

O *KAHOOT!* COMO FERRAMENTA DE GAMIFICAÇÃO: REVISANDO O ENSINO DE BACTÉRIAS E VÍRUS

Alice dos Santos Rocha, Andys Soares da Costa Miranda, Ádria Amorim Avelino, Jonas Pereira de Sousa, Paulo Roberto dos Santos Araújo, Michelle Mara de Oliveira Lima

RESUMO

O *kahoot!* como ferramenta de gamificação surgiu em 2013, um jogo eletrônico educacional de uma empresa global com o objetivo de tornar o aprendizado divertido e social. Por ser um jogo digital, esta ferramenta proporciona, gratuitamente, momentos de aprendizagem colaborativa. Professores e alunos ou mediadores e participante podem valorizar, trocar conhecimentos prévios desenvolvidos durante o jogo. Esse relato teve como objetivo apresentar a percepção de bolsistas do Programa de Iniciação à Docência (PIBID) subprojeto Biologia do Instituto Federal do Piauí – Campus Floriano na aplicação de um quiz, realizado no *Kahoot!* para fixar e revisar tópicos de biologia sobre vírus e bactérias com alunos do primeiro ano do ensino de uma escola da rede estadual de ensino do município de Floriano-PI. A atividade foi desenvolvida com um total de 25 questões. A plataforma mostra o pódio de primeiro, segundo e terceiro lugar, gerando competitividade entre os jogadores fornece também feedback em forma de gráficos sobre o desempenho dos jogadores, para que o mediador possa monitorar quais questões tiveram mais respostas erradas, assim conseguindo dar uma atenção a mais debatendo sobre elas. Como bolsistas do PIBID observamos que a ferramenta se mostrou como uma metodologia interessante para a avaliação de conhecimento dos alunos, pois permitiu que eles expressassem o conhecimento de forma dinâmica, divertida e interativa. Alcançamos resultados positivos, os discentes demonstraram interesse pelo uso da ferramenta de gamificação, obtendo mais conhecimento sobre os vírus e bactérias, suas características, o que diferencia cada uma, seus formatos, e doenças que cada um pode trazer. Esse trabalho traz uma contribuição e uma forma de incentivo que professores possam usar ferramentas de gamificação no ensino em sala de uma maneira eficaz, produtiva e proveitosa.

PALAVRAS-CHAVE: gamificação; discentes; *kahoot!*; ferramenta.

1. Introdução

O presente artigo resulta de um trabalho desenvolvido no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), e teve como foco ferramentas e recursos digitais em sala de aula. As tecnologias fazem parte das nossas vidas, sendo benéfico o uso de recursos digitais nas escolas, facilitando e somando com aprendizagem dos alunos. Cunha (2022) ressalta que hoje em dia possui muitos recursos disponíveis que podem ser usados em sala de aula, torna-se até difícil em meio a tantas opções o docente escolher as melhores ferramentas que se adequam a realidade do ambiente escolar.

O *kahoot!* como ferramenta de gamificação surgiu em 2013, jogo eletrônico educacional de empresa global com o objetivo de tornar o aprendizado de forma divertida e social. “*Kahoot!* Foi fundada em 2012 em um projeto conjunto com a Universidade Norueguesa de Ciência e Tecnologia (NTNU).” (KAHOOT! 2023). Essa plataforma fornece mais modos de estudos e variedades de jogos sendo eficazes.

Nesse sentido, foi utilizado a plataforma *kahoot!* Ferramenta de gamificação que promove a participação, interação e um melhor ensino-aprendizagem, proporciona perguntas de múltipla escolha, regras, *ranking*, pontuação, *feedback*, colaboração, diversão, e principalmente verificar, acompanhar em que os alunos estão com mais dificuldade em absorver o conteúdo. Cunha (2022) apresenta algumas características importantes que a plataforma proporciona para seus usuários.

O Kahoot! como jogo digital proporciona, de maneira gratuita, momentos de aprendizagem colaborativa, na qual, professores e alunos podem criar, trocar e valorizar os conhecimentos prévios e desenvolvidos durante o jogo. Os jogos educativos digitais, além de inovadores, alcançam um maior número de jogadores, uma vez que existem inúmeros formatos disponíveis para downloads acessíveis gratuitamente em plataformas digitais. (Cunha, 2022, p.114).

