

A UTILIZAÇÃO DA FERRAMENTA KAHOOT COMO INSTRUMENTO DE ESTUDOS DOMICILIARES

The use of the kahoot tool as a home study instrument

Francisco Leanderson Pereira da Silva¹

Escola de Ensino Médio Antônio Marques de Abreu,

<https://orcid.org/0000-0003-2515-0235>

francisco.silva91@prof.ce.gov.br

Francisco Jadson Soares de Sousa²

Escola de Ensino Médio Antônio Marques de Abreu,

jadsonsoarez@gmail.com

Mairton Brasileiro de Sousa³

Escola de Ensino Médio Antônio Marques de Abreu,

mairton.sousa@prof.ce.gov.br

Resumo

A forma de se fazer educação em nosso país vem mudando nos últimos tempos, o ensino tradicional vem perdendo lugar de destaque frente ao ensino digital, a utilização de ferramentas online como o Kahhot vem ganhando cada vez mais destaque nos bancos escolares. A experiência com o uso do Kahhot nos estudos domiciliares durante a pandemia da COVID-19 é o fruto deste trabalho que foi aplicado em turmas de 1^o/2^o/3^o série de uma escola de ensino médio de Maranguape/CE pertencente a 1^a Coordenadoria Regional de Desenvolvimento da Educação – CREDE 1. A utilização desse instrumento se mostrou bastante eficaz, os alunos acharam diferente, fugia do tradicional, esbarrou em um problema muito recorrente que é a falta de internet em muitos lares, mas aonde se conseguiu acessar foi bem aceito por parte dos alunos. Os investimentos pelos professores em novas rotinas de sala de aula é extremamente essencial nesses novos rumos digitais.

Palavras-chave: Alunos. Educação. Kahoot. Internet. Professores.

Abstract

The way of doing education in our country has been changing in recent times, traditional education has been losing its place in front of digital education, the use of online tools such as Kahhot has been gaining more and more prominence in school benches. The experience with the use of Kahhot in home studies during the COVID-19 pandemic is the result of this work that was applied in 1st/2nd/3rd grade classes of a high school in Maranguape/CE belonging to the 1st Regional Coordination for Education Development – CREDE 1. The use of this instrument

proved to be very effective, the students found it different, it was different from the traditional, it ran into a very recurrent problem which is the lack of internet in many homes, but where access was achieved was well accepted by the students. Investment by teachers in new classroom routines is extremely essential in these new digital directions.

Keywords: Students. Education. Kahoot. Internet. Teachers.

1 Introdução

A escola tradicional já foi há um bom tempo ultrapassada pela internet e outros meios de comunicação, aquilo que o professor fala em sala de aula já se torna obsoleto quando os alunos se lembram que podem ter todas aquelas informações e muitas outras através de um único clique, a era digital chegou e veio com força para os lares brasileiros.

O aluno já percebeu que a informação está disponível, então ele não precisa do professor para isso. Nesse contexto, professores que continuam entregando aulas com único intuito de transmitir o conhecimento integral, estão encontrando alunos desinteressados, desatentos e desmotivados, que não enxergam o propósito de ir à aula (Tardif, 2011).

Os aparelhos tecnológicos móveis, principalmente os celulares e smartphones, aos poucos, têm dominado o mercado e adentrado na maioria dos lares, sendo este um exemplo vivo de como o mundo tecnológico tem transformado e influenciado novos hábitos na sociedade contemporânea. As consequências de tais mudanças têm alcançado a escola, portanto, o professor não pode ignorar essas mudanças, e nem suas implicações para o processo educativo (SILVA, 2017).

O processo educativo do aluno é fruto da constante interação entre os diversos campos em que o sujeito está inserido: a família, a sociedade, o momento histórico, a filosofia e as tecnologias. O avanço cada vez mais acelerado de dispositivos eletrônicos e a democratização do acesso à internet mudaram os fluxos informacionais, a velocidade e o alcance com que as informações são compartilhadas [...]. Sendo assim, a escola tem pela frente um enorme desafio. (SILVA; SALES, 2017, p.783).

