

# AS PLATAFORMAS EDUCACIONAIS DIGITAIS NO CONTEXTO PÓS-PANDEMIA: UMA ANÁLISE DOS SEUS IMPACTOS NO ENSINO-APRENDIZAGEM PARA ALUNOS DO CURSO TÉCNICO EM ALIMENTOS

Delzir Romão Junior <sup>1</sup>  
Daniel Aguiar da Silva Oliveira Carvalho <sup>2</sup>  
Romário Oliveira de Andrade <sup>3</sup>

## RESUMO

As plataformas educacionais digitais já existem muito antes da explosão do processo epidêmico do coronavírus que ocorreu no Brasil e no mundo, o Kahoot, por exemplo, teve seu início datado desde março de 2013, o que dá mais de sete anos de existência até o início da crise epidemiológica. Após o processo epidêmico da COVID-19, no qual o mundo enfrentou durante o período de 2020 até final de 2022, as plataformas digitais tiveram um papel importante para a continuidade no âmbito do ensino e aprendizagem no Brasil, o docente precisou se reinventar diante de uma nova perspectiva de ensino que antes não era usada de forma habitual na educação brasileira. Nesse artigo, aborda-se a importância dessas plataformas educativas no pós-processo pandêmico dentro do Centro Estadual de Educação Profissional Prof. Gilmar Rodrigues de Lima - CEEP - Assú/RN e a sua eficiência na atualidade dentro da sala de aula, e seus impactos educacionais mediante aprendizagem desses alunos do ensino médio com integração do curso de tecnólogo em alimentos, de modo que auxilie e intensifique a fixação dos conteúdos abordados em sala de aula, na qual utilizou-se a plataforma de jogos educativos, como o Kahoot, e posteriormente o recurso de elaboração de formulários do Google, o Google Forms, para avaliação da metodologia aplicada. A mesma apresentou feedbacks significativos originados dos discentes para seu aprendizado e uma grande margem de satisfação da metodologia aplicada, e conseqüentemente, em suas notas dentro do sistema de avaliação da instituição.

Palavras-chave: Plataformas educacionais, Ensino remoto, Pandemia, Kahoot, Google Forms.

DIGITAL EDUCATIONAL PLATFORMS IN THE POST-PANDEMIC CONTEXT: AN ANALYSIS OF THEIR IMPACTS ON TEACHING-LEARNING FOR STUDENTS OF THE FOOD TECHNICAL COURSE

## ABSTRACT:

Digital educational platforms already existed long before the explosion of the epidemic process of the coronavirus that occurred in Brazil and in the world, Kahoot, for example, had its beginning dated from March 2013, which gives more than seven years of existence until the beginning of the epidemiological crisis. After the epidemic process of COVID-19, which the world faced during the period from 2020 to the end of 2022, digital platforms played an important role for continuity in the field of teaching and learning in Brazil, the teacher had to reinvent himself in the face of a new teaching perspective that was not used in a usual way in Brazilian education. In this article, the importance of these educational platforms in the post-pandemic process within the State Center for

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Informática do Instituto Federal - RN, [delzirjunior@gmail.com](mailto:delzirjunior@gmail.com);

<sup>2</sup> Graduado pelo Curso de **XXXXX** da Universidade Federal - UF, [coautor1@email.com](mailto:coautor1@email.com);

<sup>3</sup> Mestrando do Curso de **XXXXX** da Universidade Estadual - UE, [coautor2@email.com](mailto:coautor2@email.com);

Professional Education Prof. Gilmar Rodrigues de Lima - CEEP - Assú/RN and its current efficiency within the classroom, and its educational impacts through the learning of these high school students with the integration of the food technologist course, in a way that helps and intensifies the fixation of the contents addressed in the classroom, in which the platform of educational games, such as Kahoot, was used, and later the Google forms resource, Google Forms, to evaluate the applied methodology. It presented significant feedback from students for their learning and a large margin of satisfaction with the applied methodology, and consequently, in their grades within the institution's evaluation system.

Keywords: Educational platforms, Remote learning, Pandemic, Kahoot, Google Forms.

## INTRODUÇÃO

A plataforma *Kahoot!* assim como teve sua origem na Noruega no ano de 2012 e lançado em 2013 por meio de uma iniciativa conjunta liderada por visionários empresários, entre eles Johan Brand, Jamie Brooker e Morten Versvik. O conceito subjacente ao *Kahoot!* era a concepção de uma ferramenta educacional interativa que viabilizasse uma abordagem divertida e envolvente para docentes e discentes durante o processo de aprendizagem. A plataforma contabiliza cerca de quarenta milhões de usuários ativos mensalmente no período de março de 2017, o que aumenta exponencialmente com o início do período epidemiológico do vírus SARS-CoV-2 (COVID-19) durante o ano de 2020,.

