

Uso do aplicativo kahoot: uma ferramenta pedagógica para as aulas de química por intermediação tecnológica

Kahoot application: a pedagogical tool for chemical classes by technological intermediation

DOI:10.34117/bjdv5n9-046

Recebimento dos originais: 19/08/2019

Aceitação para publicação: 09/09/2019

Tânia Cristina Mamede Costa

Instituição: Secretaria de Educação do Estado da Bahia

Endereço: Estrada das Muriçocas, s/n - São Marcos, Salvador – BA, Brasil

E-mail: taniaemitec399@gmail.com

Iêda Pinheiro da Silva Oliveira

Instituição: Secretaria de Educação do Estado da Bahia

Endereço: Estrada das Muriçocas, s/n - São Marcos, Salvador – BA, Brasil

E-mail: iedapsoliveira@gmail.com

Letícia Machado dos Santos

Instituição: Secretaria de Educação do Estado da Bahia

Endereço: Estrada das Muriçocas, s/n - São Marcos, Salvador – BA, Brasil

E-mail: lmachado.ead@gmail.com

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.

ABSTRACT

Chemistry as a curricular component of the High School, belonging to the area of Natural Sciences, requires many strategies for the construction of knowledge, and one of the ways to improve the teaching and learning process, as well as bringing the student closer to everyday life. Learning in conventional classes is to make use of other resources that allow contextualization, bringing theory closer to practice making the classes more meaningful,

and facilitating learning. Thus, the present work presents the following objectives: to describe a practical experience, using Kahoot in Chemistry class with the 1st grade High School with Technological Intermediation (EMITec); make use of Kahoot as a motivational strategy to facilitate the understanding of some chemical concepts, such as atomic models. The work presented evidence that the use of technological resources, such as Kahoot may be associated with the teaching and learning process. The methodology used was the bibliographic and field research through the case study.

Keywords: Learning. Kahoot Chemistry. Technological Resources.

1. 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 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 *software* 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 quis 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.

2. 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.

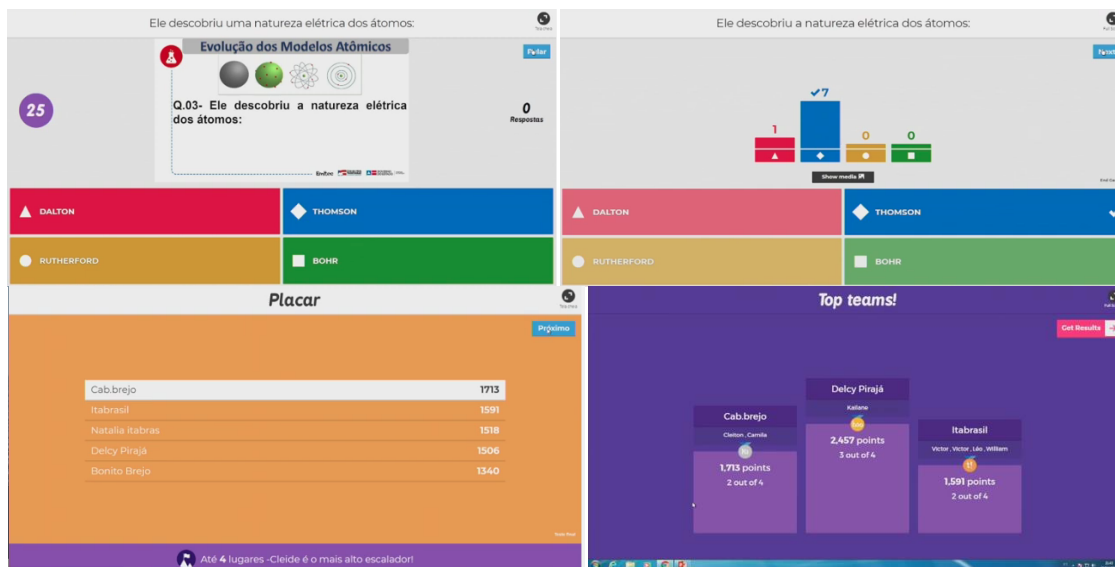
Para a aplicação do *quiz-game Kahoot* foi iniciado com o cadastro das localidades – equipe formada por estudantes - mediante a disponibilização do código de acesso (PIN) (Fig. 1) e as perguntas foram elaboradas e editadas no Kahoot relacionadas ao conteúdo da aula. O aplicativo foi acessado primeiramente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

3. 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.

4. 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.