

PLATAFORMA DIGITAL KAHOOT E A APRENDIZAGEM ATRAVÉS DE JOGOS NO ENSINO SUPERIOR

Gabrielle Leite Pacheco Lisbôa(1); Cristine Maria Pereira Gusmão(2); Marize Conceição Ventin Lima(3); Danielle Christine Moura dos Santos(4); Inacia Sátiro Xavier de França(5)

1 Centro Universitário Tiradentes/ Programa Associado de Pós-Graduação em Enfermagem UPE-UEPB gabizinha_lcpacheco@hotmail.com ; 2 Centro Universitário Tiradentes cryspempg@gmail.com ; 3 Programa Associado de Pós-Graduação em Enfermagem UPE-UEPB marizeventin@hotmail.com ; 4 Universidade Estadual de Pernambuco danielle.moura@upe.br ; 5 Universidade Estadual da Paraíba inacia.satiro@gmail.com .

Introdução

Já há algum tempo a utilização de metodologias ativas de aprendizagem vêm sendo gradativamente inserida na educação, como forma de dinamizar a aprendizagem e proporcionar um ambiente favorável para este processo tendo em vista a inserção dos indivíduos no mundo digital disponível em nosso século.

A utilização de novos recursos tecnológicos durante as aulas não altera o cenário ainda comum marcado por aulas rotineiras, enfadonhas e pouco dinâmicas, ou ainda pela pequena participação, desinteresse e desvalorização por parte dos estudantes em relação às aulas tradicionais, posto que, sozinha, a tecnologia não garante aprendizagem, tampouco transpõe velhos paradigmas (DIESEL, BALDEZ, MARTINS, 2017).

Contudo, quando aplicados com intencionalidade pedagógica, de forma criativa e planejada, os novos recursos tecnológicos podem conferir sentido à aprendizagem configurando-se em mais uma ferramenta positiva no trabalho docente e no processo de ensino-aprendizagem.

O Kahoot consiste numa plataforma online e gratuita que permite ao professor de forma rápida e fácil, criar jogos que possibilitem a aprendizagem, através de questões que podem servir para avaliar o aluno, para rever conceitos, para ensinar um novo conteúdo ou para promover discussões em sala de aula (GRAHAM, 2015). Para jogar os estudantes devem utilizar o computador ou smartphone pessoal que tenha acesso à internet, respondendo perguntas de uma determinada área do conhecimento. O jogo é competitivo e os jogadores respondem às questões dentro de um tempo limite. Quem fizer mais pontos respondendo mais perguntas corretas no menor tempo é o vencedor (PETRI et al, 2016).

Objetiva-se com este trabalho relatar a experiência de utilização da plataforma Kahoot como ferramenta capaz de facilitar a aprendizagem no ensino superior através de jogos.

Metodologia

Relato de experiência docente acerca do uso da plataforma digital Kahoot no curso de graduação em enfermagem numa Instituição de Ensino Superior – IES privada da cidade de Maceió.

O jogo foi aplicado no componente prático de uma disciplina do ciclo específico da formação de enfermeiros. As turmas deste componente são compostas por 5 alunos e têm como objetivo praticar a aprendizagem de conteúdos mais complexos da disciplina e que exigem um contato mais próximo com o docente, permitindo tirar dúvidas e aprender de forma mais tranquila que o habitual da sala de aula teórica, que é composta por 60 alunos. Além disso, exercitar a

aprendizagem nos espaços de atuação do enfermeiro, a exemplo das unidades básicas de saúde.

A escolha pelo uso da plataforma digital como ferramenta de aprendizagem, ocorreu durante o planejamento da disciplina no início do semestre, tendo sido apresentada sua possibilidade de uso por um docente da área de exatas quando na ocasião da Jornada Pedagógica – semana promovida pela instituição aos seus docentes antes de cada período letivo com vistas à formação permanente.

Desta forma, entende-se que a utilização do Kahoot não está restrita apenas à área da saúde, mas pode servir como ferramenta de aprendizagem no ensino superior de maneira geral, desde que o docente confira ao seu uso uma intencionalidade pedagógica.

Para utilizar e elaborar os jogos o professor deve acessar o link: <https://kahoot.com/> . Já para a execução do mesmo, os discentes acessam através do <https://kahoot.it/> .