Essa plataforma educacional assim como muitas outras desempenharam um papel crucial na educação brasileira durante a pandemia de COVID-19, impulsionando e aprimorando o ensino a distância em todo o país. Sua fácil adesão, usabilidade simples e abordagem intuitiva na criação de jogos dinâmicos foram fundamentais para essa integração bem-sucedida. Além de sua importância durante a pandemia, essa ferramenta tem o potencial de continuar desempenhando um papel significativo no pós-pandemia, contribuindo ainda mais para a qualidade da aprendizagem dos alunos. Neste artigo, exploraremos como o uso de plataformas educacionais pode influenciar a qualidade da educação tanto no presente quanto no futuro. Além disso, abordaremos algumas das principais vantagens e desafios associados ao seu uso.

## METODOLOGIA

O artigo em questão surgiu da observação realizada durante o período de supervisão do programa de residência pedagógica. Este programa se deparou com o desafio central de alavancar o processo de aprendizagem por meio da utilização de tecnologia. Foi identificado que, ao empregar a metodologia ativa de gamificação, esse objetivo poderia ser mais

eficazmente alcançado. A integração de recursos como computadores, smartphones, projetores e acesso à internet permitiu tanto o desenvolvimento dessa metodologia quanto a análise dos índices de satisfação dos alunos.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com o objetivo de tornar as atividades em sala de aula mais acessíveis e eficazes, mesmo após o período da pandemia da COVID-19, as plataformas educacionais continuam a desempenhar um papel relevante na educação brasileira. Essas plataformas oferecem fácil acesso a conteúdos educacionais de alta qualidade e, em sua maioria, com recursos de mídia bem elaborados. Além disso, elas garantem que o material utilizado para criar as atividades esteja atualizado de acordo com os eventos mais recentes relacionados aos conteúdos, uma vez que não é gerado automaticamente, mas sim supervisionado diretamente pelo docente responsável pela metodologia. Esse processo foi aplicado com sucesso no Centro Estadual de Educação Profissional Prof. Gilmar Rodrigues de Lima (CEEP-PGRL) em Assú/RN, envolvendo os alunos do 1º e 2º ano do curso técnico e integrado em alimentos.

Ao entrar no site do *Kahoot!*, é evidente que a página inicial oferece diversas opções para o usuário, tornando-o mais versátil e adaptável às diferentes necessidades. Na página inicial, é possível acessar a biblioteca, visualizar os últimos *Kahoots* criados e explorar outras funcionalidades (Figura 1). Entre essas opções, destaca-se a capacidade de criar um novo *Kahoot*. Nessa função, o usuário tem a liberdade de escolher entre desenvolver um *Kahoot* convencional ou um curso específico com recursos mais direcionados para a apresentação de conteúdos (Figura 2).

