

O KAHOOT COMO FERRAMENTA DIDÁTICA NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM EM BIOLOGIA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Larissa Maria de Oliveira ¹
Rafael Ferreira dos Santos ²
Gustavo Lopes Ferreira ³

Recentemente, em março de 2018, foi lançado no Brasil o Programa de Residência Pedagógica (PRP) do Ministério da Educação (MEC), descrito no Edital 6/2018 da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Estando na pauta da atual Política Nacional de Formação de Professores da Educação Básica, este edital objetivou selecionar Instituições do Ensino Superior (IES) públicas, privadas sem fins lucrativos ou privadas com fins lucrativos que possuam cursos de Licenciatura participantes do Programa Universidade para Todos, para “implementação de projetos inovadores que estimulem articulação entre teoria e prática nos cursos de licenciatura, conduzidos em parceria com as redes públicas de educação básica.” (CAPES, 2018). O Programa teve sua implantação nas instituições não só com o objetivo de substituir o estágio curricular, mas também com o intuito de desenvolver e instigar os licenciandos a ter o compromisso e a ética com a educação. Dessa forma, o PRP prepara e insere os graduandos em sala de aula, para vivenciar tais experiências que só podem ser adquiridas no próprio âmbito escolar. No ano de 2022, os cursos de Licenciatura em Ciências Biológicas e Química do Instituto Federal Goiano - Campus Ceres foram agraciados com o PRP através da CAPES, sendo o estágio realizado tanto na instituição, escola-campo deste presente relato, como em outras escolas públicas de educação básica. O presente relato se ambienta no subprojeto Biologia, sendo realizadas, em seu primeiro módulo, atividades voltadas para o ensino técnico integrado ao ensino médio (EMI) na área de Biologia. O ensino de Biologia no EMI é tratado majoritariamente de forma expositiva, o que dificulta o processo de ensino-aprendizagem dos estudantes. Dessa forma, a educação, principalmente na fase da adolescência, deve adaptar -se

¹ Graduanda em Ciências Biológicas pelo Instituto Federal Goiano – IF Goiano, larissa.maria@estudante.ifgoiano.edu.br;

² Graduando em Ciências Biológicas pelo Instituto Federal Goiano – IF Goiano, rafael.ferreira@estudante.ifgoiano.edu.br;

³ Professor Orientador: Doutor em Educação em Ciências pela Universidade de Brasília - UnB, gustavo.ferreira@ifgoiano.edu.br.

às novas formas de aprendizagem, visando aumentar interatividade e interesse por parte dos estudantes. Com isso, a dinamização das aulas deve ser levada em conta pelos docentes no momento de planejamento das suas aulas (Chiofi; Oliveira, 2014). Uma das formas de promover a dinamização no ensino de biologia no nível médio é a utilização das chamadas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs), caracterizadas como conjunto diversificado de práticas, saberes e ferramentas ligadas ao consumo e transmissão de informação. Nessa perspectiva, o *Kahoot*, um jogo digital pode ser utilizado como uma das ferramentas pedagógicas, que facilita a compreensão dos alunos combinando educação e tecnologia (Monteiro; Rodrigues; Pinheiro, 2019), podendo atuar como forte aliado na dinâmica do ensino e aprendizagem. No que tange às práticas pedagógicas, que envolvem tecnologias digitais, discutiu-se o potencial do uso desses recursos para o enriquecimento do processo de ensino e aprendizagem. É preciso inovar as práticas pedagógicas trazendo para dentro do contexto escolar os recursos e as ferramentas digitais utilizados pelos alunos. Nesse sentido, o professor se tornará um mediador do processo educativo (Mizukami, 1986; Valente, 1993; Kenski, 2012). O presente trabalho tem como objetivo apresentar um relato de experiência de uma ação executada dentro do PRP – subprojeto biologia, a qual se fez uso da ferramenta *Kahoot* como forma de revisão de conteúdos relacionados à membrana plasmática e ao núcleo celular, em uma turma de 1º ano do Curso Técnico Integrado do IF Goiano - Campus Ceres.

A atividade que deu o fundamento ao presente relato ocorreu com a utilização da ferramenta *Kahoot*, aplicada no dia 21 de junho de 2023, em um dos Laboratórios de Informática da Instituição. A atividade foi previamente pensada e preparada pelos residentes sob orientação do preceptor da disciplina de Biologia na 1ª série do EMI, curso de Meio Ambiente. Foram elaboradas perguntas de múltipla escolha, contemplando os conteúdos de: água, carboidratos, lipídios, proteínas e ácidos nucleicos, previamente abordados em sala, totalizando 20 perguntas. A ação envolveu reuniões periódicas entre residentes e preceptor, leitura de textos e estudos em livros didáticos que abordavam o conteúdo de química da célula, dispendendo uma semana de preparação. *Kahoot* é uma plataforma de aprendizagem gratuita baseada em games, voltada para professores e alunos (Kahoot, 2017). Esta apresenta basicamente três funcionalidades: a criação de *quiz* – para avaliar conhecimentos por meio de questões de múltipla escolha -, de discussão – apresentando-se apenas uma questão que não possui uma resposta única e por isso permite a discussão de um tema - e *surveys* – que possuem o mesmo propósito da discussão, porém incluindo-se um número maior de questões (Guimarães, 2015). Para a realização da atividade, o Laboratório foi previamente reservado e