Resultados e Discussão

Inicialmente foi necessário criar uma conta na plataforma, para quando logado puder criar os jogos. Depois de elaborado o jogo, onde foram inseridas as perguntas, possibilidades de respostas e o tempo determinado para cada pergunta, optou-se pelo não compartilhamento na rede, embora isso seja possível, permitindo a utilização dos jogos por diversas pessoas inclusive de outros países.

Somente após o tema ser trabalhado em sala de aula e nas práticas da disciplina é que foi aplicado o jogo, com o objetivo de revisar o conteúdo, trazendo ainda peculiaridades do mesmo que não haviam sido trabalhadas anteriormente. Consistiram em 20 perguntas, cujo tempo para resposta foi de 30 segundos. A plataforma possibilita que os estudantes joguem individualmente ou em equipe/time. Os estudantes foram separados em um trio e uma dupla. Cada time, então escolheu uma pessoa que ficaria com o smartphone e responsável por responder às perguntas após a decisão coletiva.

Ao iniciar o jogo, na interface do professor aparece um número PIN, um código que os estudantes devem inserir para ter acesso ao jogo destinado aos mesmos. Inserido o PIN, é solicitada a identificação dos jogadores com o nome do time, este geralmente é acordado entre os alunos. Em seguida a interface dos alunos solicita a inserção de apelidos dos jogadores do time. Ao realizar essa ação, a interface projetada pelo professor vai mostrando a entrada dos jogadores.

A interface do professor, onde apareciam as perguntas e as possibilidades de respostas foi projetada na sala de aula através de recurso multimídia data show. Concomitantemente, na interface dos alunos, à medida que as perguntas eram projetadas, apareciam para os alunos as respostas em formatos geométricos (triângulo, círculo, retângulo e losângulo). Os estudantes escolhiam as respostas ao ler as alternativas na imagem projetada e selecionavam a figura geométrica correspondente no smartphone.

O quiz foi realizado em média durante 1 hora e meia de aula, visto que a cada pergunta, mesmo que respondida corretamente ou não, foram feitas considerações sobre o conteúdo da mesma esclarecendo dúvidas ou dando exemplos de outras possibilidades na prática.

Após respondida cada pergunta, a plataforma mostra as respostas dadas e a resposta correta. E ao final de todas as perguntas os alunos são convidados a dar um feedback classificando o jogo em número de estrelas (de 1 a 5); respondendo se aprenderam alguma coisa e se recomendariam essa plataforma e ainda expressando através de uma escala de faces como se sentem.

Finalizado jogo, não houve atribuição de notas para composição da avaliação da disciplina, mas todos os participantes foram agraciados com um doce.

No contexto do uso de metodologias ativas, o professor, antes de qualquer outra característica, deve assumir uma postura crítica diante de sua própria prática, refletindo sobre ela a fim de reconhecer problemas e propor soluções (DIESEL, BALDEZ, MARTINS, 2017).

Durante a aplicação do quiz em algumas turmas aconteceram dificuldades que impediram a execução do jogo como esperado. Entre elas podemos citar a queda da conectividade através da internet da instituição ou dos dados móveis nos smartphones dos alunos; o bloqueio do dispositivo móvel sem que o aluno esperasse e ainda a falta de energia elétrica, que inviabilizou completamente a realização da atividade.

Para Perrenoud, 2002 o professor não conhece previamente a solução dos problemas que surgirão em sua prática, devendo construí-la muitas vezes na própria sala de aula. E desta forma ocorreu. Foi necessário driblar as dificuldades e enfrentá-las de forma positiva, muitas vezes tranquilizando os alunos e apaziguando os níveis de competitividade exacerbados quando aconteceu algum problema de conexão e conseqüentemente prejuízo para um dos times, ou ainda permitindo que o time respondesse verbalmente, sem o uso do dispositivo móvel, devido o descarregamento da bateria.

Os estudantes além de dar um feedback positivo acerca do uso da plataforma e da utilização do jogo como ferramenta de aprendizagem, expressaram verbalmente a satisfação em participar da atividade. E mesmo durante o jogo as expressões de entusiasmo eram inúmeras, corroborando com Moya Fuentes et al, 2016 quando diz que a aula se torna temporariamente um espetáculo através do jogo.