Figura 1 - Tela login *Kahoot!*

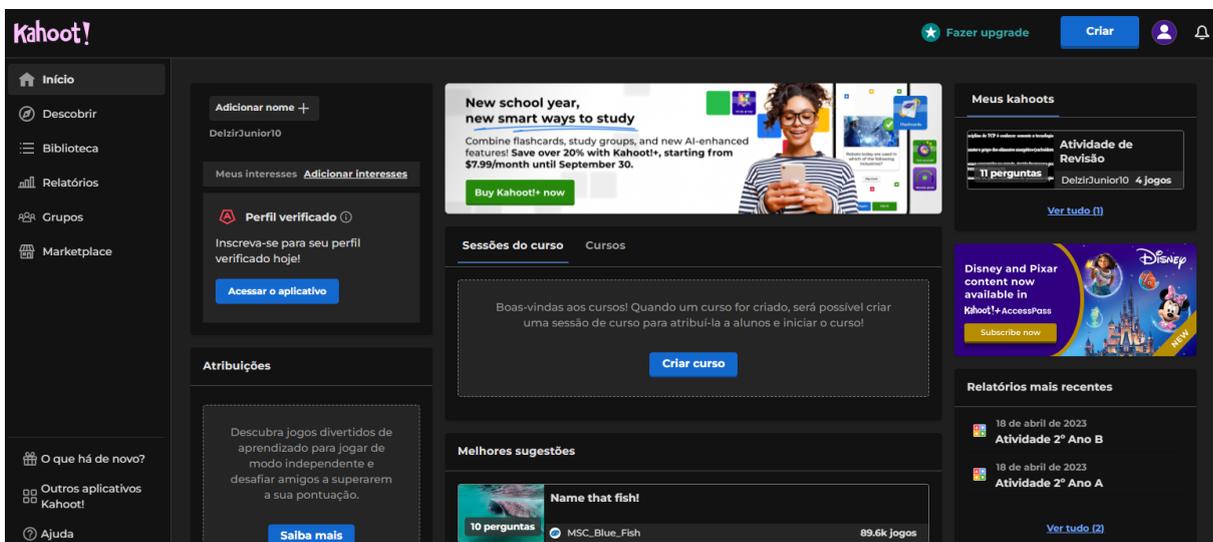
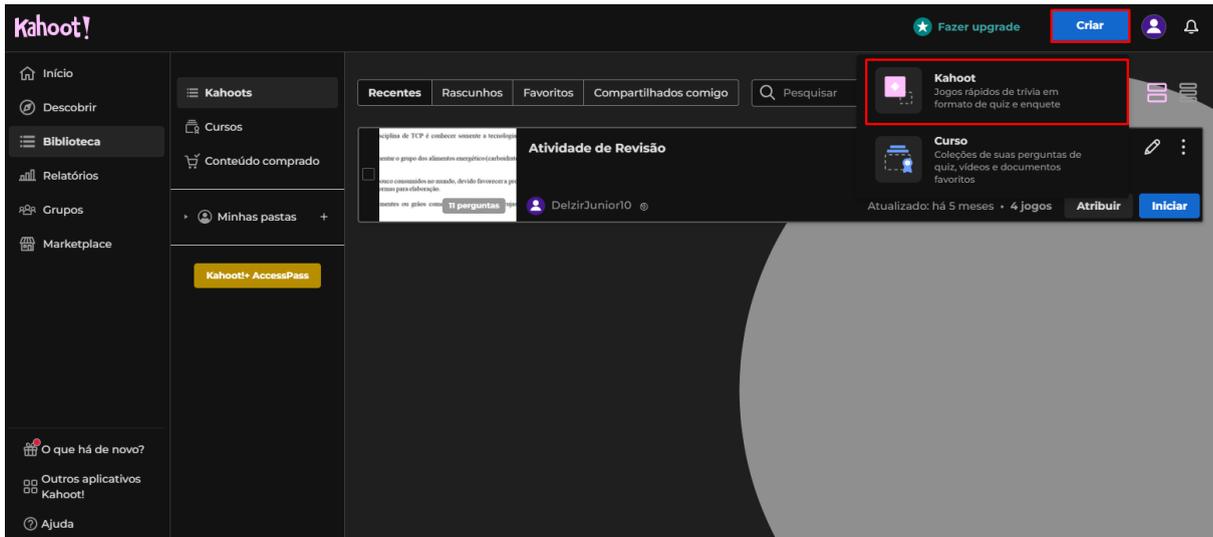


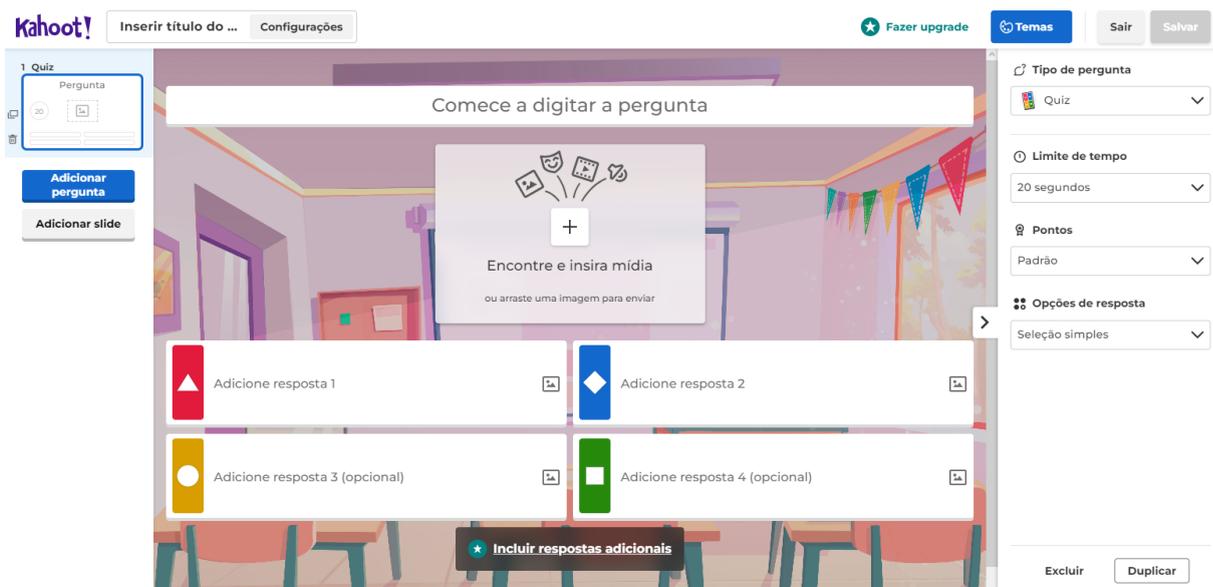
Figura 2 - Tela biblioteca do Kahoot!



