



USO DO APLICATIVO KAHOOT: UMA FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA AS AULAS DE QUÍMICA POR INTERMEDIÇÃO TECNOLÓGICA

Tânia Cristina Mamede Costa¹
Iêda Pinheiro da Silva Oliveira²
Letícia Machado dos Santos³

Eixo –Educação, Práticas Pedagógicas Inovadoras e (Com)temporaneidade.

Resumo

A Química como componente curricular do Ensino Médio, pertencente a área de Ciências da Natureza, requer muitas estratégias para a construção do conhecimento, e uma das formas para aprimorar o processo de ensino e aprendizagem, bem como aproximar o aluno do cotidiano com o que se aprende nas aulas convencionais, é fazer uso de outros recursos que permitam a contextualização, aproximando a teoria da prática tornando as aulas mais significativas, além de facilitar a aprendizagem. Desta forma, o presente trabalho, apresenta como objetivos: descrever uma experiência prática, fazendo uso do Kahoot na aula de Química junto as turmas da 1ª série do Ensino Médio com Intermediação Tecnológica (EMITec); fazer uso do Kahoot como estratégia motivacional para facilitar a compreensão de alguns conceitos químicos, a exemplo de dos modelos atômicos. O trabalho apresentou evidências de que o uso dos recursos tecnológicos, a exemplo do Kahoot pode estar associado com o processo de ensino e aprendizagem. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica e de campo, através do estudo de caso.

Palavras-chave: Aprendizagem. Kahoot. Química. Recursos Tecnológicos.

Introdução

A Química como componente curricular da área de Ciências da Natureza e suas tecnologias, é responsável por contemplar seus conhecimentos específicos e da área, também

¹Secretaria De Educação do Estado da Bahia; Especialista em Ciências da Natureza e Matemática e suas Tecnologias para professor do Ensino Médio. - UNB; taniaemitec399@gmail.com.br.

²Secretaria De Educação do Estado da Bahia; Mestre em Modelagem Computacional e Tecnologia Industrial - SENAI/CIMATEC; iedapsoliveira@gmail.com.

³Secretaria De Educação do Estado da Bahia; Mestre em Desenvolvimento Humano e Responsabilidade Social - FVC; lmachado.ead@gmail.com.

investiga e identifica os fenômenos, além de participar do desenvolvimento científico e tecnológico com importantes contribuições de alcance econômico, social e ambiental, de acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio (PCNEM, 2002).

Na contemporaneidade, o ensino de Química, vem passando por diversas transformações sociais, do dinamismo das ciências e a inserção das Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTIC), em que ministrar aulas de Química tornou-se um desafio para os docentes, fazendo com que o uso dos recursos tecnológicos, se torna uma das possibilidades de construção do processo de uma aprendizagem significativa junto ao estudantes, de forma participativa, interativa e ativa, como uma estratégia motivadora.

Assim, a ampliação do acesso às tecnologias móveis na sociedade, principalmente pelos estudantes, vem promovendo mudanças no modo de produção e no compartilhamento do conhecimento, pois apresenta muitas possibilidades que motivam esses estudantes, como o fato da mobilidade dos dispositivos, o acesso rápido aos recursos e em qualquer lugar (MELO; NEVES, 2014).

Diante deste panorama, o desenvolvimento de aulas criativas, dinâmicas e que promovam a construção do conhecimento tornou-se um dos maiores desafios dos docentes na atualidade. A criação e uso de estratégias para atingir essa finalidade torna-se relevante para todos os envolvidos no processo educativo, nesse sentido a utilização de atividades lúdicas nas aulas de Química pode trazer resultados positivos no processo de ensinar e aprender, justificando a escolha da temática. Nesse sentido, que surgiu o interesse em trabalhar com o *softthere* livre *Kahoot* junto aos estudantes da 1ª série do Ensino Médio com Intermediação Tecnológica (EMITec) durante as aulas de Química.

O EMITec é uma modalidade educativa da Secretaria da Educação do Estado da Bahia, que atende a jovens e adultos que, prioritariamente, moram em localidades distantes ou de difícil acesso em relação a centros de ensino e aprendizagem, onde não há oferta do Ensino Médio (BAHIA, 2011). , tem como público alvo, estudantes da 1ª, 2ª e 3ª séries do Ensino Médio que não concluíram a educação básica, apresentando uma metodologia que faz uso de características inerentes a Educação a Distância (EaD), porém contando com aulas diárias, ao vivo teletransmitidas por *videostreaming*, além da presença de um mediador para a realização das atividades presenciais, individuais e em grupo.

