

# APRENDIZAGEM E TECNOLOGIA DIGITAL: O APLICATIVO KAHOOT E A INTEGRAÇÃO ENTRE O LÚDICO E O ENSINAR

*Data de submissão: 09/06/2023*

*Data de aceite: 03/08/2023*

### **Juçara Rocha Soares Mapurunga**

Universidade de Fortaleza/UNIFOR  
Fortaleza - Ceará  
<http://lattes.cnpq.br/4786343404992733>

### **Caio Citó Rodrigues**

Universidade de Fortaleza/UNIFOR  
Fortaleza - Ceará  
<http://lattes.cnpq.br/8823622531108124>

### **Mirella Maria Bandeira do Carmo**

Universidade de Fortaleza/UNIFOR  
Fortaleza/Ceará  
<http://lattes.cnpq.br/1579468533835285>

**RESUMO:** Com este trabalho, os autores apresentam a experiência em desenvolver um objeto de aprendizagem, utilizando uma tecnologia digital que contribuisse para a prática pedagógica de professores do Curso Psicologia da Universidade de Fortaleza (Unifor), possibilitando a inserção da metodologia ativa no ambiente acadêmico e auxiliando os alunos no processo de aprendizagem, buscando fazer desta uma experiência mais ativa por parte do corpo discente e integrando alunos e professores. Nesta perspectiva, foi elaborado o quiz “Introdução à Psicanálise” no aplicativo Kahoot, com afirmações, questionamentos

e proposições elaboradas a partir dos temas estudados em sala de aula, visando obter dados sobre o conhecimento dos alunos que posteriormente foram discutidos com a professora-orientadora a fim de traçar diretrizes que viessem a sanar as dúvidas oriundas do quiz e esclarecer eventuais questionamentos sobre o conteúdo de forma integral. Dessa forma, a metodologia ativa, um novo conceito educativo que estimula processos de ensino-aprendizagem de caráter crítico-reflexivo, foi uma forte aliada na execução do quiz com os alunos, o que facilitou o mapeamento das dificuldades oriundas do corpo discente com o conteúdo em questão.

**PALAVRAS-CHAVE:** Metodologia ativa. Aprendizagem. Quiz. Monitoria.

## LEARNING AND DIGITAL TECHNOLOGY: THE KAHOOT APPLICATION AND THE INTEGRATION BETWEEN LUDIC AND TEACHING

**ABSTRACT:** With this paper, the authors present the experience in developing a learning object, using a digital technology that could contribute to the pedagogical practice of professors of the Psychology

Course at the Universidade de Fortaleza (Unifor), enabling the insertion of the active methodology in the academic environment and helping students in the learning process, seeking to make this a more active experience on the part of the students and integrating them and the teachers. In this perspective, the quiz “Introduction to Psychoanalysis” was prepared in the Kahoot application, with statements, questions and propositions elaborated from the themes studied in the classroom, aiming to obtain data on the knowledge of the students that were later discussed with the teacher- advisor in order to draw up guidelines that would solve the doubts arising from the quiz and clarify any questions about the content in an integral way. In this way, the active methodology, a new educational concept that stimulates teaching-learning processes of a critical-reflexive nature, was a strong ally in the execution of the quiz with the students, which facilitated the mapping of the difficulties arising from the students with the content in question.

**KEYWORDS:** Active methodology. Learning. Quiz. Student Tutoring

## 1 | INTRODUÇÃO

Este estudo buscou relacionar aplicativos e jogos online que podem ser utilizados em sala de aula em formato de quiz com o conteúdo da disciplina Teorias Psicológicas II: Psicanálise do primeiro semestre do Curso de Psicologia da Universidade de Fortaleza - UNIFOR. O uso de quizzes é uma forma interativa de aprofundar e avaliar a aprendizagem do estudante. Seu principal objetivo é incentivar os estudantes a pesquisar, refletir e discutir os conteúdos e conceitos trabalhados em sala de aula através de questões de ordem teóricas e práticas. É cada vez mais desafiador para o professor manter o estudante interessado e motivado em uma aula teórica. Assim sendo, o uso das novas tecnologias e demais metodologias ativas auxilia o docente a dinamizar suas aulas, tornando-as interessantes e atrativas e colocando o estudante no centro no processo de ensino e aprendizagem. Verificar e avaliar a aprendizagem do discente pode ser considerado atualmente o grande desafio do professor, e o uso das novas tecnologias pode facilitar o processo de avaliação.

