KAHOOT! UMA FERRAMENTA POTENCIAL NA FORMAÇÃO SUPERIOR EAD

Autor(res)

Kátia Guerchi Gonzales
Erica Dos Santos Mendonça
Bruno Willian Viana Da Silva
Daniely Cristiny Lucas Reghim
Alana Alice Martins Garcia
Carla Rosani Santos
Marisa Da Silva Araújo

Categoria do Trabalho

2

Instituição

UNOPAR / ANHANGUERA - EAD

Introdução

O uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICS) viabilizaram novas formas de ensino e aprendizagem. Nossos estudos de caráter bibliográfico e qualitativo, visam corroborar com o ensino EAD, trazendo aspectos relevantes referente à utilização de metodologias ativas e o uso das novas tecnologias, como por exemplo, a utilização de jogos e atividades mediadas pela gamificação através do Kahoot!. De acordo com Lopes (2020) as ferramentas dinâmicas podem não somente atrair os estudantes como também torná-los mais proativos, uma vez que possibilitam maior interação entre professor e aluno. Um outro aspecto apontado por Lopes (2020) é que esta perspectiva metodológica na prática docente, torna o aluno centro do processo, fomentando a autonomia discente, e a busca por conhecimento se torna mais sólida e progressiva, podendo diminuir assim a evasão.

Objetivo

O objetivo do estudo apresentado, tem a finalidade de analisar e compreender o potencial da ferramenta kahoot! na perspectiva da gamificação no ensino superior por meio de uma revisão da literatura.

Material e Métodos

Nosso trabalho trata-se de uma pesquisa qualitativa segundo as ideias de Goldenberg (2004), no qual através de um levantamento bibliográfico conforme apresentado por Bento (2012) buscamos por artigos científicos que possibilitaram estudos e compreensão do método inovador de gamificação através da ferramenta kahoot! no âmbito do ensino superior. Para atingirmos o objetivo apresentado, utilizamos as palavras-chave "ensino superior"+"gamificação"+“kahoot ead”, na base de dados do Google Acadêmico. Encontramos 27 trabalhos, dos quais selecionamos a partir de uma leitura atenta de seus resumos, 10 artigos que de algum modo contemplasse o tema em foco, que foram: Filho e Franco (2021), Melo e Oliveira (2018), Ramos; Cardoso e Carvalho (2020), Beltrame; Roncon; Pavesi e Campos (2019), Mendes (2020), Luis; Cabete e Santos(2020), Lopes; Rogério;

Mascarenhas e Validorio (2020), Espig e Domingues (2020), Ferreira; Pimentel e Freitas (2020) e Eguez e Veloso(2021).

Resultados e Discussão

De acordo com Beltrame et al. (2019), a gamificação tem sido apontada nos últimos anos como uma tendência nas metodologias didáticas, capazes de melhorar o engajamento dos alunos, assim como proporcionar uma forma dinâmica para revisar os conteúdos trabalhados nas aulas. Sob essa perspectiva, o Kahoot! Ramos et al. (2020) também destaca que essa ferramenta pode ser potencial na aprendizagem significativa ligada à realidade do aluno, com isso, a possibilidade de análise das respostas do aluno no momento da execução do aplicativo traz uma compreensão real, uma motivação entre professor - aluno e uma autonomia para sua aplicação. Nesse sentido, Beltrame et al (2019) e Rogério et al (2020) explicitam que essas metodologias ativas são eficientes contra a evasão dos acadêmicos por tornarem mais efetiva a construção de conhecimento e aprendizagem por parte dos discentes.

Conclusão

O Kahoot! como instrumento de gamificação gera engajamento, motivação e integração, por proporcionar aos alunos um papel ativo no ensino-aprendizagem, e ampliar seu conhecimento. Conforme destacado nos nossos resultados, essa ferramenta pode ser utilizada em diferentes etapas. Podemos ver seus benefícios nos momentos em que o professor trabalha com a revisão de conteúdos, ou para fomentar o aprendizado de novos. E, contribuir no aprendizado de línguas e no combate à evasão de acadêmicos.

Referências

BELTRAME, I.; RONCON, A.; PAVESI, M. A. & CAMPOS, I. F. (2019). Uso do kahoot no ensino a distância: um relato de experiência na disciplina de empreendedorismo em ead. Apresentações de Trabalhos Científicos. http://www.abed.or g.br/congresso2019/anais/trabalhos/30559.pdf.BENTO, A.V. (2012, Maio). Como fazer uma revisão da literatura: Considerações teóricas e práticas. Revista JA, nº65, ano VII (pp.42-44).FILHO, S.A.P.; FRANCO, B.A.R.Ensino de Língua Estrangeira e a Tecnologia:Kahoot Quizlet e Wordwall.BJD,CURITIBA,v7,n.4, p. 35083-35102 apr. 2021.GOLDENBERG, M. A arte de pesquisar - como fazer pesquisa qualitativa em Ciências Sociais. 8 ed. Rio de Janeiro: Record, 2004.LOPES, A.M.Z. et al.O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA SALA DE AULA INVERTIDA RELATO DE EXPERIÊNCIA.Anais doCIET:EnPED.ago.2020, São Carlos.RAMOS, M.C.;CARDOSO,K.T.S.N.; CARVALHO, M.C.S. USO DA FERRAMENTA DIGITAL KAHOOT COMO ESTRATÉGIA PARA AVALIAÇÃO NO ENSINO SUPERIOR. Anais do CIET:EnPED:2020, ago. 2020. São Carlos.