

TECNOLOGIAS DIGITAIS COMO PRECUSOR NO ENSINO DO SISTEMA ABO: UMA ABORDAGEM COM A FERRAMENTA *KAHOOT!*

Maria Beatriz Araújo de Oliveira ¹
Gabriela Severina dos Santos ²
Lázaro José de Souza ³
José Carlos Amaro da Silva ⁴
Pedro Eduardo Simões Firmino ⁵
Ricardo Ferreira das Neves ⁶

INTRODUÇÃO

O sistema ABO, um dos pilares da série curricular, desempenha um papel fundamental na compreensão dos diferentes tipos sanguíneos e suas compatibilidades. No entanto, as restrições impostas pela biossegurança limitam a realização de práticas com material biológico. Diante desse cenário, surge a necessidade de abordagens alternativas para o ensino desse conteúdo crucial (BRASIL, 2018).

É imperativo que os estudantes não apenas adquiram conhecimento sobre os tipos sanguíneos, mas também compreendam a relevância das ações sociais como a doação de sangue (PIERCE, 2016). Nesse contexto, as Tecnologias Digitais emergem como uma ferramenta poderosa. Eles forneceram recursos e funcionalidades que não apenas tornam as aulas mais atrativas, mas também possibilitam uma experiência de aprendizado dinâmica e interativa (SCHEUNEMANN; ALMEIDA; LOPES, 2021).

Por meio de simulações virtuais, animações educativas e aplicativos especializados, os alunos podem explorar de forma prática e segura os conceitos relacionados ao sistema ABO. Essas ferramentas proporcionam um ambiente imersivo, onde os estudantes podem

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, do Centro Acadêmico da Vitória - CAV, mariabeatriz.oliveira@ufpe.br;

² Graduada do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, do Centro Acadêmico da Vitória - CAV, gabriela.severina@ufpe.br;

³ Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, do Centro Acadêmico da Vitória - CAV, lazaro.jsouza@ufpe.br;

⁴ Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, do Centro Acadêmico da Vitória - CAV, carlos.amaro@ufpe.br;

⁵ Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, do Centro Acadêmico da Vitória - CAV, pedro.firmino@ufpe.br;

⁶ Professor Doutor da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, do Centro Acadêmico da Vitória - CAV, ricardo.fneves2@ufpe.br.

experimentalmente diferentes mutações de tipos sanguíneos e compreender as implicações práticas disso (PIERCE, 2016).

Além disso, as Tecnologias Digitais permitem a criação de atividades interativas que envolvem os alunos de maneira mais direta e participativa. Fóruns de discussão online, questionários interativos e jogos educativos podem ser usados para estimular a reflexão e a aplicação prática do conhecimento adquirido. O Kahoot é mais do que uma plataforma simples; é uma dinâmica que envolve, motiva e engaja alunos de diferentes idades e níveis de aprendizado (SCHEUNEMANN; ALMEIDA; LOPES, 2021).

Essa ferramenta, conhecida por seu formato de jogo educacional, oferece uma abordagem lúdica e interativa que captura a atenção dos estudantes. Ao utilizar esses recursos, os educadores têm a oportunidade de transcender as barreiras físicas e proporcionar uma experiência de aprendizado enriquecedora e significativa (SACRAMENTO; MENEZES, 2022). As Tecnologias Digitais, aliadas ao ensino do sistema ABO, não apenas suplantam os desafios pela biossegurança, mas também elevam o nível de engajamento e compreensão dos estudantes, preparando-os para contribuir de maneira consciente e informada para a sociedade (SCHEUNEMANN; ALMEIDA; LOPES, 2021).

O objetivo deste projeto é criar um quiz educativo como uma ferramenta pedagógica para facilitar o ensino do Sistema ABO.

METODOLOGIA

O presente trabalho adota uma abordagem qualitativa, focando na elaboração de um quiz para o ensino do Sistema ABO construído na plataforma Karoot, oferecendo uma variedade de questões de verdadeiro ou falso e de múltipla escolha. Cada pergunta pode incluir elementos visuais, como imagens, para enriquecer a experiência de aprendizagem. Para manter o dinamismo, foi estabelecido um tempo mínimo para a resolução de cada questão, e ao longo das atividades, os níveis de dificuldade variam para desafiar os participantes de forma progressiva.

Ao concluir o quiz, os resultados são tabulados levando em conta tanto a precisão das respostas quanto o tempo utilizado para respondê-las. Com base nesses critérios, são gerados indivíduos obtidos e, a partir deles, são formados rankings. O vencedor é determinado pelo participante que obtenha a classificação mais alta no menor tempo possível, demonstrando não apenas conhecimento, mas também agilidade na aplicação dos conceitos aprendidos. Esta abordagem não apenas promove uma competição saudável entre os participantes, mas

também incentiva a rápida assimilação do conteúdo, reforçando a aprendizagem de maneira eficaz e envolvente.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O Kahoot é uma plataforma educacional que oferece uma experiência interativa e envolvente por meio de quizzes dinâmicos. O jogo quiz desenvolvido no Kahoot, está composto por 10 perguntas de múltipla escolha e 3 de verdadeiro ou falso. A característica mais interessante desse jogo é a adaptação do tempo de cada pergunta de acordo com a complexidade, proporcionando um desafio equilibrado e estimulante para os participantes.