O processo de avaliação da aprendizagem com o uso de quizzes são possibilidades viáveis ao processo de aprendizado e avaliação, ajudando no desenvolvimento das habilidades e de raciocínio do estudante, além de incentivar a discussão e trabalho em grupo, interferindo positivamente na relação professor-estudante. No mesmo sentido, destaca Morán (2015) que desafios e atividades podem ser planejados e avaliados com apoio de tecnologias.

A avaliação em formato de quiz faz parte da chamada avaliação formativa, definida por Costa e Oliveira (2015) como uma ampla variedade de métodos que os professores usam para realizar avaliações em processo de compreensão do desenvolvimento do estudante, das necessidades de aprendizagem e do progresso acadêmico. Avaliações formativas ajudam os professores a identificar os conceitos que os estudantes estão com mais dificuldades para entender, as competências que estão tendo obstáculos em trabalhar

e os padrões de aprendizagem que ainda não alcançaram a fim de pensar em que ajustes podem ser feitos (COSTA; OLIVEIRA, 2015).

A metodologia ativa é um novo conceito educativo que estimula processos de ensino e aprendizagem de caráter crítico-reflexivo, no qual o educando participa de forma direta e se compromete com seu aprendizado à medida que ele se insere na teorização e traz elementos novos, ainda não considerados nas aulas ou na própria perspectiva do educador (SOBRAL; CAMPOS, 2012; BERBEL, 2011).

O professor não pode deter-se a utilizar, raramente, um projetor para apresentação de slides, é necessário ir além. Logo, o uso de atividades que possibilitam a ação e reflexão do aluno torna-se um fator preponderante no ensinar e no aprender. Os quizzes, por exemplo, são atividades que podem ser realizadas no espaço escolar, através de ferramentas digitais, contribuindo de forma eficaz na construção de conhecimentos e no processo de avaliação do aluno, auxiliando a aprendizagem de maneira significativa e lúdica (ARAÚJO et al., 2011).

Neste sentido, alguns estudos têm demonstrado a utilização do quiz em diferentes áreas do conhecimento, verificando a sua eficácia como recurso pedagógico que motiva a ação dos estudantes e auxilia no processo de aprendizagem (ARAÚJO et al., 2011; SALES et al., 2014; SILVA et al., 2010).

Desta maneira, o objetivo foi desenvolver um objeto de aprendizagem que contribuísse para a prática pedagógica de professores da disciplina, possibilitando a inserção desta metodologia no ambiente acadêmico e auxiliando os alunos no processo de aprendizagem.

## 2 | METODOLOGIA

Os autores realizaram no presente artigo uma pesquisa qualitativa, em que, segundo Marconi e Lakatos (2011), se pauta na análise e interpretação de aspectos profundos onde se buscou descrever a complexidade do comportamento humano a partir do fornecimento de dados sobre atitudes, comportamentos e tendências, por exemplo, posteriormente analisados.

Desse modo, no intuito de se obter estes dados anteriormente citados, foi-se elaborado um quiz – partindo da proposta de se trabalhar com metodologias ativas – no aplicativo Kahoot que foi, mais tarde, trabalhado nas aulas que antecederam a segunda avaliação semestral da disciplina de Teorias Psicológicas II: Psicanálise e nos Grupos de Estudos Dirigidos, os GED, contando com a participação de sessenta alunos, sendo, este quiz, organizado e efetuado pelos monitores. O quiz contava com questões, proposições e assertivas sobre os conteúdos trabalhados em sala e, após cada pergunta, um tempo específico foi dado para que os alunos pudessem responder às questões. A partir da resposta, o aplicativo informava qual item estaria correto e se iniciava uma discussão

mediada pelos monitores para sanar dúvidas e para mapear os principais pontos de dificuldade por parte do corpo discente.

