

USO DO KAHOOT COMO MÉTODO DE ENSINO-APRENDIZAGEM PARA ESTUDANTES DE ENSINO MÉDIO

Francisco Welio Firmino da Silva Junior¹; Elane da Silva Salvador²; Jaquely Balbino Barros³; Fátima Lúcia Cruz de Lacerda⁴; Antônio Nóbrega de Sousa⁵

¹Universidade Estadual da Paraíba, welio.junior_@hotmail.com

²Universidade Estadual da Paraíba, elane.salvador21@gmail.com

³Universidade Estadual da Paraíba, jaquelybarros@gmail.com

⁴Universidade Estadual da Paraíba, fatimalqueiroz@hotmail.com

⁵Universidade Estadual da Paraíba, antoniobr@yahoo.com.br

Resumo: Atrair a atenção e interesse do aluno é algo que pode ser bastante dificultoso e por isso as tecnologias são uma das inúmeras opções para ajudar nesse processo. Para isso os profissionais precisam usar metodologias com abordagens do conteúdo de maneira diferenciada para que seja obtido a atenção dos alunos, dentre essas metodologias se insere os jogos lúdicos. Os jogos lúdicos, tem o intuito de trazer divertimento para as pessoas, ao serem utilizados da maneira correta em sala de aula, eles podem ajudar no desenvolvimento do aluno, de modo que este proporciona interação entre o docente e os discentes. Logo o professor pode associar tais atividades aos conteúdos ministrados durante a realização do jogo. Diante disto, o presente trabalho tem como objetivo descrever o funcionamento de um jogo lúdico aplicado com estudantes do 1º, 2º 3º ano do ensino médio de uma escola pública localizada na cidade de Campina Grande. Para a realização da atividade utilizou-se o kahoot, um jogo online onde é possível fazer quiz, discursões, pesquisas e jumble, com o aplicativo ou online via computadores, é possível participar dessa interação sozinhos ou divididos em grupos. O kahoot foi utilizado pelos participantes do PIBID, em uma escola estadual de Campina Grande, com alunos do 1º ao 3º ano do ensino médio, devido às limitações da estrutura, foi pensada uma maneira de os alunos poderem participar deste jogo com o intuito de ensinar e divertir os alunos durante o processo, os assuntos abordados foram, separações de misturas e química orgânica envolvendo, nomenclatura e identificação de funções orgânicas. Foi visto que os alunos se animaram bastante e mostraram o conhecimento desejado durante o questionário, os grupos foi de fundamental importância para que houvesse uma interação entre os alunos, como método de pontuação era filmado qual dos grupos responderiam primeiro e correto, seguindo as regras postas pelos aplicadores do jogo e adicionado o ponto a determinado grupo. Nesse sentido foi possível visualizar a importância da aplicação dos jogos lúdicos para o ensinamento dos alunos.

Palavras-chave: Jogos lúdicos, Divertimento, Ensino-aprendizagem.

Introdução

A aplicação de jogos lúdicos ainda é pouco explorada como método de ensino-aprendizagem, pois para que o jogo seja bem aplicado é preciso entender o que é o jogo lúdico e sua utilização. Para Kishimoto (1999) a utilização do jogo lúdico fortalece a construção do conhecimento adquirido, devido a interação que o lúdico propõe, mas não depende somente disto, visto que depende também dos estímulos sociais, bem como o conhecimento prévio.

O meio tecnológico em que vivemos abre um leque muito grande de opções de ensino e metodologias, porém, é preciso entender e compreender a tecnologia. Segundo Kenski (2003) Com a constante mudança nas tecnologias, é

(83) 3322.3222

contato@enid.com.br

www.enid.com.br

de fundamental importância para que o utilizador esteja sempre usando de maneira confortável as tecnologias, o estudando das mesmas, tendo em vista que é uma consequência do meio em que vivemos.

No meio escolar é bastante utilizado os métodos tradicionais de ensino, muitos alunos não compreendem os conteúdos devido ao método utilizado, assim se desinteressando pela matéria. Segundo Arroio (2006) a maneira que se aborda os conteúdos de química nas escolas colaboram para o desinteresse dos alunos pela matéria, passando uma imagem do conteúdo como teórico e sem aplicação.

Para sanar a problemática do desinteresse dos alunos, é preciso utilizar outros métodos além do método tradicional de ensino-aprendizagem, a tecnologia presente atualmente pode ser útil para o meio estudantil. Para Carvalho *et al* (1999) utilizar de experimentos como meio facilitador de compreensão do conteúdo, pode direcionar a atenção do aluno para o processo de ensino. Para isso é necessário que o estudante contenha conhecimento prévios para assim compreender o motivo e fundamento do método aplicado. Segundo (Hodson, 1988) citado por (Borges, 2002) antes de se aplicar uma atividade é preciso saber que a compreensão do conteúdo da atividade depende entendimento dos conteúdos vistos previamente.

