



**INTEGRA
EaD 2020**

EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS DIGITAIS EM CENÁRIOS DE TRANSIÇÃO: MÚLTIPLOS OLHARES PARA APRENDIZAGEM

O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM UTILIZANDO O APLICATIVO *KAHOOT*

Daniela Fernanda de Freitas
danielaf@fasa.edu.br

Flávio Junior Barbosa Figueiredo
flavio@fasa.edu.br

Talita Antunes Guimarães
talitaa@fasa.edu.br

Resumo: a tecnologia da informação e comunicação utilizada neste relato foi a gamificação. A gamificação – do inglês *gamification*, é o uso de mecânicas e características de jogos para engajar, motivar comportamentos e facilitar o aprendizado de pessoas em situações reais, normalmente não relacionadas a jogos. Uma das ferramentas empregada em nossa instituição no contexto tecnológico e pedagógico foi a utilização do *quiz online* e gratuito *Kahoot* com o objetivo de verificar o processo de ensino e aprendizado via atividade remota. Para isso, a utilização do *Kahoot* foi realizada durante as aulas síncronas nos cursos de saúde (farmácia, enfermagem, fisioterapia e psicologia) utilizando o *Google Meet* como recurso para mediação do tema com os alunos. Foi estabelecido o período de um dia após administração do conteúdo para a revisão do mesmo empregando o *Kahoot*. As questões foram previamente elaboradas e o *quiz* foi aplicado. Como resultado, foi observado maior engajamento por parte dos alunos em relação ao estudo do conteúdo devido ao componente competitivo e divertido atribuído ao uso do *quiz*, o que gerou emoção ou significado, tornando o aprendizado mais leve e eficaz.

Palavras-chave: *Quiz online*, Aprendizado, Ensino digital

1) Introdução

O processo de ensino e aprendizagem permite identificar um movimento de ideias de diferentes correntes teóricas sobre a profundidade do binômio ensino e aprendizagem. Os



**INTEGRA
EaD 2020**

EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS DIGITAIS EM CENÁRIOS DE TRANSIÇÃO: MÚLTIPLOS OLHARES PARA APRENDIZAGEM

mecanismos de influência educativa têm um lugar no processo de ensino e aprendizagem, como um processo em que não se centra atenção em um dos aspectos que o compreendem, mas em todos os envolvidos (FERNÁNDEZ, GINORIS, 1998). Nesse sentido, as tecnologias da informação e comunicação chegaram para corroborar com esse processo.

As tecnologias da informação e comunicação, ou simplesmente (TICs), compreendem todas as tecnologias que fazem parte dos processos informacionais e comunicativos da sociedade. O uso das TICs traz consigo uma abordagem na aprendizagem na qual se desenvolvem novas competências e ainda revela uma posição sugestiva de como o indivíduo aprende, perpassando os esboços da biociência à pedagogia, aumentando para o que alerta Assmann (2013), de ser imperativo tornar o sujeito ativo na produção de conhecimento, aperfeiçoando sua condição, e junto às novas tecnologias, ir rumo a uma “sociedade que aprende”.

Nessa linha, a teoria de aprendizagem significativa de Ausubel (MOREIRA, 2012) aponta que a variável mais relevante que deve ser considerada no processo de aprender são as estruturas cognitivas prévias, que favorecem o intercâmbio fundamental entre o velho e o novo conhecimento e que darão sentido ao que se aprende, a fim de ser interiorizado pelo ser. Como exemplo de tecnologia da informação e comunicação pode-se citar a gamificação. A gamificação se refere à aplicação de mecânicas e dinâmicas de jogos para engajar pessoas, resolver problemas e melhorar o aprendizado, motivando ações e comportamentos em ambientes fora do contexto de jogos (DETERDING et al., 2011).

Essa prática vem sendo adotada em várias áreas, estimulada especialmente em função dos dispositivos móveis e plataformas de mídia social, devido a seus elementos operarem diretamente na motivação e engajamento dos usuários. Para Zichermann e Cunningham (2011), a importância da experiência de uma determinada atividade depende de quanto ela pode gerar motivação, que, segundo Hägglund (2012), pode ser intrínseca ou extrínseca.



**INTEGRA
EaD 2020**

EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS DIGITAIS EM CENÁRIOS DE TRANSIÇÃO: MÚLTIPLOS OLHARES PARA APRENDIZAGEM

Nesse sentido, observamos o processo de ensino e aprendizagem utilizando o *Kahoot*. O *Kahoot* é uma plataforma de aprendizado baseada em jogos, usada como tecnologia educacional em escolas e outras instituições de ensino. Seus jogos de aprendizado, "*Kahoots*", são testes de múltipla escolha que permitem a geração de usuários e podem ser acessados por meio de um navegador da *Web* ou do aplicativo *Kahoot*. Assim, o objetivo deste relato é verificar o processo de ensino e aprendizagem utilizando o *quiz online Kahoot* como estratégia de interação com o aluno.

Para isso, a utilização do *Kahoot* foi realizada durante as aulas síncronas nos cursos de saúde (Farmácia, Enfermagem, Fisioterapia e Psicologia). O conteúdo previsto foi previamente lecionado utilizando o *Google Meet* como recurso para mediação do tema com os alunos. Foi estabelecido o período de um dia após administração do conteúdo para a revisão do mesmo empregando o *Kahoot*. As questões foram previamente elaboradas e o *quiz* foi aplicado. Observou-se a questão da emoção dos alunos, visto que as emoções são uma fonte essencial da aprendizagem (FONSECA, 2016).