A Base Nacional Comum Curricular – BNCC (BRASIL, 2018) também afirma que uma das competências na educação deve compreender, criar e utilizar tecnologias digitais para aprender e saber lidar com as informações disponibilizadas, para resolver problemas, se expressar, partilhar informação, ser proativo e aprender com as diversidades.

Sendo assim, essa pesquisa tem o objetivo de revisar e fixar assuntos de Biologia sobre vírus e bactérias que os alunos do primeiro ano do ensino médio já tinham estudado em sala de aula de uma forma interativa com o uso de um quiz elaborado e aplicado utilizando o *Kahoot!* em uma escola da rede estadual de ensino do município de Floriano-PI.

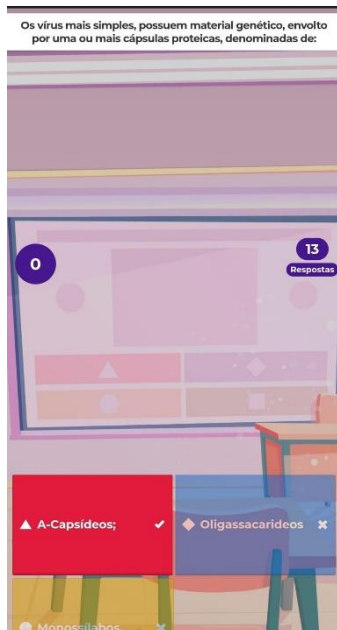
2. Metodologia

Esse trabalho trata-se de uma pesquisa metodológica com a natureza aplicada, descritiva, de abordagem qualitativa, que de acordo com Bogdan e Biklen (1994) conforme citado por Duré (2018, p.263) tem como foco a compreensão dos comportamentos a partir da perspectiva dos sujeitos da investigação e do ambiente social no qual estão inseridos.

O trabalho foi desenvolvido com um total de 21 alunos de uma escola pública estadual do primeiro ano do Ensino Médio da cidade de Floriano, Piauí. Em um primeiro momento os alunos pediram para ser feita uma revisão com eles sobre o assunto de biologia que estava sendo ministrado na sala de aula, vírus e bactérias, em seguida foi produzido o jogo na plataforma *Kahoot!* Com perguntas de múltipla escolha e de verdadeiro e falso com 25 questões, como mostra as figuras de 1 a 4.

Figura1: Primeira pergunta

Figura2: Segunda pergunta



Fonte: autores (2023)

Figura 3: terceira pergunta

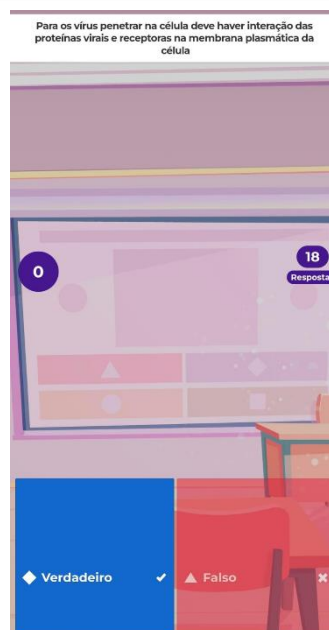
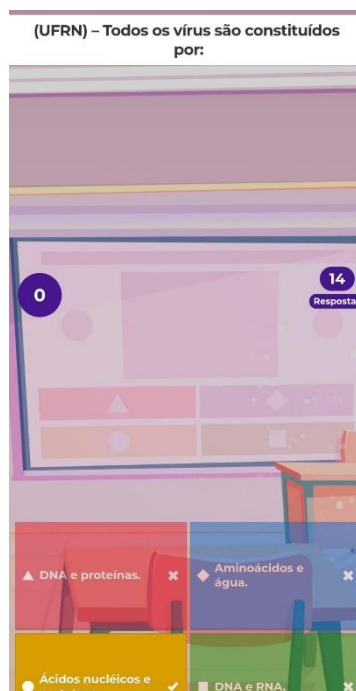


Figura 4: quarta pergunta



Fonte: autores (2023)



Os alunos tiveram o período de uma hora/aula para essa dinâmica, com limite de tempo de 120 segundos para cada pergunta. A plataforma dá duas opções ao clicar em iniciar, o modo clássico onde os alunos, jogadores se enfrentam individualmente e o modo

equipe, na qual eles se enfrentam em grupo. Optamos por escolher o modo clássico para assim se enfrentarem individualmente.