Tomando como base a experiência vivenciada, podemos afirmar que através do jogo proporcionado com a utilização da plataforma Kahoot, os estudantes puderam alcançar o estado de Flow proposto pelo psicólogo húngaro Mihaly Csikszentmihalyi quando criou a Teoria do Flow em 1991.

Para Csikszentmihalyi, o flow é o estado de bem-estar em que as pessoas se encontram ao se envolverem em determinadas atividades a ponto de nada mais ao redor apresentar importância, pois a experiência proporciona prazer e felicidade (DIANA et al, 2014).

Fazendo uma comparação entre a utilização de jogos como o utilizado e o Flow encontramos que para atingir este estado é preciso provocar maior foco e concentração, estimular a sensação de êxtase, permitir clareza e dar *feedback*, incitar o uso de habilidades, propiciar crescimento, provocar perda da sensação do tempo e gerar motivação intrínseca (DIANA et al, 2014). Todas essas características estiveram presentes na experiência proposta.

Sendo possível provocar nesses sujeitos um sentimento de satisfação e bem estar, a utilização de jogos torna-se uma ferramenta capaz de motivar alunos na realização de atividades e consequentemente promover o aprendizado (DIANA et al 2014).

Conclusão

No contexto atual, onde os estudantes estão cada vez mais conectados e há uma grande quantidade e diversidade de informações, um ambiente que seja capaz de reter a atenção e manter o foco dos estudantes, aliando educação e tecnologia apresenta-se como uma alternativa viável para a aprendizagem.

O uso da plataforma Kahoot como um ambiente virtual de jogos proporciona um contexto motivacional e desafiador para o alunado. Mostrou-se capaz de despertar docente e discentes para as lacunas do conhecimento da temática trabalhada, incentivando-os a preenchê-las; proporcionou um feedback imediato dos alunos sobre a utilização da plataforma enquanto método de aprendizado na disciplina; fez discentes mais tímidos e introvertidos externarem seu potencial, aproximando-os dos demais alunos; exercitou a capacidade de liderança e de trabalho em equipe.

Contudo, como toda ferramenta de aprendizagem, apresentou limitações, como a necessidade de conexão online e exigiu do docente a capacidade de enfrentamento diante das dificuldades encontradas. Sugere-se a utilização da plataforma como meio de revisão de conteúdos, pois de forma dinâmica e divertida mostrou-se que é possível aprender. Pode ser então utilizada no ensino superior de maneira geral e em outros níveis educacionais.

Referências

DIANA, J.B.; GOLFETTO, I.F.; BALDESSAR, M.J.; SPANHOL, F.J. **Gamification e teoria do flow**. In: FADEL, L.M.; ULBRICHT, V.R.; BATISTA, C.R. VANZIN, T., organizadores. Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

DIESEL, A.; BALDEZ, A.L.S.; MARTINS, S.N. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. **Revista Thema** 2017 14(1), 268-88. Disponível em: <http://revistathema.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/viewFile/404/295>

GRAHAM, K. TechMatters: Getting into Kahoot!(s): Exploring a Game-Based Learning System to Enhance Student Learning. **LOEX Quarterly** 2015 42(3), 6-7. Disponível em: <https://commons.emich.edu/loexquarterly/vol42/iss3/4/>

MOYA FUENTES, M.M.; CARRASCO ANDRINO, M.M.; JIMÉNEZ PASCUAL, A.; RAMÓN MARTÍN, A.; SOLER GARCÍA, C.; VAELLO, T. **El aprendizaje basado en juegos: experiencias docentes en la aplicación de la plataforma virtual “Kahoot”**. Actas XIV Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria. Alicante, 2016. Disponível em: <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/59136>

PERRENOUD, Philippe. **A prática reflexiva no ofício de professor: profissionalização e razão pedagógica**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

PETRI G.; BATTISTELLA P.E.; VON WANGENHEIM C.G.; CASSETTAR F.T.; HAUCK J.C.R. **Um Quiz Game para a Revisão de Conhecimentos em Gerenciamento de Projetos**. In: Anais do XXVII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2016). Disponível em: <http://br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/6712/4600>