

A UTILIZAÇÃO DO KAHOOT! EM SALA DE AULA PARA ENVOLVER E MOTIVAR OS ESTUDANTES NA APRENDIZAGEM

Martinha do Rosário Piteira e José Palma - Instituto Politécnico de Setúbal (IPS)

PALAVRAS CHAVE: Aprendizagem Ativa; Kahoot; Tecnologias educativas

As tecnologias como ferramentas de suporte à aprendizagem têm vindo a ser cada vez mais integradas em sala de aula. A sua utilização em contexto de aula facilita a aplicação de técnicas ativas, e contribui para envolver e motivar os estudantes na aprendizagem.

Atualmente existem variados sistemas, que permitem aplicar técnicas ativas, por exemplo, os sistemas baseados nas respostas dos estudantes, o Kahoot! e o Socrative são exemplo de desses sistemas. Na literatura é referido que estes sistemas contribuem para a interação e motivação dos estudantes, (Licorish et al. 2018), (Sailer, M., et al., 2017).

Estes sistemas, por norma, integram técnicas de gamificação, através das quais o estudante é incentivado a interagir com o sistema e com o conteúdo. É, quanto maior o seu envolvimento e desempenho maior será o prémio. Desse modo o estudante é desafiado, através de um incentivo extrínseco, que contribui para desencadear e despertar a sua motivação intrínseca (Sailer, M., et al., 2017). Estas técnicas ativas de aprendizagem (Felder & Brent, 2003) promovem o envolvimento dos estudantes e por outro lado ao proporcionarem momentos de avaliação formativa, permitem aos intervenientes no processo de aprendizagem, terem a noção da evolução do nível de conhecimentos do grupo, permitindo a definição de estratégias no sentido de melhorar eventuais deficiências (Witkowski, P., & Corneli, T. (2015)).

Neste sentido, em três unidades curriculares, Elementos de Matemática I e II e Programação - Web (PW) dos Cursos Tecnológicos Superiores Profissionais (CTeSP), foi utilizada a ferramenta Kahoot!, como forma de introduzir momentos de avaliação com técnicas de aprendizagem ativa. A experiência decorreu ao longo do ano letivo de 2018-19, estando ainda em curso.

A aplicação Kahoot!, consiste em questionários com questões geralmente de escolha múltipla. Nesta experiência, foram desenvolvidos diversos Kahoots, sendo os estudantes convidados a responder. Os estudantes acedem à ferramenta através do seu Smartphone e têm um tempo pré-definido para responder a cada pergunta. O sistema valida as respostas de forma automática e atribui uma pontuação aos estudantes que responderem de forma correta e rápida. Os Kahoots podem ser integrados em contexto de aula de diversas formas. Por exemplo, o professor pode durante a aula lançar um ou vários Kahoots de modo a questionar os estudantes sobre os tópicos previamente apresentados. As questões vão sendo lançadas uma a uma, e após a resposta ser validada, é discutido com os estudantes as várias vertentes associadas à pergunta, clarificando assim alguns tópicos que tenham ficado menos claros. Este modo de interação, fornece em tempo real feedback, permitindo ao professor validar se o conhecimento foi adquirido ou se existe

necessidade de reforçar o ensino de alguma componente da matéria.

Como forma de avaliar os resultados da experiência, em termos de vantagens de utilização e percepções da ferramenta Kahoot! na sala de aula, foi conduzido um questionário, composto por quinze questões fechadas e por duas questões abertas.

Os resultados do questionário vão no sentido do impacto positivo da utilização do Kahoot! no envolvimento e motivação dos estudantes.

Por exemplo, algumas vantagens referidas estão relacionadas com o Kahoot! ter componentes de jogo. Também consideram importante a possibilidade de treinar o conteúdo lecionado na aula e validar se o conhecimento foi adquirido.

As vantagens identificadas estão alinhadas com outros estudos já realizados que referem o contributo positivo na participação, interação e motivação que os estudantes têm quando utilizam a ferramenta Kahoot!, (Zarzycka-Piskorz, 2016).

Identificou-se também algumas das desvantagens, existindo alguns estudantes que referem a competitividade como negativa.

Sendo esta uma experiência ainda em curso, pretende-se no futuro, recolher mais dados e aprofundar os resultados, inclusive comparar as percepções obtidas entre as unidades curriculares e perceber em que medida o conteúdo programático influencia a perceção dos estudantes na utilização da ferramenta.

Referências bibliográficas

- Felder, R. M., & Brent, R. (2003). Learning by doing. Chemical engineering education, 37(4), 282-309.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. Research and Practice in Technology Enhanced Learning, 13(1), 9.
- Witkowski, P., & Corneli, T. (2015). An Investigation into Student Engagement in Higher Education Classrooms. InSight: A Journal of Scholarly Teaching, 10, 56-67.
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. Computers in Human Behavior, 69, 371-380.
- Zarzycka-Piskorz, E. (2016). Kahoot it or not? Can games be motivating in learning grammar?. Teaching English with Technology, 16(3), 17-36.