As questões elaboradas poderiam conter entre dois e quatro itens e eram representadas por um símbolo específico para cada item. De acordo com a resposta do aluno, era sinalizado no seu dispositivo a resposta que o discente julgava correta. Mediante a apresentação ainda na lousa do item correto, dava-se início ao que julgamos ser a parte mais importante do trabalho: as discussões. Nesse momento, os alunos discutiam entre si sobre os itens enquanto os monitores auxiliavam na discussão com o objetivo de sanar as dúvidas e de, como já dito, mapear os pontos onde estavam havendo maiores confusões e maiores questionamentos.

### 3 | RESULTADOS E DISCUSSÃO

De acordo com Cassundé, Mendonça e Muijder (2017), o labor docente pode ser interpretado como a profissão do conhecimento, visando transmitir um saber de modo relevante. Tendo surgido há muito tempo, o papel ocupado pelo professor no início – aqui se tratando do professor universitário – era adquirido através da titulação de bacharel, ao passo que se exigia desse mestre um movimento de constante atualização do próprio saber, especializações, pesquisas, experiência e capacidade de avaliar os alunos, sendo, assim, apto a exercer a docência (CASSUNDÉ; MENDONÇA; MUYLDER, 2011).

Assim, como em outras profissões, o trabalho do professor evoluiu, sendo este demandado de novas metodologias que fossem mais bem recebidas pelos alunos (CASSUNDÉ; MENDONÇA; MUYLDER, 2011). A metodologia ativa é composta por uma gama de acessórios que possibilita ao professor a utilização de novas técnicas passíveis de serem utilizadas durante o ensino, de modo que o dinamize.

Nesse íterim, o aplicativo Kahoot foi a ferramenta utilizada pelos monitores visando uma melhoria do desempenho acadêmico, visto que havia a necessidade de proporcionar um ambiente lúdico que facilitasse a resolução de obstáculos encontrados no decorrer da disciplina e que servisse ao professor como uma opção a ser levada em consideração em atividades corriqueiras da docência. Como foi constatado no estudo de Sobral e Campos (2012), a utilização desses métodos ativos propõe a elaboração de situações de ensino que promovam uma aproximação crítica do aluno com a realidade e a reflexão sobre problemas que geram interesse e desafios. Nessa ótica, foi exigido do corpo discente que se apropriasse do espaço dos grupos de estudo, de modo que pudessem se colocar, trazendo suas dúvidas, debatendo e conversando com os monitores e com os colegas. O quiz e a sua aplicação foi permeada pelos benefícios da relação muito positiva no processo de aprendizagem que se estabelece entre os alunos da disciplina e os monitores desta. Devido ao contato bem próximo entre esses dois entes, as perguntas afloravam com mais naturalidade e a timidez deu lugar a espontaneidade durante o processo de aprendizagem

da disciplina que introduz a psicanálise no curso de psicologia.

De acordo com Berbel (2011), as metodologias ativas têm o potencial de despertar a curiosidade à medida que os alunos se inserem na teorização e trazem elementos novos a esse processo. Assim, a utilização de jogos como facilitadores de aprendizagem torna-se imprescindível à contribuição do conhecimento destes. Partindo disso e do que disse Carl Rogers (1969) ao defender a aprendizagem significativa, o aluno sendo exposto a metodologias que o chamem atenção e o interessem, práticas que tendem a prender mais a atenção e o interesse destes, pode de fato aprender, sendo o responsável pelo seu processo de aquisição do conteúdo. Durante o quiz, os autores prezaram por uma metodologia diferenciada, mesmo que com a roupagem de uma avaliação clássica de perguntas e respostas. O quiz contava com cores, com símbolos, com animações e com dispositivos comuns ao cotidiano dos jovens aprendizes – celulares, computadores e tablets. Desse modo, prendendo a atenção dos alunos com algo interessante e fazendo deles autores do processo de aprendizagem, foi possível observar que não só o interesse em estudar a psicanálise foi positivamente afetado, mas também que as dúvidas diminuíram, que o contato entre os alunos e os monitores aumentou – assim como o contato entre os próprios colegas por conta das ricas discussões propiciadas no caloroso momento de debate – e que alguns conteúdos que antes estavam apenas superficialmente firmados, foram, de fato, consolidados.