Fonte: Autor, 2023.

Imediatamente, é notório a intuitividade das interfaces, uma vez que estas são pré-configuradas, aguardando apenas que o docente insira as informações necessárias, como perguntas, alternativas, a seleção da alternativa correta e o tempo disponível para a pergunta. Além disso, caso seja desejável, é possível alterar a ordem das questões inseridas. Isso significa que o docente não necessita possuir proficiência em programação, informática, design ou qualquer outra habilidade técnica para utilizar a ferramenta com facilidade (Figura 3).

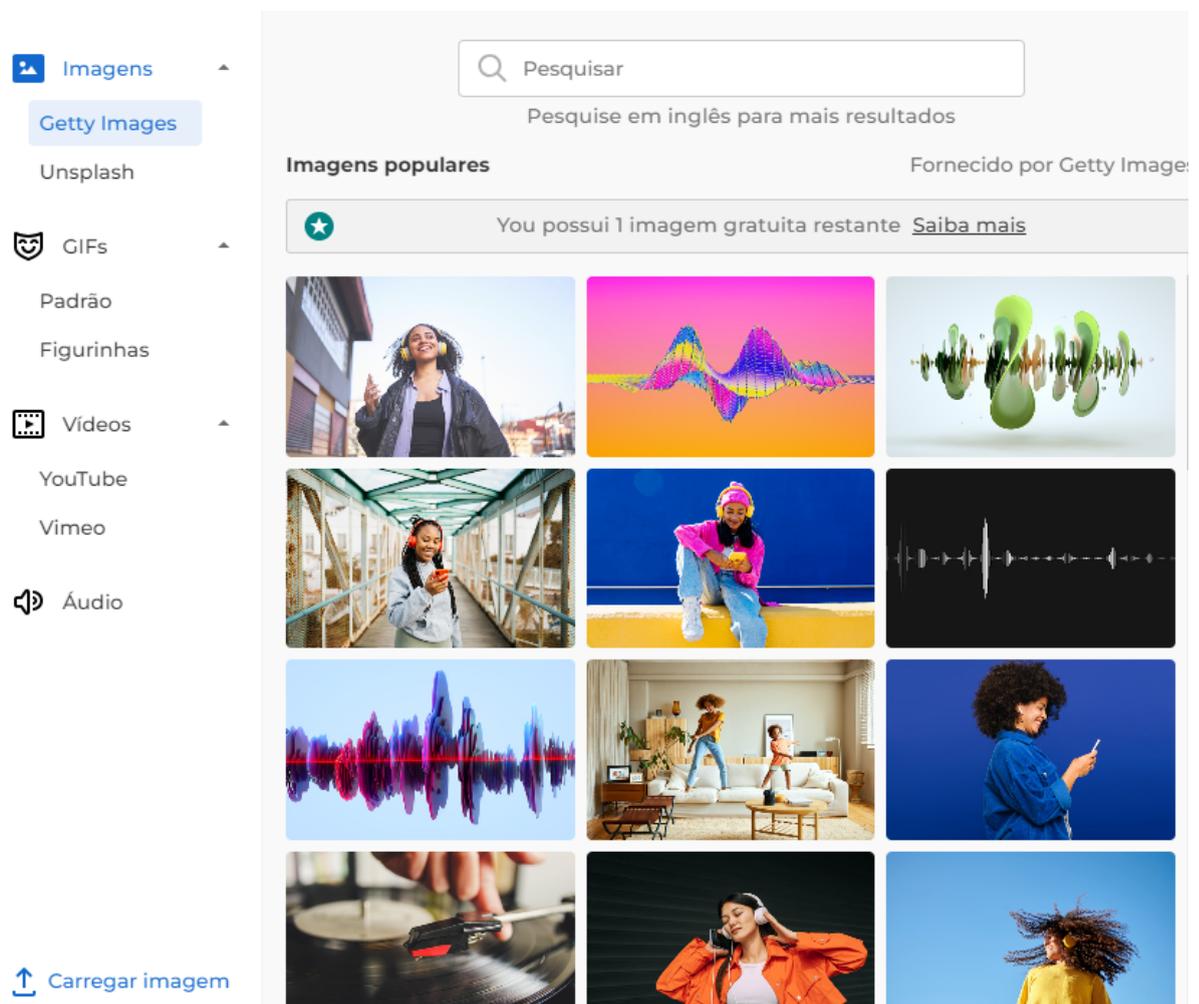
Figura 3 - Tela de criação do Kahoot!



