plataforma de aprendizagem através de jogos é uma ferramenta que pode ser utilizada gratuitamente por professores para revisão de assuntos durante aulas presenciais ou remotas, de forma dinâmica e simples.

Pensando nisso, o presente trabalho teve por objetivo avaliar a aceitação dos alunos do ensino médio e técnico do Instituto Estadual de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão – IEMA, em relação a utilização do *Kahoot* em aulas de Biologia, Citologia e Histologia e Microbiologia.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

O presente estudo teve como público alvo alunos de ensino médio numa faixa etária de 14 – 18 anos de idade, matriculados no Instituto Estadual de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão – IEMA, polo de Santa Luzia do Paruá. Dentre os cursos que os mesmos fazem parte, pode-se citar: Técnico em Alimentos, Técnico em Enfermagem, Técnico em Gerenciamento em Saúde e Técnico em Análises Clínicas.

Os alunos em questão encontram-se em educação no formato híbrido desde o ano passado (2021), e, portanto, algumas dificuldades são enfrentadas em relação ao rendimento dos mesmos. Para a otimização das aulas utilizou-se *Kahoot* no término das mesmas nas disciplinas de Biologia, Microbiologia e Citologia e Histologia.



Para verificação da aceitação ou não dos alunos para a inserção dessa ferramenta no cotidiano educacional fez uso de entrevista via *google form*. O questionário contou com questões objetivas nas quais eram pontuados fatos como principais dificuldades no ensino remoto, afinidade como tal método educacional e qual a opinião a respeito da inserção da plataforma *kahoot* em sala de aula.

Em relação as perguntas contidas no questionário, todas eram de multipla escola, afim de se gerar dados quantitativos a ser analisados. Pois, de acordo com Ghunther (2006), a análise de dados quantitativos nos permite aferir os resultados de uma determinada pesquisa sem se fazer necessário conhecer intrissicamente todos os indivíduos entrevistados.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Aos serem entrevistado, os alunos responderam que em relação as aulas remotas que os mesmos ainda se mantêm tendo, 45,7% deles não gostam de tal modalidade, pois têm dificuldade manter o foco no que está sendo abordado pelo professor. E mais de 42% disse que preferiam que as aulas fossem somente presenciais. Ao serem indagados do motivo pelo qual apresentavam tanta resistencia a modalidade, 51,4% alegou não conseguir manter-se concentrado, e, portanto não terem bom rendimento acadêmico.

Em relação as aulas que utilizam games ao final, pela plataforma *Kahoot*, os alunos responderam que: 51,4% deles acham que a resolução do quiz é o melhor momento da aula, os demais 48,6% assinalaram que é muito interessante jogar no final de cada aula. A aceitabilidade do jogo pode está correlacionado também com o fato de que 100% dos entrevistados apontaram a metodologia como eficaz na fixação do conteúdo abordado, assim como finalizaram aprovando em também 100% a utilização do game em aulas remotas e presenciais. Resultados positivos e semelhantes foram obtidos por trabalhos como o de Sande e Sande (2018) que usaram o *Kahoot* na avaliação do ensino de microbiologia industrial. Ou mesmo o trabalho de Dellos (2015) que ressaltou que a eficiente do método está baseada na competitividade que é gerada em sala de aula, e que está quando devidamente controlada auxilia na aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS



A plataforma de gamificação é eficiente no que diz respeito a ser utilizada em sala de aula como ferramenta educacional. Haja vista que despertará interesse e participação dos alunos, além de proporcionar revisão do assunto anteriormente abordado.

Palavras-chave: Jogos, Ensino de ciências, Ensino médio, Metodologia interativa, Ludicidade.

AGRADECIMENTOS

Ao Instituto Estadual de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão – IEMA, pela estrutura física e apoio no desenvolvimento de trabalhos científicos para participação em eventos.

REFERÊNCIAS

Barcelos, G. T.; Batista, S. C. F. Ensino híbrido: aspectos teóricos e análise de duas experiências pedagógicas com Sala de Aula Invertida. **Novas Tecnologias na Educação**, v. 17, n. 2, 2019.

Borges, S. D. S., Reis, H. M., Durelli, V. H. S., et al. Gamificação Aplicada à Educação: Um Mapeamento Sistemático. n. Cbie, p. 234–243, 2013.

Cardoso, A. C.; Messeder, J. C. Gamificação no ensino de química: uma revisão de pesquisas no período de 2010-2020. **Revista Thema**, v. 19, n. 3, 2021.

Dellos, R. Kahoot! A digital game resource for learning. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(4), 49-52, 2015.

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

Gunther, H. Pesquisa qualitativa versus Pesquisa quantitativa: Esta é a questão? **Psicologia: teoria e pesquisa**, v. 22, n. 2, p. 201-210, 2006.

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

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

Pelling, Nick (2011). The (short) prehistory of gamification, Funding Startups. Disponível em <https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/>

Sande, D.; Sande, D. Uso de *Kahoot* como ferramenta de avaliação e ensino-aprendizagem no ensino de microbiologia industrial. **Holos**, v. 1, n.34, 2018.