

USO COMPLEMENTAR DO KAHOOT! COMO METODOLOGIA ATIVA DE SISTEMA DE RESPOSTA NA OFERTA REMOTA DE COMPONENTE TEÓRICO

RAFAELA ZAZYKI DE ALMEIDA¹; MAYANA PERES FURTADO²; LAURA DA SILVA FONSECA³; JÚLIO CÉSAR EMBOAVA SPANÓ⁴; EDUARDO LUIZ BARBIN⁵

¹Universidade Federal de Pelotas – rafaelazazyki@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – mayanapfurtado@hotmail.com

³Universidade Federal de Pelotas-laurafonseca1998@hotmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas-jcspano@gmail.com

⁵Universidade Federal de Pelotas- eduardo.barbin@ufpel.edu.br

1. INTRODUÇÃO

SILVA et al. (2016), OLIVEIRA et al. (2016), MÜLLER et al. (2017) e PARREIRA (2018) refletem que diante da falta de motivação discente, observada nos últimos anos, muito se tem pesquisado na área da Pedagogia sobre a aplicação de metodologias ativas de ensino centradas nos aprendizes (paradigma pedagógico construtivista), tais como a aprendizagem baseada em equipes ou “Team-Based Learning (TBL)”; aprendizagem baseada em problemas ou “Problem-Based Learning (PBL)”; instrução pelos colegas ou “Peer Instruction”; Previsão-Observação-Explicação ou “Predict-Observe-Explain (POE)”; Ambiente de aprendizagem científica investigativa ou “Investigative Science Learning Environment (ISLE)”; e gamificação.

A metodologia ativa é um processo de aprendizagem no qual o estudante assume o papel de agente e principal responsável pela sua aprendizagem e construção do conhecimento (OLIVEIRA; PONTES, 2011). A gamificação, por sua vez, utiliza elementos de design de “games” em contextos externos aos jogos para motivar, aumentar a atividade e reter a atenção dos participantes/estudantes (SILVA et al., 2016).

O Kahoot! é uma plataforma de aprendizagem de gamificação que pode ser considerado um sistema de resposta da audiência e/ou do estudante que foi lançada em setembro de 2013 (WANG; TAHIR, 2020; KAHOOT!, 2021).

A base teórica do Kahoot!, enquanto jogo eletrônico educacional, baseia-se nas três categorias da instrução motivadora intrínseca de Tom W. Malones, a saber: desafio, fantasia e curiosidade. Destaca-se que, na fantasia criada pelo Kahoot!, a sala de aula é temporariamente transformada em um espetáculo de jogos no qual o professor é o apresentador ou anfitrião e os alunos são os competidores (WANG; TAHIR, 2020).

WANG e TAHIR (2020) concluíram a partir dos estudos por eles revisados que o Kahoot! pode ter um efeito positivo na aprendizagem em comparação com outras ferramentas e abordagens, considerando vários contextos e áreas do saber, no entanto, também existem alguns estudos onde o Kahoot! não resultou em melhor aprendizagem; observaram efeitos positivos na dinâmica da aula, mas tais efeitos diminuem quando sua utilização [deixa de ser novidade], após vários meses; que embora 70% dos estudos reportaram redução da ansiedade do aluno, apenas dois desses estudos utilizaram testes de significância estatística (viés metodológico) e, um estudo reportou produção de ansiedade em sala de aula com o uso do Kahoot! a qual foi manifestada pelo aumento da agitação, em adição, ressalta-se que a ansiedade pode ter sido reduzida pela anonimidade dos