Fonte: Autor, 2023.

Juntamente com isso, viabiliza que o docente possa escolher como personalizar a atividade de acordo com a necessidade de seus discentes para que possam ser melhor direcionadas (Figura 4), podendo variar entre imagens, vídeos, imagens animadas (GIFs) dentro de sala de aula, colaboração em equipe ou individualmente por meio de seus dispositivos móveis, podendo ser utilizada como uma ferramenta de manutenção no aprendizado de determinados conteúdos na sala de aula, os quais os alunos não conseguiram assimilar previamente de forma significativa, fazendo com que, seja melhor absorvido e que os indivíduos tenham uma maior nível de aprendizado durante o período letivo.

Figura 4 - Tela de inserção de mídia da pergunta.



Fonte: Autor, 2023.

As imagens acima demonstram a simplicidade de criar uma dinâmica gamificada de aprendizagem. Com modelos predefinidos e uma interface totalmente intuitiva, essa abordagem elimina a necessidade do docente dominar habilidades específicas de design ou programação. Essa tecnologia, que é inclusiva, capacita qualquer indivíduo, seja ele um

docente ou não, a desenvolver uma metodologia ativa de gamificação em diversas áreas, dependendo exclusivamente da criatividade do aplicador.

Por outro lado, com a evolução constante da tecnologia na atualidade e a velocidade a qual ela é difundida na sociedade, é notório que a cada dia que passa, a presença dessas tecnologias no dia a dia se torna mais frequente e necessário cada vez mais, e com isso, nasce uma geração de indivíduos majoritariamente imersos nessa realidade na qual possuem aptidões praticamente nativas com a tecnologia, segundo Weiss (2019), essa sociedade se deu após as guerras mundiais e conseqüentemente refletindo na sociedade contemporânea.

Nas últimas décadas, particularmente após as guerras mundiais, vimos uma profusão de inovações. Particularmente assistimos ao advento dos microprocessadores, da fibra ótica e, principalmente, da internet. Vivemos agora mais uma era de profundas transformações sociais e tecnológicas, ambas significativamente estimuladas principalmente pela incessante e crescente geração de inovações em Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC). Uma era em que uma nova sociedade parece estar emergindo a partir da tão alardeada e transformação digital. (Weiss, 2019, p.203).

Dito isso, é facilmente perceptível a existência de discentes atreladas às tecnologias como redes sociais, aparelhos eletrônicos sofisticados e multifuncionais, logo, sendo bastante difícil a ruptura dos alunos com esses dispositivos.

A escola desempenha um papel fundamental na formação e no desenvolvimento de cada indivíduo, abrangendo os aspectos cognitivo, social e cultural. Para alcançar com êxito o objetivo de intensificar e acelerar a assimilação dos conteúdos pelos discentes, torna-se imperativo que a instituição disponha de um conjunto mínimo de recursos tecnológicos, tais como projetores, computadores/*notebooks*, *smartphones* (como ferramentas pessoais voltadas para a educação) e *tablets*. Além disso, é essencial que haja uma qualidade mínima de conectividade à internet, uma vez que a ferramenta *Kahoot!* opera inteiramente online e é compatível com múltiplas plataformas. Esse aspecto garante uma ampla acessibilidade às diversas tecnologias utilizadas por cada indivíduo. Como destacado por Souza e Souza (2013), é relevante ressaltar a importância de saber