Dentro dessa realidade, o fazer educação precisa ser reestruturado, pois, uma vez que o conhecimento é de fácil acesso, a maior dificuldade dos alunos agora consiste em avaliar criticamente a informação disponível, selecionar o que é útil. (MILTRE ET AL., 2008).

A gamificação da sala de aula é uma ótima ferramenta nesse novo jeito de

transmissão do conhecimento, os alunos estão cada vez mais agregados as redes sociais e consequentemente aos jogos online por exemplo (COLI ET AL., 2017).

O uso de ferramentas síncronas e assíncronas entre elas o kahoot, proporcionam ao educando o prazer pelo o estudo, pois ele é inserido dentro da realidade em que ele convive diariamente, é a internet, as redes sociais, as relações midiáticas.

2 Metodologia

O presente artigo é um relato de experiência ocorrida na escola de ensino médio Antônio Marques de Abreu localizado no município de Maranguape/CE, onde durante o período de suspensão presencial das aulas devido a pandemia da COVID-19 se buscou ferramentas de uso online.

A pesquisa trata-se de um estudo de natureza descritiva e de abordagem quanti-qualitativa, pois, de acordo com Souza e Kerbauy (2017) esse tipo de estudo recorre não somente à estatística para explicação dos dados, como também lida com a interpretações das realidades sociais.

Foi utilizado a ferramenta Kahoot que é um quiz online que pode ser produzido por qualquer professor desde que crie uma conta, onde lá o docente tem a opção de realizar novas perguntas ou já utilizar perguntas existentes de um determinado conteúdo de sala de aula.

O quiz online foi utilizado pelas as turmas de 1º, 2º e 3º série do ensino médio, foram 10 perguntas para cada turma sobre Lípidios, Bactérias e Sistema ABO, onde se deu um prazo de uma semana para que os alunos pudessem entrar e responder o quiz, no fim o professor teve acesso aos nomes dos alunos e as respostas dadas por eles.

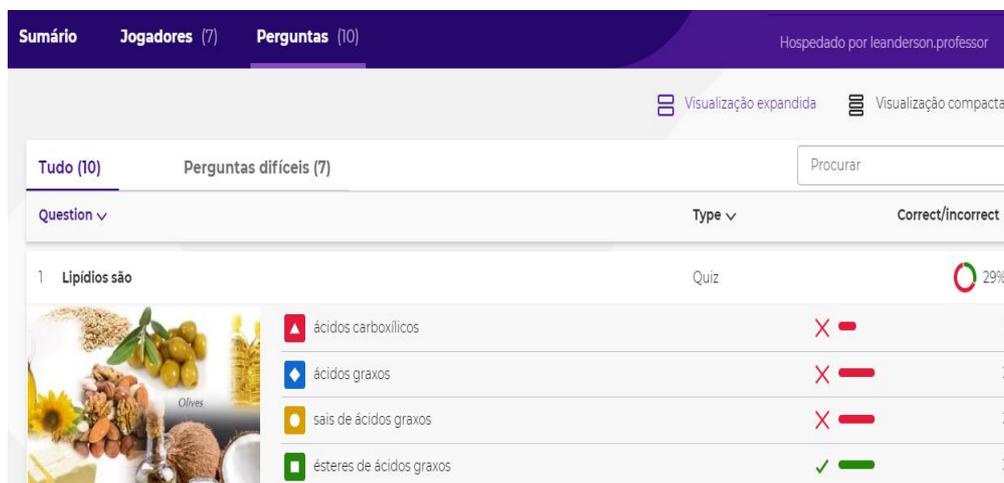
Na semana seguinte teve o feedback das perguntas também de forma online e o uso de um questionário com 2 perguntas abertas sobre o que eles acharam do uso dessa ferramenta.

3 Resultados e Discussão

O uso do Kahoot como ferramenta didática nesse período de pandemia foi muito bom de maneira geral, pois com ele se conseguiu ver o nível de entendimento dos alunos sobre assuntos específicos, para com isso traçar metas a serem conquistadas

durante as atividades domiciliares.