Para Mota et al., (2014), jogos educativos devem proporcionar um ambiente crítico, fazendo com que o aluno se sensibilize para a construção de seu conhecimento com oportunidades prazerosas para o desenvolvimento de suas cognições e contribuindo nas relações interpessoais de forma a desenvolver a cooperação nos grupos, o que promove a interdependência. Dessa forma, podemos avaliar que o quiz, assim como já dito, não foi meramente uma atividade avaliativa convencional, embora se assemelhe estruturalmente. A partir do momento que o quiz proporcionou aos alunos reflexões e estranhamentos sobre o conteúdo, ao passo que incentivou o pensamento crítico destes através dos questionamentos elaborados por eles mesmos, a atividade mesclou a avaliação e o lúdico em uma só plataforma, onde os alunos, afetados por aquela fértil interação, foram capazes de pensar, de raciocinar, de debater. Seguindo a ótica piagetiana de aprendizagem, tal como diz Macedo (1994), eles estiveram aptos a destruir e reconstruir seus sistemas cognitivos almejando construir uma nova série de aprendizados, desconstruindo com antigas crenças e desenvolvendo uma nova malha cognitiva capaz de fixar conteúdos antigos e conteúdos novos.

Outrossim, existe outro ponto que se faz extremamente válido como efeitos observáveis da aplicação de metodologias como o quiz do aplicativo Kahoot. Antes de só avaliar o conhecimento, o quiz traz consigo a função de mapear onde estão os principais focos de dúvidas dos alunos. Durante a aplicação do teste, a partir do feedback dado pelos alunos e pelos resultados obtidos ao final do GED, pudemos observar onde estavam sendo

os focos de maiores dúvidas dos alunos e, posteriormente, traçar diretrizes que viessem a sanar esses problemas.

Uma outra fundamental observação feita pelos autores diz respeito à relação entre aluno e monitor, que deve ser de mútua compreensão para, além de favorecer a boa convivência, permitir o estreitamento de laços e dar autonomia para o aluno, corroborando com o estudo de Haag (2008), no qual se constata que conseguir formar um ambiente de afetividade durante as interações extraclasse faz parte da formação para se trabalhar em sala. O bom desempenho dos alunos estimula o monitor a continuar buscando maneiras dinâmicas de passar os conteúdos e almejar ser um futuro docente, como demonstra o estudo de Silva (2013), que ratifica que a monitoria possibilita o aprofundamento e o desenvolvimento de ações que permitem uma formação inicial para a docência no ensino superior em conjunto com os professores.

## CONCLUSÃO

Finalizando este estudo, foi possível perceber com base nos dados observados e coletados através de questionários verbais que a prática foi bastante proveitosa tanto para os alunos como para os monitores e para a professora orientadora.

Consideramos que no atual cenário educacional é imprescindível o uso da metodologia ativa aliada à prática pedagógica. Desta maneira, a implantação de diferentes metodologias de ensino e a realização de diversas atividades através de recursos interacionais são de suma relevância no processo de ensino e aprendizagem. Verifica-se assim, que o quiz constitui um excelente recurso pedagógico que instiga a participação ativa de alunos no processo de ensino e de aprendizagem, contribui na construção do conhecimento, possibilita a interação dos alunos, além de poder ser utilizado pelo professor como um instrumento avaliativo.