participantes; que a percepções dos alunos segundo a maioria dos estudos é de que o Kahoot! teve um efeito positivo significativo na motivação, concentração e aprendizagem, mas nem todos os estudos reportaram tais resultados e observou-se viés metodológico já que vários estudos não incluem nenhuma análise estatística referente à percepção dos alunos sobre o uso do Kahoot! em sua aprendizagem e ainda haveria desafios a superar, tais como conexões de internet não confiáveis, estresse em relação ao tempo insuficiente para responder, e medo de perder; e que a percepção dos professores é favorável em relação ao Kahoot!, mas identificou-se viés metodológico com relação a ausência de análise estatística dos resultados na maioria dos estudos e destacaram-se, entre os problemas, a dificuldade de ajustar a complexidade da pergunta com o tempo de resposta, conectividade de rede, efeitos da pontuação relacionada à rapidez da resposta que pode reduzir a reflexão dos alunos e fazer com que alguns alunos adivinhem sem pensar ao responderem as questões.

Objetivou-se relatar a maneira como o Kahoot! foi utilizado de forma complementar como metodologia ativa de sistema de resposta na oferta remota do componente teórico da disciplina Unidade Pré-Clínica III (UPC III) do Curso de Odontologia (CO) da Faculdade de Odontologia (FO) da UFPel.

2. METODOLOGIA

Trata-se de um relato de caso no qual o componente teórico da disciplina Unidade Pré-Clínica III (UPC III) do CO-FO-UFPel foi ministrado remotamente no primeiro semestre calendário do ano de 2021 por meio do AVA (Moodle) UFPel e do e-Aula (Moodle) UFPel integrado com o WebConf (BigBlueButton) UFPel e contou com 40 estudantes matriculados.

O conteúdo foi abordado pelos estudantes por meio de encontros remotos síncronos, atividades assíncronas e artigos técnicos e científicos disponibilizados no Projeto de Ensino Endodontia (PEE) e no e-Aula, ambos da UFPel, sendo que questionários de formatos variados (questões de múltipla escolha, verdadeiro/falso, associação e atividade de pesquisa), referentes aos conteúdos abordados, de caráter avaliativos e determinantes de frequência dos estudantes foram aplicados por meio do Moodle institucional (e-Aula UFPel).

Os quizzes foram preparados pelas monitoras voluntárias da disciplina UPC III/PPE-UFPel, no sistema Kahoot!, e revisados pelos docentes da referida disciplina e seus endereços na internet (URLs) foram fornecidos para os alunos por meio do sistema e-Aula UFPel.

Os dados referentes ao número de respostas (de participação dos estudantes), do tipo de identificação dos participantes (nome ou apelido), e de percentuais de acertos e erros, fornecidos pelo sistema Kahoot!, foram submetidos à análise estatística descritiva.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foram realizados quatro quizzes, sendo um voltado para complementar conteúdo apresentado assincronamente e três prévios às avaliações bimestrais, todos disponibilizados livremente para os 40 estudantes matriculados na UPC III.

O primeiro quiz continha dez questões; contou com 24 respostas (60%), sendo 15 apelidos (62,5%) e 8 com identificação nominal (33,33%); o percentual de respostas corretas foi de 49,58% e o incorretas, de 50,42%.

O segundo quiz teve 12 questões; contou com 9 respostas (23%), sendo sete apelidos (77,77%) e dois com identificação nominal (22,22%); o percentual de respostas corretas foi de 49,07% e o de respostas incorretas, de 50,92%.

O terceiro quiz teve 23 perguntas; contou com seis respostas (15%), sendo quatro apelidos (66,66%) e dois com identificação nominal (33,33%); o percentual de respostas corretas foi de 44,20% e o de respostas incorretas, de 55,79%.

O quarto quiz teve 18 questões; contou com 3 respostas (8%), todas utilizando apelidos; o percentual de respostas corretas foi de 57,40% e o de respostas incorretas, de 42,59%.

A participação dos estudantes nos quizzes foi menor que o esperado e reduziu significativamente ao longo dos quatro meses de realização da disciplina (60%, 23%, 15% e 8%) em concordância com os relatos de WANG e TAHIR (2020) de redução dos efeitos positivos na dinâmica da classe quando sua utilização [deixa de ser novidade] após vários meses. Poder-se-ia refletir que, embora os efeitos do distanciamento social de cerca de um ano possam ter contribuído com a baixa e decrescente adesão dos estudantes, tal observação coloca em questionamento o grau de atratividade do Kahoot! e/ou da própria metodologia ativa de gamificação.