A transmissão das aulas acontecem em sala/estúdio, em tempo real, de forma síncrona. Didaticamente cada aula é dividida em três tempos: exposição que corresponde ao momento de expor o conteúdo; produção que é o momento dos estudantes resolver exercícios e atividades relativas ao conteúdo trabalhado na aula; e interação que é o momento do docente

interagir diretamente com o estudante, retirando possíveis dúvidas, e respostas das atividades realizadas. Vale ressaltar, que o uso do Kahoot foi usado no momento de produção.

Kahoot consiste em:

[...] uma plataforma de aprendizado baseada em jogos de diferentes modalidades, incluindo um *quiz game* disponível no site <https://kahoot.com/>, no qual podem ser adicionadas perguntas pelo professor e, essas são convertidas em um jogo com pontuação, interação e ranqueamento [...]. (DELLOS,2015; COSTA *et al.*,2017 apud SANDE; SANDE, 2018, p. 172)

De acordo com o referido *site*, o termo *Kahoot* refere-se a uma brincadeira com a expressão inglesa *in cahoots*, ou ‘em conluio’. Foi criado na Noruega, em 2013 e está ganhando espaço nas escolas de vários países. É um aplicativo projetado para sondagens e avaliação da aprendizagem no qual é possível realizar a criação de questionários ou pesquisas que poderão ser respondidas pelos estudantes que estiverem conectado à Internet por meio de dispositivos móveis - *tablet* ou *smartphone* – ou, ainda, em computadores, possibilitando introduzir na sala de aula uma aprendizagem baseada na gamificação, proporcionando assim, estimular e engajar os estudantes no processo de ensino e aprendizagem, segundo Carvalho (2015), permitindo aos mesmos, o desenvolvimento de habilidades cognitivas e também uma aprendizagem mais lúdica, significativa e atraente.

Desta forma, este trabalho tem como objetivos: descrever uma experiência prática, fazendo uso do Kahoot na aula de Química junto as turmas da 1ª série do Ensino Médio com Intermediação Tecnológica (EMITec); como estratégia motivacional para facilitar a compreensão de alguns conceitos químicos, a exemplo de modelos atômicos.

Metodologia

O recurso *Kahoot* foi aplicado no segundo momento da aula de Química, denominado “Momento de Produção”. Destaca-se que no planejamento dessa aula deve-se organizar as ações de todos que estarão envolvidos na aula, no caso específico, o mediador, docente, estudantes e colaboradores do estúdio de aula.

Para a aplicação do *quiz-game Kahoot* foi iniciado com o cadastro das localidades – equipe formada por estudantes - mediante a disponibilização do código de acesso (PIN) (Fig. 1) e as perguntas foram elaboradas e editadas no Kahoot relacionadas ao conteúdo da aula. O aplicativo foi acessado primeiramente pelo docente que em seguida, fez as orientações

utilizando *slides*, e os mediadores das diversas localidades postavam suas dúvidas via *chat*.

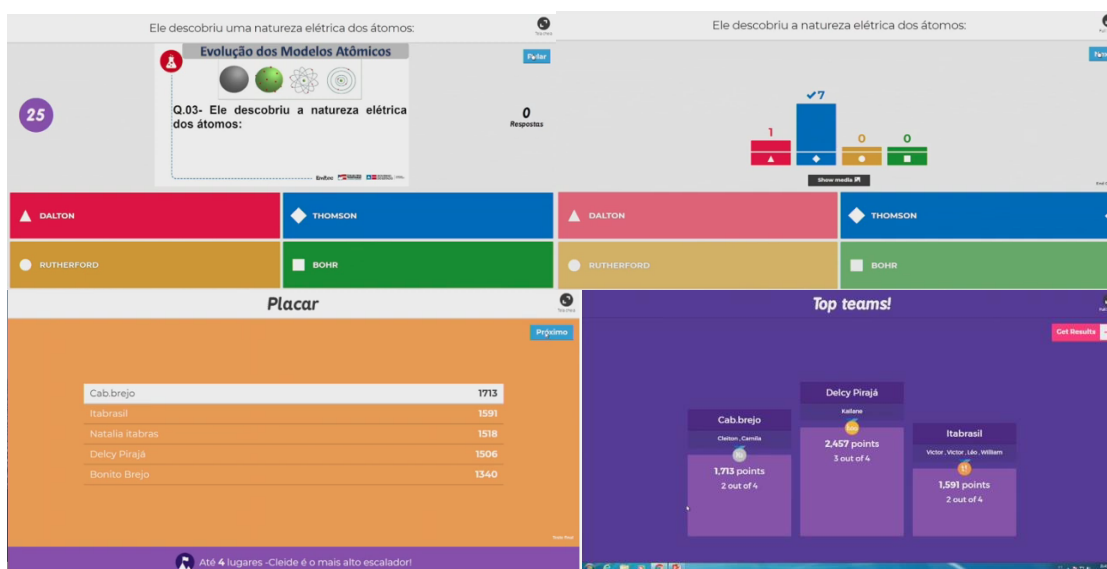
Na sequência o jogo foi iniciado com a utilização de 4 questões sobre os modelos atômicos.