Através da aplicação do quiz, foi possível reiterar alguns conceitos, fixar eventuais conteúdos não tão bem compreendidos pelos alunos, sanar dúvidas e, principalmente, mapear quais as principais dificuldades encontradas durante essa disciplina. A importância dessa contabilização e classificação das principais dúvidas foi importante por dois motivos principais: primeiro pela análise de como poderiam ser trabalhados de modo a clarear tais dúvidas; em seguida, compartilhar esses dados com a professora, para posteriormente agir em prol de facilitar a abordagem dos conteúdos para turmas que posteriormente cheguem à disciplina.

Ademais, foi possível notar que adotar um jogo educacional como uma proposta de metodologia ativa se mostrou como muito eficaz, onde os alunos, ao serem questionados sobre as atividades, a avaliaram como agradável e divertida, exigindo deles protagonismo maior no processo de aprendizagem, rompendo com a passividade característica do ensino.

No que tange aos pontos positivos e negativos, foi possível analisar que, por mais

positiva que tenha sido a experiência no aplicativo Kahoot, este se apresentou como dificultoso em alguns momentos devido à sua especificidade de funcionamento e ao fato de que o aplicativo está disponível apenas na língua inglesa, sendo, assim, mais dificultoso para aqueles alunos com a faixa etária mais avançada, onde o uso dessas tecnologias, às vezes, não se faz tão enraizado como nas gerações mais jovens. Mesmo com essas adversidades naturais de qualquer processo pedagógico, a prática do quiz se mostrou eficaz tanto para a solidificação dos conteúdos, para a interação e o bom relacionamento entre os três pilares aqui avaliados – alunos, monitores e professor – bem como para o mapeamento das dificuldades, eficaz quando as diretrizes de ensino das próximas turmas forem ser traçadas.

## REFERÊNCIAS

BERBEL, N. A. N. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. *Semina: Ciências Sociais e Humanas*, v. 32, n. 1, p. 25-40, 2012.

CASSUNDÉ, Fernanda Roda de Souza Araújo; MENDONÇA, José Ricardo da Costa; MUYLDER, Cristiana Fernandes de. Avanços e Democratização das Tecnologias Digitais e Perfil de Competências do Professor do Ensino Superior: uma Discussão Teórica. **Revista Educação a Distância e Práticas Educativas Comunicacionais e Interculturais**, São Cristóvão, v. 17, n.1, p. 205-207, jan/abr 2017. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6711130>. Acesso em: 29 ago. 2019.

HAAG, G. S. Contribuições da monitoria no processo ensino-aprendizagem em psicologia. *Rev. bras. enferm.* [online] v.61, n.2, pp. 215-220, 2008

MOREIRA, Marco Antonio. A teoria da aprendizagem significativa de Rogers. In: MOREIRA, Marco Antonio. **Teorias de Aprendizagem**. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária LTDA., 1999. cap. 9, p. 139-149. *E-book*.

MACEDO, Lino de. A perspectiva de Jean Piaget. **Série Idéias**, n. 2, p. 47-51, 1994. MOTA, N.S., et al., Jogos didáticos e monitorias: relatos de contribuições do PIBID/física em escola pública de campos dos goytacazes. 2014

SILVA, R. N.; BELO, M. L. M.; Experiências e reflexões de monitoria: contribuição ao ensino aprendizagem. *Scientia Plena*, v. 8, n. 7, 2012

SILVA, T. T. C. O.; A monitoria na disciplina de teoria da literatura I : um relato de experiência. 2013 SOBRAL, F. R.; CAMPOS, C. J. G. Utilização de metodologia ativa no ensino e assistência de enfermagem na produção nacional: revisão integrativa. *Revista da Escola de Enfermagem da USP*, v. 46, n. 1, p. 208- 218, 2012

ROGERS, C. R. *Freedom to learn*. Columbus, Ohio, Charles E. Merrill, 1969, 358 p. KAHOOT. Disponível em . Acesso em: 20 jul. 2017. MARCONI, Marina de Andrade. LAKATOS, Eva Maria. *Metodologia Científica*. 5ª ed. São Paulo: Atlas, 2011. MORÁN, José Manuel. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. São Paulo: Papirus Editora, 2000.