



CONCITEC
2nd International Conference on
Convergence in Information Science,
Technology and Education

USO DO KAHOOT E DE ESTRATÉGIA DE GAMIFICAÇÃO NO ENSINO SUPERIOR: relato de experiência da aplicação do *Peer Instruction* como metodologia de ensino

Selma Cavaignac
Luís Borges Gouveia (Orientador)
Pedro Alexandre Reis (Coorientador)



**Universidade
Fernando
Pessoa**

www.ufp.pt

Sumário



CONCITEC
2nd International Conference on
Convergence in Information Science,
Technology and Education

1. INTRODUÇÃO
 2. O MÉTODO *PEER INSTRUCTION*
 3. O USO DE TECNOLOGIAS EM SALA DE AULA – A FERRAMENTA *KAHOOT*
 4. A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DIDÁTICA
 5. METODOLOGIA
 6. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS
 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS
- REFERÊNCIAS

Introdução



CONCITEC
2nd International Conference on
Convergence in Information Science,
Technology and Education

Partimos do pressuposto que as transformações causadas pelas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) impactaram profundamente a sociedade atual, remodelando o contexto social no qual estamos inseridos, exigindo **um repensar**, não apenas das **nossas práticas**, mas também dos **nossos saberes**.

Introdução



CONCITEC
2nd International Conference on
Convergence in Information Science,
Technology and Education

Na educação, notadamente no ensino superior, os jovens que pertencem à chamada “**geração digital**” compõem o perfil de discentes que hoje estão nas universidades. Público que nasceu em meio as tecnologias, e mostra-se, cada vez mais, **desinteressado, desatento e desmotivado** (TARDIF, 2011), em relação aos **métodos tradicionais de ensino**.

Introdução



CONCITEC
2nd International Conference on
Convergence in Information Science,
Technology and Education

Nesse sentido, o objetivo do Artigo foi descrever a aplicação de uma metodologia ativa, o método *Peer Instruction* (PI), com o uso de uma plataforma digital (*Kahoot*), baseada na gamificação como estratégia didática. A experiência foi desenvolvida em uma turma de 1^o período do curso de Jornalismo da Universidade Ceuma, formada por alunos na faixa-etária de 17 a 20 anos.

Referencial teórico



CONCITEC
2nd International Conference on
Convergence in Information Science,
Technology and Education

- Sangiorgio et al. (2011), a **'geração digital'** é formada por jovens que nascem e crescem cercados de tecnologia, e aprendem a se **comunicar numa linguagem digital**, devido às muitas horas de navegação na rede.
- Geração que **não responde** significativamente às metodologias educacionais tradicionais, cujo o modelo educativo é **unidirecional**, centrado no professor.
- Práticas pedagógicas precisam ser **reformuladas**, a fim de tornar o ensino mais **atrativo**.

Referencial teórico



CONCITEC
2nd International Conference on
Convergence in Information Science,
Technology and Education

- O método *Peer Instruction*, ou “Instrução pelos Colegas”, em tradução livre, foi proposto para o Ensino Superior na década de 90, pelo professor de Física Eric Mazur, da Universidade de Harvard (EUA). O seu principal objetivo é tornar as aulas mais interativas, envolvendo ativamente os alunos no processo da sua própria aprendizagem.

Referencial teórico



CONCITEC
2nd International Conference on
Convergence in Information Science,
Technology and Education

- Aulas expositivas são uma maneira de transferir notas de aula dos professores diretamente para os notebooks dos alunos. Com o *peer instruction* os aprendizes são constantemente convidados a aplicar novas informações e novos conhecimentos, em vez de simplesmente tomar notas, se tornando gestores do seu próprio processo de aprendizagem (MANZUR, 2015).

Referencial teórico



CONCITEC
2nd International Conference on
Convergence in Information Science,
Technology and Education

- A 'Gamificação' é a utilização de elementos dos jogos, com a finalidade de motivar os indivíduos à ação, ajudar na resolução de problemas e favorecer aprendizagens (Kapp, 2012). Elementos como regras, objetivos, ranking, diversão, competição estão presentes na gamificação.
- *Kahoot* é uma plataforma que possibilita a criação de *quizzes*. A proposta é envolver os alunos por meio de estratégias semelhantes a jogos, com pontuação, interação e ranqueamento (DELLOS, 2015).