Figura 1 – Perguntas sobre os lípidios

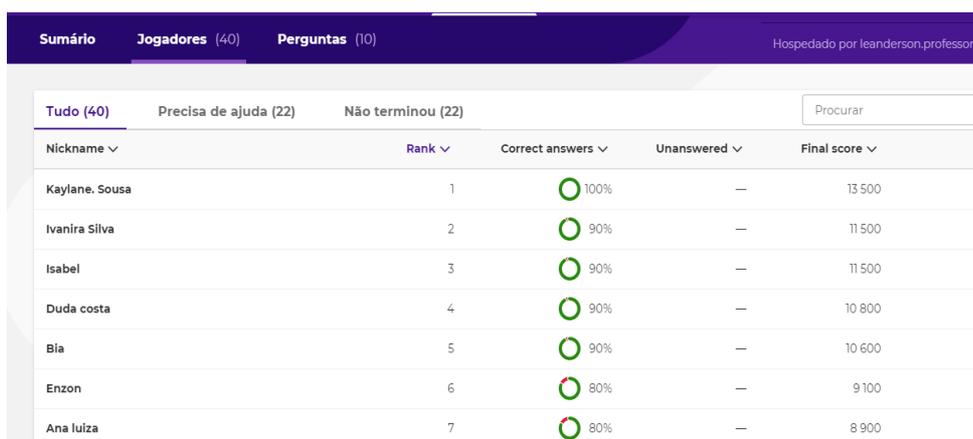


Question	Type	Correct/incorrect
1. Lípidios são	Quiz	29%
▲ ácidos carboxílicos		1
◆ ácidos graxos		2
● sais de ácidos graxos		2
■ ésteres de ácidos graxos		2

Fonte: Pesquisa direta (2021)

O quiz sobre lípidios aplicados no 1º ano foi o que teve menor participação, foram um total de apenas 7 jogadores de duas turmas com cerca de 40 alunos e a identificação do porque dessa pouca participação ocorreu pela a falta do acesso a internet por parte dos alunos, a internet quando se tem é tecnologia 3G o que a torna mais difícil ainda, devido também ao pouco tempo dos alunos na escola, que ainda nem tinha dado tempo de se acostumar com os professores, com o grande número matérias comuns dessa nova fase acadêmica.

Figura 2 – Alunos participantes do quiz sobre bactérias



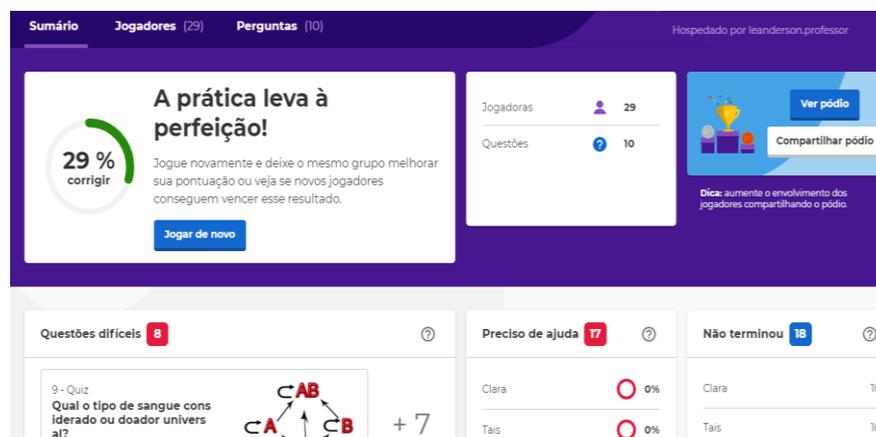
Nickname	Rank	Correct answers	Unanswered	Final score
Kaylane, Sousa	1	100%	—	13 500
Ivanira Silva	2	90%	—	11 500
Isabel	3	90%	—	11 500
Duda costa	4	90%	—	10 800
Bia	5	90%	—	10 600
Enzon	6	80%	—	9 100
Ana luiza	7	80%	—	8 900

Fonte: Pesquisa direta (2021)

O quiz sobre as bactérias foi o que teve a maior adesão por parte dos alunos, realizados em duas turmas de 2º série com um total de cerca de 60 alunos, obteve 41

participações. Nessas turmas temos alunos que já são conhecedores da escola, sabem da forma que os professores trabalham.