preparado pelos residentes, os quais testaram os computadores e os conectaram à internet. A turma foi levada para o espaço juntamente com os residentes, que conduziram a atividade. De início, foi solicitado à turma que formassem duplas, e seguissem as instruções do *quiz*. Formaram-se 14 duplas e o *pin* do jogo foi gerado para que as mesmas inserissem em suas máquinas para iniciar o *quiz*. Feito isso, os residentes deram início às perguntas, que variaram entre fáceis, médias e difíceis. A atividade permitiu o estímulo do aspecto competitivo dos estudantes, que possui uma vertente positiva e uma negativa. O aprender competindo é um fator positivo no processo cognitivo, Oliveira *et al.* (2011) destaca que esse tipo de jogo permite uma experiência divertida por intermédio da competição, estimulando a construção de conhecimento coletivo, de forma a avaliar a aprendizagem do conteúdo de forma lúdica. Contudo, a ideia de competir com colegas e consequentemente, derrotá-los, pode ser considerado um fator negativo no âmbito educacional. As perguntas eram lidas pelos residentes, facilitando, assim, a compreensão dos estudantes, sendo realizados, ao final de cada rodada, comentários por parte do docente preceptor e bolsistas presentes. Os alunos se empenharam em parar e analisar as perguntas e cada alternativa apresentada, mostrando-se engajados com a proposta e dispostos a absorver o conteúdo através do lúdico. O objetivo da atividade foi alcançado, haja vista que os alunos absorveram bem o conteúdo. Ao final, alguns trouxeram *feedbacks* positivos em relação à atividade proposta, expressando o desejo em repetir a mesma dinâmica em outros momentos na disciplina.

A etapa de planejamento e execução das ações do PRP trouxe enriquecimento para os graduandos, aprimorando ainda mais o conhecimento, tanto profissional quanto pessoal. O contato direto com os alunos é indispensável para quem está iniciando na carreira docente, e sem dúvidas, o PRP veio para agregar nos cursos de licenciatura, trazendo valiosas perspectivas e ressaltando a importância de atividades pedagógicas diversificadas, como a deste presente relato. Mostra-se, dessa forma que, dinâmicas como esta, traz por parte tanto do docente quanto do aluno, o entusiasmo e interação, compartilhando e aprimorando conhecimentos de diversos assuntos que podem ser trabalhados nesta ferramenta digital de forma prazerosa. Conclui-se que, através das experiências que têm sido vivenciadas no PRP se enriquece ainda mais a bagagem dos futuros professores fazendo com que o licenciando se torne um profissional mais capacitado e comprometido com a educação.

Palavras-chave: Ensino de Biologia; Ferramenta digital; Residência Pedagógica.

REFERÊNCIAS

ALVES, F. **Gamification:** como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática. 2.ed. São Paulo: DVS Editora, 2015.

CAPES. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. **Editais 6:** Chamada Pública para apresentação de propostas no âmbito do Programa de Residência Pedagógica. 2018. Brasília: Ministério da Educação, 2018.

CHIOFI, L. C.; OLIVEIRA, M. R. F. Uso das tecnologias educacionais como ferramenta didática no processo de ensino e aprendizagem. *In:* III JORNADA DE DIDÁTICA. DESAFIOS PARA A DOCÊNCIA E II SEMINÁRIO DE PESQUISA DO CEMAD, 2014, p. 329-337.

GUIMARÃES, D. *Kahoot: quizzes, debates e sondagens. Apps para dispositivos móveis: manual para professores, formadores e bibliotecários*, República Portuguesa, 2015.

KAHOOT. Disponível em: <<https://kahoot.com/what-is-kahoot/>>. Acesso em: 20 set. 2023.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias:** o novo ritmo da informação. 8 ed. Campinas: Papirus, 2012.

MORAN, J. M. A contribuição das tecnologias para uma educação inovadora. **Contrapontos**, Itajaí, v. 4, n. 2, 2004.

MONTEIRO, J. C. da S.; RODRIGUES, S. F. N.; PINHEIRO, S. C. B. (2019) APP-LEARNING: contribuições do Kahoot no Ensino de Jornalismo. **Revista Observatório**, 5 (6), 305-327.

MIZUKAMI, M. G. N. **Ensino: as abordagens do processo**. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária, 1986.

OLIVEIRA, L. P. de; JUNIOR, H. R.; SCHIMIGUEL, J. Ensino de Matemática Financeira com Objeto de Aprendizagem: um estudo de caso. *In:* VII Seminário Ibérico / III Seminário Ibero-americano CTS no ensino das Ciências – “Ciência, Tecnologia e Sociedade no futuro do ensino das ciências”. 2012.

VALENTE, J. A. **Diferentes usos do computador na educação**. Em Aberto, Brasília, ano 12, n. 57, p. 24-25, 1993.