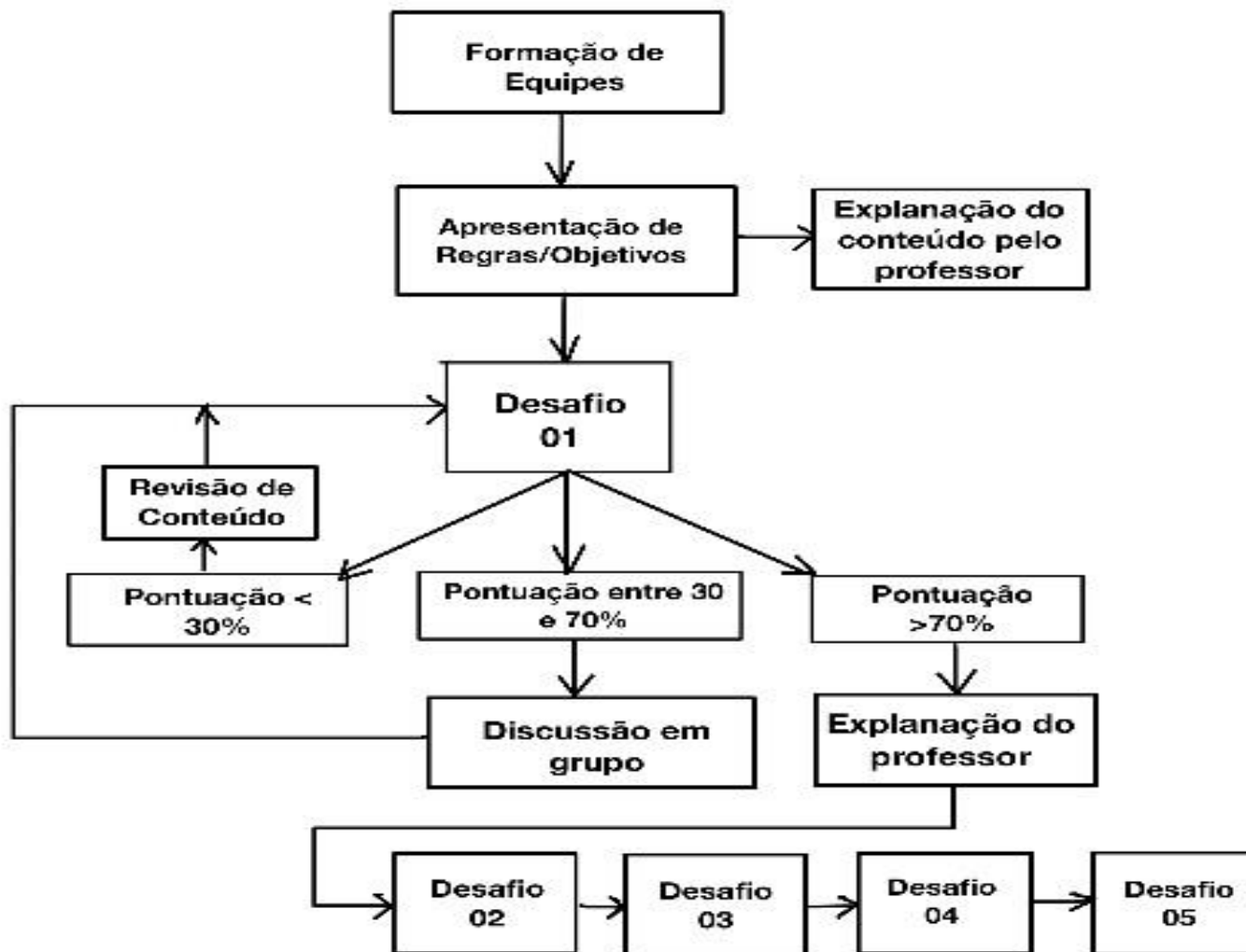
Metodologia



CONCITEC
2nd International Conference on
Convergence in Information Science,
Technology and Education

- A experiência aconteceu durante o primeiro semestre letivo de 2019, numa turma de ensino superior, de um curso de Jornalismo. A metodologia utilizada foi o estudo de caso.
- A pesquisa foi aplicada para 35 alunos da disciplina de Processos e Técnicas de Jornalismo. Todos os alunos possuíam *smartphones* e utilizaram a internet da instituição para a realização das atividades.