Figura 3 – Quiz sobre o sistema ABO



Fonte: Pesquisa direta (2021)

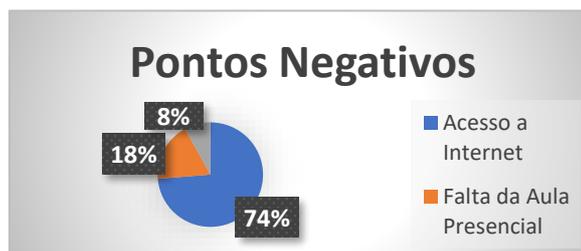
Nas duas turmas de 3º série a participação dos alunos foi mediana, temos um total de 62 alunos e obtive a participação de 29 jogadores que responderam as 10 perguntas elaboradas. 17 alunos se mostrou necessitado de ajuda para responder as questões e essa é uma das possibilidades do Kahoot onde no final ele nos dar um relatório de desempenho dos respondentes.

Após a aplicação desta atividade se fez um questionário com duas perguntas aos alunos sobre quais foram os pontos positivos e negativos da utilização do Kahoot. Respondido por 45 alunos.

Gráfico 1 – Pontos positivos para os Alunos Gráfico 2 – Pontos negativos para os Alunos



Fonte: Pesquisa direta (2021)



Fonte: Pesquisa direta (2021)

De acordo com o gráfico observamos que os alunos gostaram da utilização do Kahoot por conta de que é algo novo, que ainda não tinha trabalhado, trouxe uma ludicidade a aprendizagem, foi algo diferenciado.

4 Considerações Finais

Verificamos que a utilização de ferramentas didáticas que proporcionem aos alunos uma ludicidade, uma maior participação e envolvimento é muito útil nesses novos rumos que a educação está tomando. O ensino tradicional já não é mais tão eficaz como antes, as gerações estão nascendo já dentro do mundo tecnológico, os meios de comunicação online estão se modernizando cada vez mais e isso está muito presente na realidade dos alunos.

O professor precisa se reinventar e se redescobrir nesses novos tempos, é preciso uma modernização dos seus comandos e de atitude frente a tudo isso. Através da utilização do Kahoot isso se mostrou muito evidente, os alunos gostam do diferente, daquilo que está mais inserido a sua realidade, a gamificação é uma excelente opção para essa modernização do ensino.

Referências

- COIL, D. A., ETTINGER, C. L., E EISEN, J. A. (2017) **GUT CHECK: A evolução de um jogo de tabuleiro educacional**. PLOS Biology, 15 (4), e2001984, 2017.
- MITRE, S. M., SIQUEIRA-BATISTA, R., GIRARDI-DE-MENDONÇA, J. M. (2008) **Metodologias ativas de ensinoaprendizagem na formação profissional em saúde: debates atuais**. Ciência & Saúde Coletiva, 13(2), 2133-2144, Disponível em <<https://www.scielo.br/j/csc/a/9M86Ktp3vpHgMxWTZXScRKS/?lang=pt>> Acesso em 07 jun. 2021.
- SILVA, J. B. **O contributo das tecnologias digitais para o ensino híbrido: o rompimento das fronteiras espaço-temporais historicamente estabelecidas e suas implicações no ensino**. 2017.
- SOUZA, K. R.; KERBAUY, M. T. M. Abordagem quanti-qualitativa: superação da dicotomia quantitativa-qualitativa na pesquisa em educação. **EDUCAÇÃO E FILOSOFIA**, v. 31, n. 61, p. 21-44, Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/EducacaoFilosofia/article/view/29099/21313>> Acesso em 10 jun. 2021.
- TARDIF, M. (2011). **Saberes docentes e formação profissional** (12. ed.). Petrópolis, RJ: Vozes.