Segundo Haguener (2007) os jogos lúdicos podem ser metodologias de ensino eficazes, devido à sua capacidade de motivar, ensinar, ajudando o aluno a manter os conteúdos retidos em seus conhecimentos, desenvolvendo as capacidades cognitivas dos jogadores, ajudando a desenvolver as relações interpessoais juntamente com as suas aptidões mentais.

Diante disso, este trabalho tem o objetivo de relatar as experiências da aplicação de um jogo lúdico para turmas do ensino médio de uma escola pública de Campina Grande, o jogo teve o intuito de aprimorar, aumentar as capacidades de manutenção dos conhecimentos adquiridos anteriormente em sala de aula, utilizando de meios tecnológicos para auxiliar durante o processo de aplicação e desenvolvimento da adaptação do jogo virtual, de modo que se jogue off-line, assim objetivou-se o divertimento dos alunos e o processo de ensino-aprendizagem dos mesmo.

Metodologia

O jogo didático é uma adaptação de um jogo online (Kahoot) sendo utilizado com turmas de alunos do 1º, 2º, 3º do ensino médio,

abordando os assuntos de separações de misturas para o 1º e 2º ano, química orgânica para o 3º ano. Para realização do mesmo, foi preciso passar por algumas modificações, em que foi produzida uma plataforma de perguntas off-line através de slides, e confeccionadas bandeiras, cada a qual representava uma cor que estava relacionada as alternativas, as cores utilizadas foram, vermelho, amarelo, verde, azul.

O objetivo do jogo lúdico é voltar a concentração do aluno para o jogo, aplicando o conhecimento químico, e relacionando ao cotidiano dos alunos. Os alunos são instruídos das regras e do modo de jogo e passam por uma rodada teste para se adaptarem ao jogo, os participantes são testados em raciocínio lógico, também treinando a atenção e calma do aluno.

As perguntas feitas para o jogo, seguem o conteúdo mais atual visto pela turma, para que seja possível manter um nível médio de dificuldade entre os alunos, não ficando monótono. Para manter eles interessados no jogo, foi estimulado a competitividade entre eles. Podendo ficar a critério do professor as perguntas a serem acrescentadas ou retiradas. Para as pontuações é necessário que alguém registre em vídeo o momento para que assim possa ser identificado a ordem das respostas e quem infligiu alguma regra.

Para determinar a pontuação foi preciso utilizar de uma câmera filmadora, pois a velocidade e quantidade de grupos impediria a observação a olho nu, porém com o apoio das tecnologias é possível ver, rever e analisar em pausadamente os vídeos para que se tenha uma maior igualdade e evitar de haver inflações das regras.

Regras do jogo

- Devem ser formados grupos.
- Nos grupos os participantes devem revezar na hora de responder.
- O grupo só pode responder com 1 das 4 bandeiras.
- Ao ser levantado a bandeira não pode haver uma permutação das mesmas.
- O primeiro grupo que levantar a bandeira com a alternativa correta irá ganhar mais pontos na tabela de pontuação, e os demais grupos que forem acertando, ganharão menos pontos.
- Os grupos que forem pegos infligindo as regras perderão pontos no ranking.

As regras desenvolvidas têm o intuito de controlar o prosseguimento do jogo, tentando impedir que tenha uma fuga do controle dos alunos, as regras podem ser modificadas de acordo com a preferência do docente, todavia é

indispensável que as regras sigam um processo de igualdade e justiça entre os alunos.

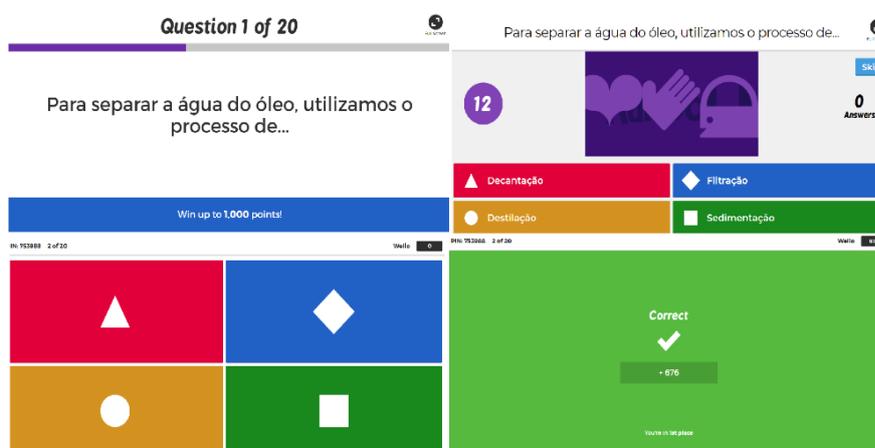
Resultados e discussão

O seguinte trabalho tem como base os jogos lúdicos para o ensino de química, permitindo assim a junção do conhecimento de assuntos de química com o divertimento, aumentando o interesse do aluno pelos saberes apresentados nesse método de ensino aprendizagem.