Metodologia



Metodologia



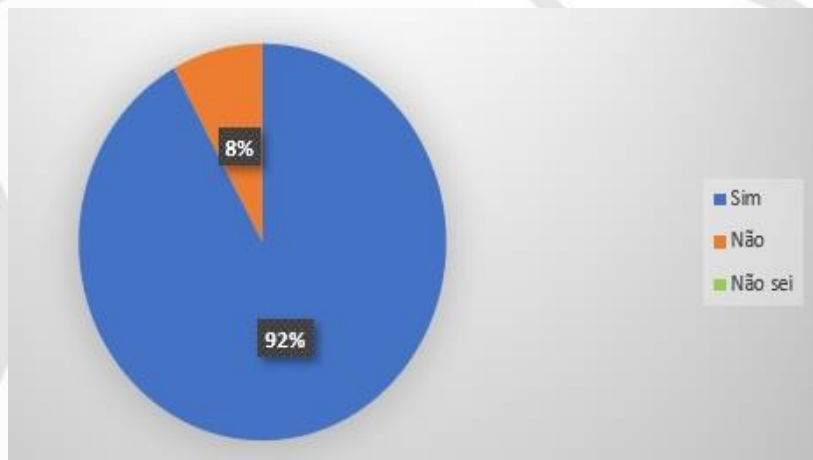
CONCITEC
2nd International Conference on
Convergence in information Science,
Technology and Education

- Para avaliação da experiência foi aplicado questionário com sete (7) perguntas, sendo cinco fechadas e duas abertas.
- O questionário foi elaborado no aplicativo *Forms* e compartilhado no grupo de *WhatsApp* da sala, para que os alunos pudessem ter mais facilidade de responder utilizando seus *smartphones*.

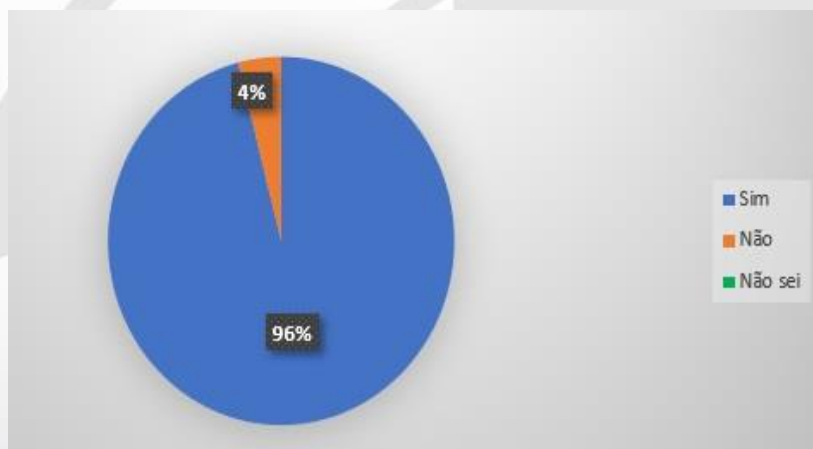
Resumo dos resultados



CONCITEC
2nd International Conference on
Convergence in information Science,
Technology and Education



Você gostou do método utilizado?

