

**ENVOLVENDO E AVALIANDO ESTUDANTES COM TECNOLOGIA:
UTILIZANDO O KAHOOT!**

Claudio Adriano Piechnik ¹
E-mail: claudio.piechnik@gmail.com
Ana Paula de Miranda Vargas ²
E-mail: annapauula2000@gmail.com
Bianca Ribeiro da Silva Negoseki ³
E-mail: biancarn6@gmail.com
Ellen Nathaly da Silva ³
E-mail: ellen.nathaly@hotmail.com
Gisele Simão ³
E-mail: gisele_si@hotmail.com
Leticia Maria Kasprzak ³
E-mail: leticiakasprzak@gmail.com
Luiz Paulo Pscheidt Alberton ³
E-mail: accluiz@gmail.com

PALAVRAS-CHAVE: Ambiente de aprendizagem, Gamificação, Aprendizagem significativa, Estilos de aprendizagem, Aprendizagem ativa.

RESUMO:

Encorajar todos os estudantes a aprender é algo desafiador a todos os docentes, entretanto este fator é um elemento essencial no processo de aprendizagem. Segundo resultados obtidos por Good & Brophy (2000) os estudantes que se mostraram motivados obtiveram taxas de aproveitamento mais elevadas do que aqueles que não estavam. Eles afirmaram que o papel dos professores no incentivo dos estudantes inclui fornecer (a) um ambiente de apoio; (b) um desafio apropriado ou nível de dificuldade; (c) objetivos de aprendizagem significativos; e (d) estratégias motivacionais variadas. Os autores também indicaram que os estudantes respondem positivamente às atividades de aprendizagem que lhes permitem interagir com seu professor e outros e receber feedback imediato. O Kahoot (<https://getkahoot.com>) é um site gratuito que permite aos professores criar questionários e pesquisas baseados em jogos nos quais os participantes competem uns contra os outros. As pontuações são mantidas de acordo com a precisão e o tempo de resposta e os melhores competidores são revelados após cada resposta. O placar da classe no final do jogo exibe os cinco melhores respondentes com o número correto e pode ser exportado como um documento para os professores salvarem como um registro. Criar um questionário e uma pesquisa é simples no website do Kahoot. Depois de criar sua própria conta para o site, um professor pode criar um questionário ou usar um questionário já existente, criado por outros e compartilhado como um recurso "público" para usar no site. O uso da

tecnologia pode ajudar os professores a incorporar tais componentes nas suas aulas. Vários estudos concluíram que o uso da tecnologia, incluindo computadores, tablets pessoais e smartphones, é eficaz para melhorar o envolvimento e a participação ativa dos estudantes nas salas de aula (Bransford, Brown & Cocking, 2000; Kim & Reeves, 2007; Koile & Singer, 2006; Rogers & Cox, 2008). A fim de fornecer oportunidades de aprendizagem ativa para os estudantes, que atualmente sempre estão em sala de aula com seus dispositivos móveis conectados à internet é a grande vantagem dessa tecnologia. O uso de dispositivos individuais e computadores pode aumentar a capacidade do professor de solicitar a participação ativa de todos os estudantes durante as aulas, incorporar recursos da Internet e avaliar o progresso dos estudantes (Kim & Reeves, 2007; Koile & Singer, 2006; Rogers & Cox, 2008). Tais atividades proporcionam aos estudantes uma oportunidade de participar ativamente através do movimento de seus músculos em resposta à estimulação dos objetos visuais e auditivos (Grant, 1985; Valiente, 2008). O uso da tecnologia pode ser uma ótima maneira de envolver os estudantes nas salas de aula de hoje e o uso de sites apropriados para ajudar a avaliar a aprendizagem está se tornando rapidamente uma realidade. Por exemplo, estudantes universitários trazem seus smartphones, tablets e laptops para a sala de aula diariamente, por isso frequentemente os fazemos utilizar seus próprios dispositivos para avaliar seu conhecimento anterior no início da aula ou na aquisição do conteúdo da lição no final da aula. Esse uso da tecnologia ajuda a orientar a instrução e ajuda os estudantes a monitorar seu próprio aprendizado. Os computadores de sala de aula e o laboratório de informática podem ser utilizados de forma semelhante se os estudantes não tiverem acesso a dispositivos individuais. A avaliação dos estudantes é um processo contínuo. Tornar a avaliação interessante e agradável pode ajudar os a estudantes com ansiedade no momento das provas a construir confiança nas suas capacidades e melhorar a sua autoestima. O Kahoot é uma ótima ferramenta de avaliação para adicionar a qualquer sala de aula para melhorar o aprendizado dos estudantes através da avaliação motivacional em tempo real.

¹ Professor da Faculdades Pequeno Príncipe.

² Acadêmica de Enfermagem da Faculdades Pequeno Príncipe.

³ Acadêmica de Biomedicina da Faculdades Pequeno Príncipe.

REFERÊNCIAS

BRANSFORD, John D. et al. **How people learn**. Washington, DC: National academy press, 2000.

KIM, Beaumie; REEVES, Thomas C. Reframing research on learning with technology: In search of the meaning of cognitive tools. **Instructional science**, v. 35, n. 3, p. 207-256, 2007.

KOILE, Kimberle; SINGER, David. Development of a tablet-pc-based system to increase instructor-student classroom interactions and student learning. In: **Proc. of Workshop on the Impact of Pen-Based Technology on Education (WIPTE'06)**. 2006.

ROGERS, James W.; COX, James R. Integrating a single tablet PC in chemistry, engineering, and physics courses. **Journal of College Science Teaching**, v. 37, n. 3, p. 34, 2008.

VALIENTE, Carolina. Are students using the 'wrong' style of learning? A multicultural scrutiny for helping teachers to appreciate differences. **Active Learning in Higher Education**, v. 9, n. 1, p. 73-91, 2008.