Cada questão de múltipla escolha oferece diversas opções, desafiando os jogadores a selecionar uma resposta correta em um período de tempo específico. Essa limitação de tempo é ajustada de acordo com a dificuldade da pergunta, tornando a dinâmica do jogo mais fluida e emocionante. Os participantes são incentivados a pensar rapidamente e a confiar em seu conhecimento, mantendo o interesse e a concentração ao longo do jogo.

As questões de verdadeiro ou falso acrescentam uma camada extra de desafio, testando não apenas o conhecimento sobre o conteúdo, mas também a capacidade de discernir entre afirmações verdadeiras e falsas em um tempo determinado. Isso cria um ambiente educacional lúdico e estimulante, onde os participantes são motivados a demonstrar seu entendimento do tema de maneira rápida e precisa.

O uso do Kahoot como ferramenta para ensinar sobre o sistema ABO oferece uma abordagem altamente dinâmica e interativa para os alunos. Ao criar um quiz no Kahoot, é possível transformar o aprendizado sobre o sistema sanguíneo em uma experiência envolvente, onde os alunos podem não apenas absorver informações, mas também aplicá-las em um contexto prático (SACRAMENTO; MENEZES, 2022).

A competitividade saudável que o Kahoot oferece pode aumentar o engajamento dos alunos, motivando-os a se esforçarem mais para alcançar pontuações mais altas. Além disso, a natureza instantânea e visual do feedback fornecido pelo Kahoot permite que os alunos identifiquem rapidamente suas áreas de fraqueza, incentivando a revisão e o aprendizado contínuo.

O jogo proporciona uma experiência de aprendizagem imersiva, promovendo a retenção de conhecimento ao mesmo tempo em que envolve os participantes de maneira ativa e divertida. A combinação entre a variedade de questões e o tempo adaptativo de resposta



contribui para um desafio equilibrado e acessível, criando um ambiente propício para a aprendizagem e a interação entre os alunos (SCHEUNEMANN; ALMEIDA; LOPES, 2021).

Link de acesso ao jogo quiz educativo completo:

<https://create.kahoot.it/share/revisao-sistema-abo/ae2f755c-7555-45d3-8191-d32ca5a50a9f>

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A integração das Tecnologias Digitais, como o Kahoot, no ambiente educacional revoluciona a forma como os professores abordam e os alunos absorvem o conteúdo. Essa ferramenta se torna uma aliança crucial para a revisão e consolidação dos conhecimentos sobre o sistema ABO, permitindo uma abordagem lúdica e dinâmica em sala de aula.

Ao utilizar recursos digitais como o Kahoot, o professor transforma a aprendizagem em uma experiência interativa e engajadora. Os estudantes são estimulados a participar ativamente, competindo de maneira saudável e colaborativa, ou que não apenas reforçam os conceitos aprendidos, mas também promovem a retenção do conhecimento de forma mais eficaz.

Além disso, a prática docente se beneficia significativamente com o uso dessas tecnologias, permitindo uma adaptação mais fluida aos diferentes estilos de aprendizagem dos alunos. A personalização do ensino torna-se mais acessível, proporcionando ao professor insights importantes sobre o progresso individual de cada estudante.

Dessa forma, a ferramenta Kahoot se destaca como um recurso educacional fundamental no processo de ensino-aprendizagem do conteúdo sobre o sistema ABO. Sua capacidade de envolver os alunos, estimular a participação ativa e proporcionar uma revisão interativa e divertida contribui diretamente para a eficácia do processo educativo, tornando-o mais eficiente, motivador e impactante para todos os envolvidos.

Palavras-chave: Quiz, Tecnologia, Sistema ABO

AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar minha sincera gratidão ao meu estimado professor Dr. Ricardo Ferreira das Neves e aos queridos amigos pelo apoio fundamental e orientação valiosa durante a realização deste trabalho.



REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

PIERCE, B. A. **Genética: um enfoque conceitual**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2016.

SACRAMENTO, I. S. S.; MENEZES, M. C. F. de . As contribuições do Kahoot no ensino remoto de Ciências da Natureza. **Diversitas Journal**, [S. l.], v. 7, n. 4, 2022. DOI: 10.48017/dj.v7i4.2205

SCHEUNEMANN, C. M. B.; DE ALMEIDA, C. M. M.; LOPES, P. T. C. Metodologias ativas e tecnologias digitais no ensino de Ciências: uma investigação com licenciandos e professores em serviço. **Revista Thema**, Pelotas, v. 19, n. 3, p. 743–759, 2021. DOI: 10.15536/thema.V19.2021.743-759.1512.