Esse método foi utilizado com alunos do 1º, 2º e 3º séries do ensino médio, sendo empregue conteúdos já visto pelos alunos, ou seja, foram usados como método de revisão de conteúdo em um momento de divertimento. A formação dos grupos tem o objetivo de promover a interações interpessoais dos alunos, cada grupo tem de escolher um participante para responder a perguntam, para assim, estimular a participação de todos no grupo, promovendo desse modo uma rivalidade que estimula aos alunos se esforçarem mais para que possam ser obtidos os pontos precisos para manterem suas posições no ranking do jogo.

O Kahoot é um jogo online gratuito onde é possível formular quiz, discursões, pesquisas e jumble, onde cada modelo tem seus modos de jogo e regras, podendo ser produzido questões de múltiplas escolhas que contenham no mínimo 2 alternativas e o máximo de 4, essas perguntas são respondidas pelo aplicativo ou pelo site, como mostra a figura 1.

Figura 1: Interface das perguntas e respostas online do Kahoot.



Fonte: (Dados do autor, 2017)

Todavia, devido a estrutura da escola foi necessário fazer uma adaptação do jogo online, visto que essa era a maior dificuldade

encontrada, pois os alunos não têm acesso a internet para que pudesse ser aplicado o jogo. Com isso, fez-se a transição para jogar off-line, a qual foram elaboradas as perguntas na plataforma e depois adicionadas por meio de imagens em slides.

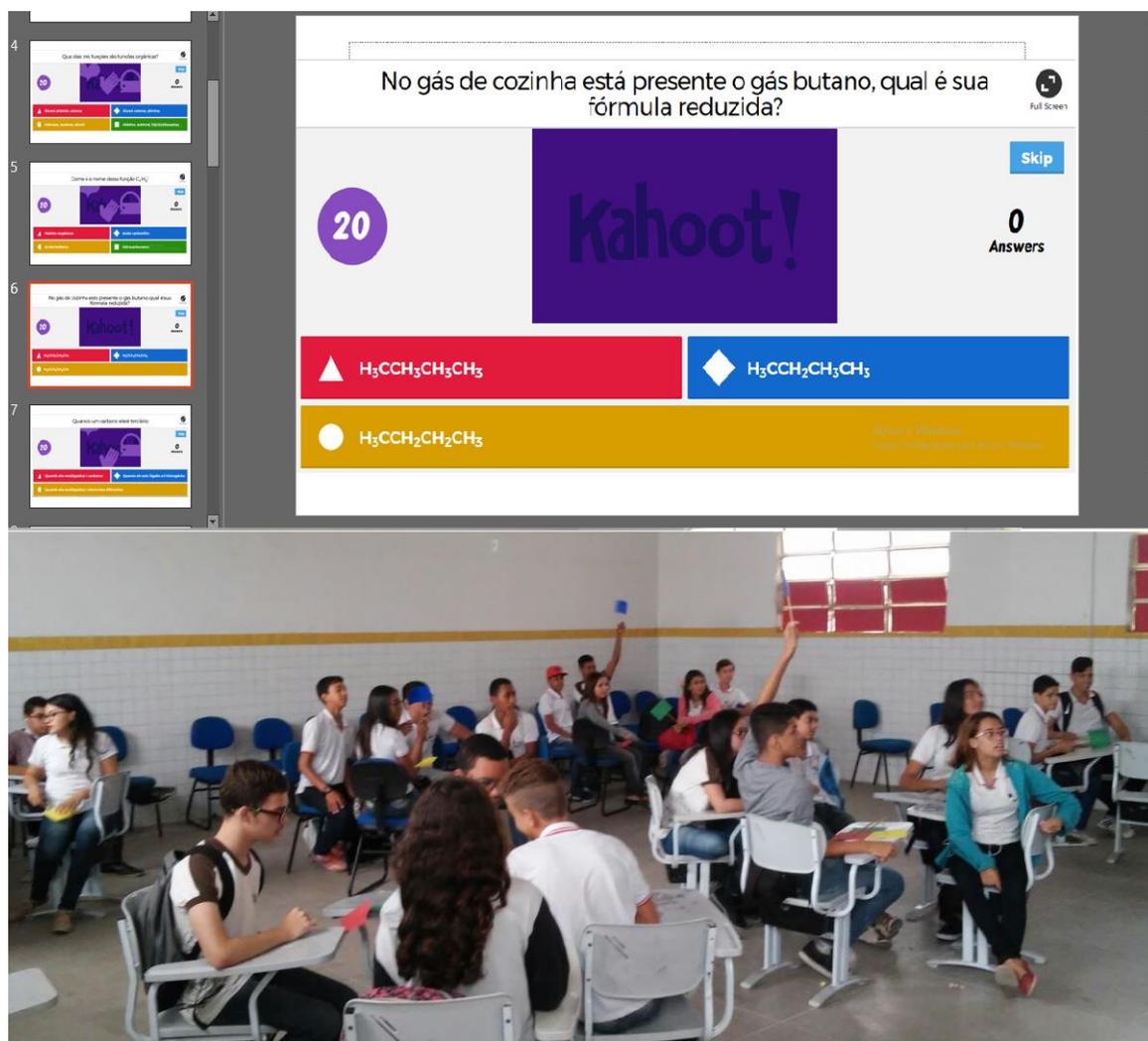
Como o jogo online dispõe de aplicativo e da própria plataforma online para responder as perguntas, foi preciso pensar como esses alunos responderiam durante o jogo, para isso foram confeccionadas bandeiras, de material de fácil acesso, sendo possível produzir grandes quantidades do material. As bandeiras foram escolhidas devido a praticidade de modo que servisse como respostas para os participantes usarem como meio de indicar a alternativa escolhida, também sendo mais fácil de ser percebido durante a contagem da pontuação dos grupos, como mostra a figuras 3 e 4.