Figura 5: *Inter face* do jogo



Fonte: autores (2023)

Na aplicação do jogo verificamos se os alunos estavam conectados à internet, os que não estavam foi realizado o roteamento dos dados móveis para que assim todos participassem e não tivessem problemas de conexão. Após uns ajustes os alunos foram direcionados ao jogo com o código de acesso, uns optaram a entrar pelo *qr code* e outros pelo site do *Kahoot!*. Na sequência eles foram direcionados a uma aba que solicita seu apelido na competição e personalizar seu avatar, após todos estarem presentes foi dado início no jogo.

Figura 6: Interface do jogo

Figura 7: Alunos durante o jogo



Fonte: autores (2023)

As questões foram projetadas com o auxílio do *Datashow* para que ficassem visível a todos, as alternativas das perguntas são representadas por figuras geométricas, somente após o tempo estipulado acabar ou todos os alunos darem suas respostas, que a alternativa correta foi revelada, tornando suspense aos competidores.

3. Resultados e Discussão

A aplicação do jogo teve o objetivo de revisar e fixar assuntos de Biologia sobre vírus e bactérias que os alunos do primeiro ano do ensino médio já tinham estudado em sala de aula de uma forma interativa com o uso de recursos tecnológicos. Observamos pontos positivos com o uso da plataforma, pois os alunos conseguiram tirar dúvidas sobre o conteúdo, e relembrar o que havia sido passado, de forma dinâmica, interativa e divertida.

Ademais, foi possível notar, também, a interação dos alunos com o uso do recurso, a competitividade para acertar todas as perguntas para garantir seus lugares no pódio, demonstraram bastante empolgação durante toda a atividade. Vários alunos já pediram para que elaborássemos mais atividades semelhantes para as próximas aulas.

Nesse sentido, durante a aplicação da atividade percebemos que o *Kahoot!* cooperou com bons resultados sendo utilizado em uma revisão de assuntos/ conteúdos. Foi notável o quanto contribuiu para o conhecimento dos alunos, um ponto importante é

que a plataforma dá um *feedback* em forma de gráfico sobre o desempenho dos jogadores, assim o mediador consegue acompanhar quais perguntas teve mais respostas erradas, merecendo mais atenção e retirando as dúvidas. Para Carneiro (2020) é importante que o docente tire as possíveis dúvidas que vão surgindo. E isso foi feito após a exibição do *ranking* com as melhores pontuações. Diante disso, após ter respondido as 25 questões, a plataforma divulgou um pódio de primeiro, segundo e terceiro lugar.

Diante disso, foram coletados *feedbacks* positivos dos alunos do primeiro ano do ensino médio:

“Voltem mais vezes, foi muito divertido!” (Aluno 1)

“O que vocês vão trazer para a próxima aula? Trazem mais atividades assim.

”(Aluno 2)

Pudemos perceber o quanto os alunos gostaram da atividade e a ferramenta utilizada. Na imagem abaixo pode ser observado o *feedback* que a ferramenta mostra em forma de gráfico, o relatório da porcentagem, gerado pelo *Kahoot!* de respostas corretas, quantidade de jogadores, perguntas e quantos minutos levou para a aplicação.

Figura 8: Relatório do jogo



Fonte: autores (2023)

O pódio nos mostra quem ficou em primeiro até o quinto lugar, o jogo considera respostas corretas e a quantidade de tempo que os jogadores levam para responder cada questão para a contagem de pontos. Para Silva e Nascimento (2021) Os jogos contribuem muito na educação, é bastante importante para a formação de identidade dos alunos com uma melhora na interação e protagonismo pessoal, usando ferramentas didáticas adequadas em sala é conquistado resultados positivos.

Figura 9: Pódio do primeiro ao quinto lugar.



Fonte: autores (2023)

Em geral, a plataforma cumpre seu objetivo, torna o aprendizado de forma divertida e social promovendo participação, interação e um melhor ensino-aprendizagem, o professor pode criar seu próprio quiz ou usar os que já estão disponíveis, de uma forma simples, gratuita e eficaz, mas se o professor quiser ter acesso a outros recursos tem a opção dos planos pagos. Para acessar o jogo os alunos não precisam de um cadastro ou *login* apenas o código de turma que o professor vai disponibilizar. “O ato de brincar proporciona a construção do conhecimento de forma natural e agradável; é um grande agente de socialização; cria e desenvolve a autonomia”. (CUNHA, 2001, p.14).