2) Percurso de experiência

Sabe-se que as tecnologias trazem consigo um potencial formativo, permitindo novas maneiras de ensinar e de aprender tornando atrativo o processo de ensino e aprendizagem, a aplicação do *quiz online Kahoot* já havia sido realizada como atrativo no modelo de aula presencial. Assim, a experiência foi realizada para conferir tanto a aceitação por parte dos alunos dentro das atividades remotas, bem como para verificar o processo de aprendizagem.

A experiência foi realizada durante todo o semestre 2020/1 dentro das atividades das disciplinas de Cuidado Farmacêutico e Farmácia Clínica do 6º período do curso de Farmácia; Bases da genética e do desenvolvimento humano 3º período do curso de Fisioterapia;



**INTEGRA
EaD 2020**

EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS DIGITAIS EM CENÁRIOS DE TRANSIÇÃO: MÚLTIPLOS OLHARES PARA APRENDIZAGEM

Processos Patológicos 2º período do curso de Enfermagem e Psicofarmacologia 6º e 7º do curso de Psicologia da Faculdade Santo Agostinho, campus de Montes Claros-MG.

Os recursos utilizados foram: computador, celular, *internet*, *Google Meet* e o *Kahoot*.
As etapas realizadas foram:

- 1- O conteúdo foi administrado utilizando o *Google Meet*.
- 2- Foi dado um prazo para o estudo do conteúdo de 24 horas.
- 3- A aula era iniciada com as questões do *quiz* na forma de revisão do conteúdo.
- 4- O próprio *quiz Kahoot* fornece o *ranking* de acertos e cada questão era comentada para maior compreensão dos alunos.
- 5- Relatório de questões do *Kahoot* e formulário de satisfação preenchido pelos alunos.

3) Desdobramentos da experiência

Para que a aprendizagem ocorra de maneira eficaz e duradoura, é necessário que ela desperte no aprendiz alguma emoção ou significado, pois quanto maior for o interesse e a motivação por determinado assunto ou tema, maior será a absorção e a facilidade na aquisição deste conhecimento. Assim foi observado o impacto pedagógico na ação realizada no modelo remoto.

4) Principais resultados alcançados

Foi observada maior participação por parte dos alunos com a utilização do *quiz Kahoot* devido à abordagem de gamificação. Foi perceptível o maior engajamento por parte



**INTEGRA
EaD 2020**

EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS DIGITAIS EM CENÁRIOS DE TRANSIÇÃO: MÚLTIPLOS OLHARES PARA APRENDIZAGEM

dos alunos em relação aos estudos até mesmo pela competitividade intrínseca ao *quiz* e pela discussão das questões em si, o que contribuiu para melhores resultados na disciplina. Ao final, a maioria dos alunos avaliou a metodologia no modelo remoto como “Muito Boa”, solicitando, inclusive, a metodologia como forma de avaliação.

5) Considerações finais

O resultado positivo da gamificação favoreceu a motivação e o engajamento dos alunos, melhorando a experiência dos mesmos durante as atividades realizadas via atividade remota. Para aplicação de tal metodologia, deve-se levar em consideração o perfil da turma. Assim, cabe ao professor a criação, o planejamento e gestão do envolvimento social da sala de aula (ou do ecossistema pedagógico) para que se criem condições adequadas para aplicação do *quiz* e que a aprendizagem e o envolvimento andem juntos; em caso contrário, a atividade tenderá a ser apenas um jogo ou um treinamento baseado em computador e/ou celular.

As emoções, quando gerenciadas de forma equilibrada e sadia, propiciam aprendizagens benéficas e prazerosas, componentes indispensáveis para o desenvolvimento intelectual e cognitivo de todo aluno.

6) Referências

ASSMAN, Hugo. **Reencantar a educação: rumo a sociedade apreendente**. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003

DETERDING, S. et al. **Gamification: Toward a Definition**. In: CHI 2011 Workshop Gamification: Using Game Design Elements in Non-Game Contexts. Vancouver, Canadá, 2011. Disponível em:



integraead.ufms.br



integraead@ufms.br



[@integraead](https://www.instagram.com/integraead)



bit.ly/falecomintegraead

**6 a 9 de Outubro de 2020
Campo Grande - MS**



**INTEGRA
EaD 2020**

EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS DIGITAIS EM CENÁRIOS DE TRANSIÇÃO: MÚLTIPLOS OLHARES PARA APRENDIZAGEM

<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.452.6343&rep=rep1&type=pdf>.
Acesso em: 02 de outubro de 2020.

FERNÁNDEZ, F. A.; GINORIS, O. **Didáctica y optimización del proceso de enseñanza aprendizaje**. La Havana: Instituto Pedagógico Latinoamericano y Caribeño, 1998.

FONSECA, V. Importância das emoções na aprendizagem: uma abordagem neuropsicopedagógica. **Revista Psicopedagogia**, [online], v. 33, n. 102, p. 365-384, 2016.

HÄGGLUND, P. **Taking gamification to next level**: A detailed overview of the past, the present and a possible future of gamification. 2012.

MOREIRA, M. A. **Mapas conceituais e aprendizagem significativa**. 2012, p. 41.

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. **Gamification by Design**: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Inc. 2011.