Figura 3: Bandeiras confeccionadas pelos participantes do PIBID



Fonte: (Dados do autor, 2017)

Figura 4: Interface off-line de perguntas e respostas no Kahoot.



Fonte: (Dados do autor, 2017)

Para dar início ao jogo, os pibidianos dividiu a sala em grupos, com o objetivo de que estes interagissem com os demais colegas de classe, de modo que se unissem para tentar ganhar o jogo, portanto foi sugerido que os mesmos escolhessem nomes para os seus grupos e se divertissem. Durante o jogo foi perceptível a interação e comprometimento dos alunos com o jogo, as perguntas aplicadas testavam seus conhecimentos adquiridos em sala de aula, ou seja, para os discentes darem prosseguimento ao jogo, sem ficar monótono era preciso ter conhecimentos prévios dos conteúdos abordados no jogo, ter uma parceria entre o grupo e o desejo de ganhar, gerando assim uma competitividade saudável entre os participantes e instigando-os a responderem adequadamente as perguntas e ainda se divertirem, como mostra a figura 5.

simples e criatividade é possível desenvolver algo interessante.

Os jogos lúdicos não estão muito presentes no ambiente escolar, porém eles são de grande ajuda para o cooperar no desenvolvimento do aluno, desenvolvendo as suas relações e os seus conhecimentos. Apesar das dificuldades encontradas nas escolas, é possível usar a criatividade para trazer uma imersão do conteúdo de modo não convencional para os estudantes, tendo mais aceitação do assunto, tornando o aprender divertido.

Referências

ARROIO, A.; HONÓRIO, K. M.; WEBER, K. C.; MELLO, P. H.; GAMBARDELLA, M. T. P.; SILVA, A. B. F. O show da química: motivando o interesse científico. *Revista Química Nova na Escola*, v. 29, n. 1, p. 173-178. São Carlos-SP, 2006.

BORGES, A. T. NOVOS RUMOS PARA O LABORATÓRIO ESCOLAR DE CIÊNCIAS. Instituto de Física da UFRGS, v. 19, n. 3, p. 291-313, dez. 2002.

CARVALHO, A.M.P. et al. Termodinâmica: um ensino por investigação. São Paulo: FEUSP; CAPES, 1999.

GRÜBEL, J. M.; BEZ, M. R. Jogos Educativos. *Novas Tecnologias na Educação*. Novo Hamburgo, v. 4, n. 2, p. 1-7, dez. 2006.

HAGUENAUER, C. J.; CARVALHO, F. S.; VICTORINO, A. L. Q.; Et al. Uso de Jogos na Educação Online: a Experiência do LATEC/UFRJ. *EDUCAONLINE*, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, p. 1-14, Jan/abr de 2007.

KENSKI, V. M.. *Tecnologias e ensino presencial e a distância*. 2. ed. Campinas: Papirus, 2004. (Série Prática Pedagógica).

KISHIMOTO, T. M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. Cortez, São Paulo, 1996.