

Utilização da aplicação Kahoot no Ensino superior

Pais, Pires & Chagas, Instituto Politécnico de Leiria

Resumo

A experiência apresentada neste relato consiste na utilização da plataforma Kahoot em contextos do ensino superior e na análise dos resultados relativos à satisfação dos estudantes, bem como das vantagens associadas a este recurso.

Palavras-chave: estudantes; jogos educativos; ensino superior

Abstract

The experience described in this report consists in the use of the Kahoot platform in a Higher Education context and in the analysis of the results pertaining to the students' satisfaction, as well as to the advantages associated to this tool.

Key words: students; educational games; higher education.

JOGOS EDUCATIVOS NO ENSINO SUPERIOR

Nas últimas décadas, a integração da tecnologia tem vindo a desempenhar um papel fundamental em vários setores da sociedade e é inegável o seu poder transformativo a vários níveis.

No contexto educativo, mais concretamente no Ensino Superior, as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) potenciam um conjunto de vantagens a nível pedagógico, que vão desde o aumento da motivação para a aprendizagem (Golonka, Bowles, Frank, Richardson & Freynik, 2014) à possibilidade de se proporcionarem momentos periódicos de monitorização da aprendizagem (Johns, 2015), que permitem ao estudante aferir a sua capacidade de compreensão e assimilação de informação.

A aprendizagem baseada em jogos digitais surge como uma tendência que está em plena consolidação em diversas partes do mundo. Os jogos educacionais estimulam o interesse do estudante na sala de aula, pois permitem o ensino dos conteúdos de uma forma lúdica. Além disso, é possível aprender com os erros, conciliando o estímulo e a diversão (Fardo, 2013; Minussi & De Souza Wyse, 2016; Sena et al, 2016). A utilização deste tipo de jogos tem uma influência positiva no desenvolvimento de habilidades cognitivas importantes como, por exemplo, estratégia, aumento da capacidade de concentração, execução de multitarefas, competição, entre outros (González et al, 2016; Tonéis, 2010; Bavelier & Green, 2016).

A utilização da plataforma Kahoot tem vindo a ser amplamente investigada e surge como um exemplo da integração de ferramentas Web 2.0 no ensino, aproveitando o recurso ao smartphone dos próprios estudantes, seguindo a metodologia Bring Your Own Device (BYOD). Investigadores portugueses analisaram a utilização de uma plataforma de Aprendizagem Baseada em Jogos, nos quais se incluiu o Kahoot, tendo-se concluído haver um conjunto de vantagens associadas a este recurso (Esteves, Pereira, Veiga, Vasco & Veiga, 2018).

RELATO DE EXPERIÊNCIA

A experiência está a ser desenvolvida numa escola de uma instituição de ensino superior da região centro. Comporta alunos dos cursos de licenciatura na área do Turismo e envolve as unidades curriculares de Estatística e Inglês.

De entre as diversas aplicações disponíveis online), as docentes optaram pela utilização da aplicação Kahoot. Os principais motivos da escolha prendem-se com o facto de a aplicação estar acessível online de forma gratuita, permitir uma utilização intuitiva, quer pelo docente/autor, quer pelo estudante/jogador e possibilitar a participação de toda a turma numa atividade de aprendizagem interativa, estimulante e lúdica. Este (a) foi aplicado (a) em sala de aula, em forma de “game quiz”, com diferentes objetivos: como forma de introduzir ou testar a aquisição de vocabulário de um determinado tópico; como forma de iniciar a discussão de uma determinada temática ou como forma de revisão de conteúdos.

Empiricamente, foi possível atestar a forma positiva como os estudantes reagiram à aplicação na grande maioria das situações em que foi utilizada como recurso pedagógico pelas docentes. Em termos de investigação futura, o objetivo das docentes passa por verificar a receptividade dos estudantes através da realização de um questionário.

Referências bibliográficas

Batsila, M., & Tsihouridis, C. (2017, September). “Let’s Go... Kahooting” –Teachers’ Views on CRS for Teaching Purposes. In International Conference on Interactive Collaborative Learning (pp. 563-571). Springer, Cham.

Bavelier, D., Green, S. (2016). O poder das games para turbinar o cérebro. *Revista Scientific American Brasil*, v.169. São Paulo: Editora Segmento.

Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(2), 72-93. 10.3991/ijet.v13i02.7467

Correia, M., & Santos, R. (2017). Game-based learning: The use of Kahoot in teacher education. In *Computers in Education (SIIE), 2017 International Symposium on* (pp. 1-4). IEEE.

de Sena, S., Schmiegelow, S. S., do Prado, G. M., de Sousa, R. P. L., & Fialho, F. A. P. (2016). Aprendizagem baseada em jogos digitais: a contribuição dos jogos episódicos na geração de novos conhecimentos. *RENOTE*, 14(1).

Esteves M., Pereira A., Veiga N., Vasco R., Veiga A. (2018) The Use of New Learning Technologies in Higher Education Classroom: A Case Study. In: *Auer M., Guralnick D., Simonics I. (eds) Teaching and Learning in a Digital World*. ICL 2017. Advances in Intelligent Systems and Computing, vol 715. Springer, Cham

Fardo, M. L. (2013). A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. *RENOTE*, 11(1).

González, M. Kittredge, A., Sanchez, I., Fleischer, B., Spelke, E., Maiche, A. (2016). Jogos com cartões podem melhorar habilidades numéricas. *Revista Neuroeducação*, v8. São Paulo: Editora Segmento.

Golonka, E. M., Bowles, A. R., Frank, V. M., Richardson, D. L., & Freynik, S. (2014). Technologies for foreign language learning: a review of technology types and their effectiveness. *Computer assisted language learning*, 27(1), 70-105.

Minussi, M. M., & de Souza Wyse, A. T. (2016). Web-Game educacional para ensino e aprendizagem de Ciências. *RENOTE*, 14(1).

Tonéis, C. N. (2010). *A lógica da descoberta nos jogos digitais* [Dissertação de Mestrado]. São Paulo Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

Wichadee, S., & Pattanapichet, F. (2018). Enhancement of performance and motivation through application of digital games in an english language class. *Teaching English with Technology*, 18(1), 77-92.