Fig.1- Momento de orientações gerais para acesso ao jogo Fig.2 -Tela de participantes da atividade



Fonte: Autoria Própria, 2019.

Fig.3-Tela básica do kahoot durante uma pergunta e após as respostas dos participantes.



Fonte: Autoria Própria, 2019.

Resultados e Discussão

A aplicação do “quiz” Kahoot na forma de atividade no momento de produção da aula de Química demonstrou que houve uma participação diferenciada dos grupos participantes, conforme mostra o trecho do *chat*:

17:07:35 < D19livraiguatemiS06> BLZ.
17:07:54 < N02brotasbomjesusS01> MANDA MAIS
17:08:55 < D21barramilagresS01> não conseguimos!
17:09:03 < N02brotasbomjesusS01> MAIS UMA
17:09:12 < N02brotasbomjesusS01> OS ALUNOS
ADOOOORRRRAAM
17:09:15 < D19livraiguatemiS06> CONSEGUIMOS TODOS.
17:09:22 < D19livraiguatemiS06> GOSTAMOS.

17:09:33 < N02brotasbomjesusS01> ADORARAM
17:09:50 < N02brotasbomjesusS01> ESSE JOGO FOI TOPPPP

Observou-se que em cada grupo havia muita motivação e atratividade e que cada equipe demonstrava seus sentimentos em função dos resultados alcançados, ratificado por Carvalho (2015).

Ao final da aplicação do jogo, o kahoot fornece os resultados dos grupos participantes que podem ser salvos ou serem exportados, apresentando o resumo de desempenho dos grupos participantes.

CONCLUSÕES

Foi possível observar que o elemento motivação predominou na aplicação da atividade gamificada e na participação ativa dos estudantes durante a aula de Química.

Além disso, percebeu-se que a inserção das tecnologias educacionais digitais, contribui de forma ativa e efetiva para uma aprendizagem significativa, desde que o professor saiba trabalhar a intencionalidade pedagógica nesse cenário digital que encanta os estudantes, principalmente os da faixa etária que cursam o ensino médio.

REFERÊNCIAS

- BAHIA, Projeto Político Pedagógico do Ensino Médio com Intermediação Tecnológica do Estado da Bahia. Salvador/BA:SEC/BA. 2011.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio**. Brasília: MEC, SEC, 2002.
- CARVALHO, L. F. S. **Utilização de Dispositivos Móveis na aprendizagem da Matemática no 3º Ciclo**. Dissertação de Mestrado em Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação. Universidade Portucalense. Departamento de Inovação, Ciência e Tecnologia. 2015. Disponível em: <http://repositorio.uportu.pt/bitstream/11328/1272/1/TMTICE%2011.pdf> Acesso em: mar/2019.
- D. SANDE; D. SANDE. **Uso do kahoot como ferramenta de avaliação e ensino--aprendizagem no ensino de microbiologia industrial**. HOLOS, Ano 34, v. 1, 2018, p. 170-179.
- FACHIN, Odília. **Fundamentos de Metodologia**. São Paulo: Saraiva, 2005.
- Melo, R. S.; Neves, B. G.B. (2014). Aplicativos Educacionais Livres para Mobile Learning. Revista Tecnologias na Educação. Ano 6 - Número/vol.10. em: <http://tecnologiasnaeducacao.pro.br/wp-content/uploads/2015/07/Art3-ano6-vol10-julho2014.pdf>. Acesso em: junho/2018.
- Moreira, M. A. **Aprendizagem significativa crítica**. Atas do III Encontro Internacional sobre Aprendizagem Significativa, pp 33-45, com o título original de Aprendizagem significativa subversiva, 2000.