4. Considerações Finais

Portanto, a atividade do jogo de perguntas de múltiplas escolhas sobre vírus e bactérias que foi realizada na plataforma *Kahoot!* com os discentes de uma escola pública estadual do primeiro ano do Ensino Médio, no âmbito do PIBID foi de suma importância

para alcançarmos resultados positivos. Os alunos demonstraram interesse pelo uso da ferramenta de gamificação, obtendo mais conhecimento sobre os vírus e bactérias, suas características, o que diferencia cada uma, seus formatos, e doenças que cada um pode trazer de forma dinâmica e interativa.

Assim, acredita-se na relevância desse trabalho aplicado para uma contribuição e uma forma de incentivo que professores possam usar ferramentas de gamificação no ensino em sala de uma maneira eficaz, produtiva e proveitosa. Modificando suas práticas pedagógicas usando metodologias ativas para um ensino onde os alunos são protagonistas e trazendo benefícios no ensino-aprendizagem. Também trabalhando a criatividade do professor, característica em pauta nos dias atuais.

Agradecimentos

Primeiramente agradeço a Deus por me permitir participar como bolsista do PIBID, a coordenadora do PIBID – Biologia Campus Floriano a professora Michelle Mara de Oliveira Lima que está sempre nos incentivando a crescer além de estar sempre apoiando e ajudando com o que for possível, ao nosso orientador e Supervisor Paulo Roberto dos Santos Araújo que nos apoia e está sempre a disposição. Reconheço ao meu grupo de bolsistas que são sempre responsáveis e dão sempre o seu melhor para a execução dos trabalhos.

Referências

About Kahoot! (sem data) **Kahoot!** Disponível em: <https://kahoot.com/company/> (Acesso em: 6 de outubro de 2023).

CARNEIRO, Jaíne. **O uso do Kahoot! E do Ensino Híbrido como ferramentas de ensino e da aprendizagem em Matemática** 2020. Dissertação (Mestrado Profissional em Matemática em Rede Nacional) – Universidade Estadual de Ponta Grossa, Ponta

Grossa, 2020 Disponível em:

<https://tede2.uepg.br/jspui/bitstream/prefix/3257/1/Ja%c3%adne%20Carneiro.pdf> Acesso em: 1 de outubro de 2023).

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedoteca: Um mergulho no brincar**. 3.ed. São Paulo: Vetor, 2001.

DURÉ, R. Cajú; Andrade, Maria J. D.de; Abílio, Francisco J. P. “**Ensino de Biologia e Contextualização do Conteúdo: Quais temas o aluno de Ensino Médio Relaciona com o seu cotidiano?**” Departamento de Metodologia da Educação, Centro de Educação, Universidade Federal da Paraíba, 2018. Disponível em: <https://fisica.ufmt.br/eenciojs/index.php/eenci/article/view/231/209> (Acesso em: 6 de outubro de 2023).

Início, **Gov.br**. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/> (Acesso em: 6 de outubro de 2023).

J. S. Carvalho Cunha, R. Maffini Nicoloso, A. A. Reginatto, K. M. da Rocha, “**Potencialidades e limitações da plataforma Kahoot! no ensino técnico e profissionalizante: um relato de experiência**,” Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología, no. 33, pp.113-121, 2022. Disponível em: <https://teyet-revista.info.unlp.edu.ar/TEyET/article/view/1767/1773> Acesso em: 1 de outubro de 2023).

Silva, Acenet A. da; Nascimento, Wagner Luiz. Do. Revista de Estudos em Educação e Diversidade. **Relação Ensino e Aprendizagem: Elaboração de jogos didáticos por Estudantes de Tecnologia em Agroecologia do Ifpa-Campus Breves, na Ilha do Marajó, Pará**, v. 2, n. 6, p. 1-22, out./dez. 2021. Disponível em: <http://periodicos2.uesb.br/index.php/reed> ISSN: 2675-6889 Acesso em: 1 de outubro de 2023).