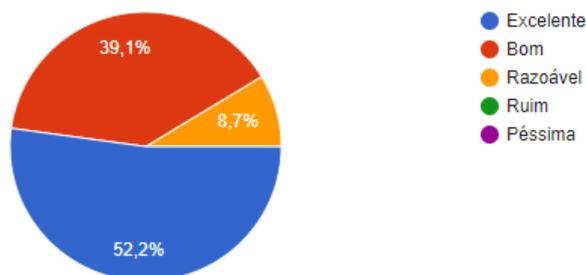
O acúmulo de conhecimento, extraído da internet pode em um dado momento se não processadas de forma correta, pode causar um certo desconforto para o aluno, que acessa e passa a ler as notícias sem analisá-las, ou seja, um congestionamento de pluralidade de teorias, sobre um assunto específico, isso acontece porque o aluno ao ter contato com a informação apressadamente não consegue emitir um juízo de valor sobre a mesma e o que produz é um conhecimento descartável que se apaga e rapidamente é esquecido. (Souza e Souza, 2013, p. 133).

Outra ferramenta utilizada em conjunto com o *Kahoot!* foi o Google Forms (Formulários do Google), pois com esse auxílio, é possível obter o *feedback* sobre como os alunos se sentiram ao realizar essa atividade, na qual supre a necessidade de diálogo entre alunos e professores referente à qualidade de ensino e também complementa a falta desse recurso do *Kahoot!*

De acordo com as respostas coletadas (Figura 5), é relevante mencionar que mais da metade dos alunos que participaram do questionário expressaram uma alta satisfação ao participarem da metodologia aplicada em sala de aula.

Figura 5 - Gráfico de satisfação dos discentes.

Qual o nível de satisfação que você teve?

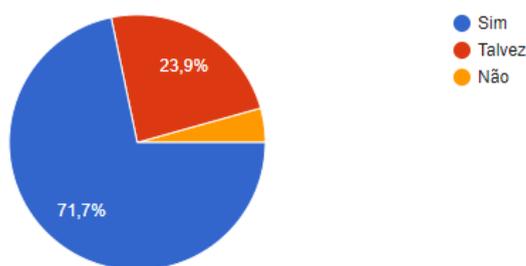


Fonte: Autor.

Os alunos também afirmaram que a atividade realizada em sala de aula lhes proporcionou a oportunidade de efetivamente aprender conteúdos que previamente desconheciam, mesmo após a série de aulas ministradas (Figura 6).

Figura 6 - Gráfico de novo aprendizado dos discentes.

Você aprendeu algo novo que não sabia com esta atividade?



Fonte: Autor.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, pode-se concluir que, durante o período da pandemia, houve um aumento significativo do interesse pelas tecnologias digitais, revelando a magnitude de seu potencial. Esse ressurgimento de interesse alinha-se com a perspicaz observação de Paulo Freire (2000, p. 69) de que "[...] ninguém ignora tudo. Ninguém sabe tudo. Todos nós sabemos alguma

coisa. Todos nós ignoramos alguma coisa." Isso ressalta a necessidade de urgência de muitos educadores reinventarem-se para aprimorar seu domínio na era digital, destacando que, de fato, sempre há espaço para a aprendizagem.

E as plataformas educativas têm o potencial de melhorar significativamente a qualidade do aprendizado dos alunos, proporcionando acesso a conteúdos educativos de alta qualidade e atualizados, personalização do aprendizado, maior engajamento dos alunos e maior flexibilidade no tempo e no local de aprendizado. No entanto, é importante que os desafios associados ao seu uso sejam levados em consideração, como a necessidade de infraestrutura adequada, a possibilidade de distração dos alunos, a falta de interação social e a dependência excessiva da tecnologia. Portanto, a utilização de plataformas educativas deve ser vista como uma ferramenta complementar, que pode ser combinada com outras formas de ensino para garantir a melhor experiência educativa para os alunos.

## REFERÊNCIAS

DE SOUZA, Isabel Maria Amorim; DE SOUZA, Luciana Virgília Amorim. O uso da tecnologia como facilitadora da aprendizagem do aluno na escola. **Revista Fórum Identidades**, 2013.

DE SOUZA, Mariana Aranha; DIAS, Vanessa Cristina; DE OLIVEIRA, Stenio Augusto. TECNOLOGIAS, EDUCAÇÃO E INOVAÇÃO PEDAGÓGICA. **Internet Latent Corpus Journal**, v. 13, n. 1, p. 108-124, 2023.

FREIRE, Paulo. A Importância do Ato de Ler. São Paulo: **Cortez Editora**, 2000.

WEISS, Marcos Cesar. Sociedade sensoriada: a sociedade da transformação digital. **Estudos avançados**, v. 33, p. 203-214, 2019.