

A UTILIZAÇÃO DA PLATAFORMA KAHOOT COMO FERRAMENTA DIDÁTICA NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO DE CITOLOGIA

Andre Augusto dos Santos Sousa – IFPI, Campus Floriano

Débora Cristina de Oliveira Carvalho – IFPI, Campus Floriano

Eliza Maria Andrade da Silva – IFPI, Campus Floriano

Maria Luiza de Sousa Silva – IFPI, Campus Floriano

Taís Ribeiro de Sousa – IFPI, Campus Floriano

Ana Valéria Borges de Carvalho Melo – IFPI, Campus Floriano

Michelle Mara de Oliveira Lima – IFPI, Campus Floriano

RESUMO:

Com a globalização, a facilidade de acesso a informações e conhecimentos, se tornaram algo extremamente rápido e significativo no decorrer dos anos. Neste contexto, o processo educacional dos jovens, principalmente na fase de adolescência, necessita de atuais formas de aprendizagem que estejam interligadas com essa nova era. Desse modo, dinamizar as aulas com a utilização de metodologias digitais se faz necessário. Como proposta apresentamos a plataforma kahoot, instrumento tecnológicos que faz parte do objeto de estudo denominado gamificação na educação. Para tanto, o objetivo geral deste trabalho é utilizar e identificar a importância da gamificação da plataforma kahoot no aprendizado de citologia. Essa ferramenta é fundamentada em jogos de diferentes modalidades, incluído um quiz game disponível no site <https://kahoot.com/>, na qual podem ser inseridas perguntas, as quais são convertidas em um jogo com pontuação, interação e ranqueamento (MELLO et al., 2019) (SACRAMENTO; MENEZES, 2022). O presente trabalho envolveu duas turmas do primeiro ano do curso técnico integrado ao médio em edificações, que possuem 30 alunos cada, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí – Campus Floriano. A execução da atividade aconteceu em três etapas: A primeira foi a elaboração do questionário a ser inserida no kahoot, a segunda foi um bate papo com os estudantes sobre as regras do jogo e como funcionaria, e a terceira foi a aplicação do quiz. Durante esses momentos, algumas intervenções foram feitas com o intuito de nortear os estudantes sobre alguns pontos do assunto que ainda não tinham sido compreendidos por eles. Na realização da atividade, percebeu-se um aumento na interação entre alunos, professora e bolsistas, o que torna mais viável a aprendizagem dos conteúdos, além de proporcionar uma maior socialização. Não houve dúvidas que o contato dos estudantes com o jogo didático foi empolgante, tendo em vista a participação ativa dos estudantes durante toda a aplicação da atividade. Além disso, ainda permitiu a professora e os bolsistas um feedback das lacunas da turma sobre o assunto ministrado.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino de Citologia; Kahoot; aprendizagem significativa.

REFERÊNCIAS:

MELLO, José André Villas Boas; GUSMÃO, Leila Dainara Venceslau Santos de; FELICIANO, Daniel Ramos; SANTOS, Fabiano. Gamificação como alternativa de ensino e interação com a sociedade. Da Investigação às Práticas: Estudos de Natureza Educacional, [S. l.], v. 9, n. 2, p. 31–45, 2019. DOI: 10.25757/invep.v9i2.163. Disponível em: <https://ojs.eselx.ipl.pt/index.php/invep/article/view/163>. Acesso em: 8 out. 2023.

SACRAMENTO, Igor Santos Silva; MENEZES, Maria Cilene Freire de. As contribuições do Kahoot no ensino remoto de Ciências da Natureza. Diversitas Journal, [S. l.], v. 7, n. 4, 2022. DOI: 10.48017/dj.v7i4.2205. Disponível em: https://diversitasjournal.com.br/diversitas_journal/article/view/2205. Acesso em: 8 out. 2023.