Observou-se que, em média, 76,72% dos estudantes não utilizaram seus nomes, mas sim apelidos, nos jogos do Kahoot! o que pode caracterizar um mecanismo de proteção ou medo de perder em concordância com o comentado por WANG e TAHIR (2020).

Poder-se-ia considerar que a aplicação do Kahoot!, aqui discutida, caracterizou-se com ferramenta complementar voltada para a revisão e fixação do conteúdo e que a baixa adesão aos quizzes (jogos ou kahoots) pode ser explicada na não obrigatoriedade da participação dos estudantes, uma vez que a pontuação de cada aluno não foi computada nas médias bimestrais e final, e a participação dos estudantes (respostas) não foi utilizada no cômputo da frequência.

Pretende-se, no futuro, incluir a pontuação obtida nos quizzes ou jogos do Kahoot! no cálculo das médias bimestrais e final, bem como no cálculo da frequência, possibilitando a análise mais fidedigna das perguntas nas quais os alunos tiveram maior dificuldade oportunizando a rediscussão e revisão dos conteúdos correlatos, bem como sua maior fixação.

Constatou-se que a limitação na quantidade de palavras/caracteres tanto dos enunciados quanto das alternativas inerentes ao Kahoot! fazia contrastar a simplicidade do sistema de respostas do aluno com a complexidade da área do conhecimento da UPC III, a Endodontia; bem como uma dificuldade em modular a complexidade da pergunta com o tempo de resposta de maneira a evitar opção sem reflexão, sem pensamento ou por adivinhação em concordância com o comentado por WANG e TAHIR (2020).

4. CONCLUSÕES

O uso complementar do kahoot! como metodologia ativa de sistema de resposta na oferta remota de componente teórico é viável e pode ser manejado por monitoras(es) com supervisão docente.

A baixa e decrescente adesão aos jogos (quizzes) do Kahoot!, em função do passar do tempo de realização da disciplina, sugere a necessidade de se vingar a pontuação e a participação no cômputo das notas e da frequência na tentativa

de validar o sistema de resposta do aluno como indicador de tópicos com necessidade de revisão, rediscussão e/ou reapresentação.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KAHOOT!. **About us**. Acessado em 03 ago. 2021. Online. Disponível em: <https://kahoot.com/company/>.

MÜLLER, M. G.; ARAUJO, I. S.; VEIT, E. A.; SCHELL, J. Uma revisão da literatura acerca da implementação da metodologia interativa de ensino Peer Instruction (1991 a 2015). **Revista Brasileira de Ensino de Física**, v. 39, n. e3403, 2017.

OLIVEIRA, M. G.; PONTES, L. Metodologia ativa no processo de aprendizado do conceito de cuidar: um relato de experiência. **X Congresso Nacional de Educação – EDUCERE**, Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, 2011.

OLIVEIRA, T. E.; ARAUJO, I. S.; VEIT, E. A. Aprendizagem Baseada em Equipes (Team-Based Learning): um método ativo para o Ensino de Física. **Caderno Brasileiro de Ensino de Física**, v. 33, n. 962, 2016.

PARREIRA, J. E. Aplicação e avaliação de uma metodologia de aprendizagem ativa (tipo ISLE) em aulas de Mecânica, em cursos de Engenharia. **Revista Brasileira de Ensino Física**, v. 40, n. e1401, 2018.

SILVA, J. B.; SALES, G. L.; CASTRO, J. B. Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. **Revista Brasileira de Ensino Física**, v. 41, n. 4, 2019.

WANG, A. I.; TAHIR, R. The effect of using Kahoot! for learning - A literature review. **Computers & Education**, v. 149, n. 103818, 2020.