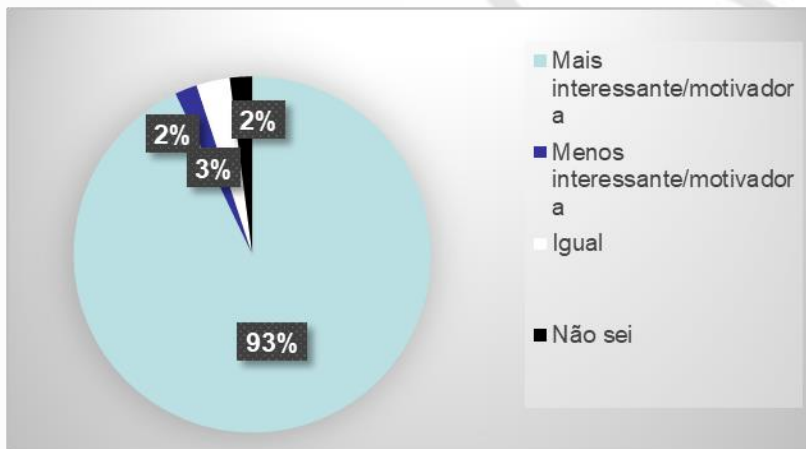


Os *quizzes* ajudaram na compreensão dos conteúdos?

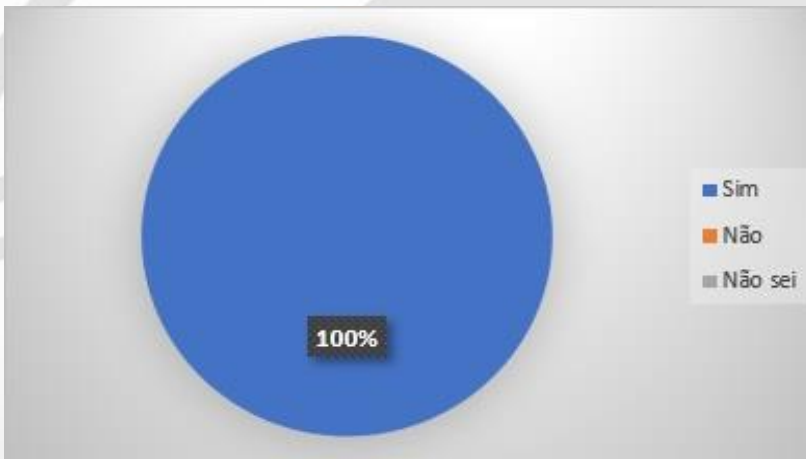
Apresentação dos resultados



CONCITEC
2nd International Conference on
Convergence in Information Science,
Technology and Education



A metodologia aplicada quando comparada à metodologia tradicional é mais interessante/motivadora?



Você gostou de ter utilizado o aplicativo *Kahoot* para responder aos quizzes?

Conclusão



CONCITEC
2nd International Conference on
Convergence in Information Science,
Technology and Education

1. Concluimos que o método, a estratégia didática e as ferramentas utilizadas ajudaram a melhorar a compreensão dos conteúdos trabalhados, quando comparado com aulas teóricas tradicionais.
2. Em relação ao uso do *Kahoot*, que gerou uma atmosfera de competição, os alunos destacaram esse aspecto como “**show**”.
3. Também foi relatado uma **motivação** maior para estudar os conteúdos da disciplina e **animação** para frequentar as aulas.

Referências



CONCITEC
2nd International Conference on
Convergence in Information Science,
Technology and Education

DELLOS, R. **Kahoot!** A digital game resource for learning. *Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12 (4), 2015, 49-52.

MAZUR, Eric. *Peer Instruction: a revolução da aprendizagem ativa*. Trad. Anatólio Laschuk, Porto Alegre: Penso, 2015.

KAPP, Karl M. **The Gamification of Learning and instruction**: game-based methods and strategies for training and education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

SANGIORGIO, J. M. P.; MARIANA, G.; MOREIRA, F. S.; TANAKA, E. E. **Geração Y**: a motivação para construção do conhecimento. *Revista da ABENO*, v. 11, n. 2, p. 14-18, 2011.

TARDIF, M. **Saberes docentes e formação profissional**. 12 ed. Petrópolis: Vozes, 2011.



CONCITEC
2nd International Conference on
Convergence in Information Science,
Technology and Education

OBRIGADA!!

Selma Cavaignac

selma.cavaignac@ceuma.br