

O Kahoot e a Sociologia: Relato de experiência na Residência Pedagógica

VITOR MORAES DOS SANTOS¹;
VERA LÚCIA DOS SANTOS SCHWARZ²

¹ *Universidade Federal de Pelotas – vinleon7@hotmail.com*

² *Universidade Federal de Pelotas – verasschwarz@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho consiste em relato de experiência de atividades de regência desenvolvidas, na condição de bolsista residente, do Núcleo de Filosofia e Sociologia, área das Ciências Humanas, do Programa Residência Pedagógica (PRP) financiado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Ensino Superior (CAPES). O referido programa visa à formação inicial de professores por meio da inserção, ainda na graduação, de estudantes de cursos de licenciatura, para atividades de elaboração de planos de aula e regência docente, em instituições públicas de ensino da Educação Básica. Dessa forma, procedo o relato de experiências operadas a partir da utilização do *Kahoot*, ferramenta adotada para auxiliar o processo de ensino e aprendizagem dos conteúdos da disciplina de Sociologia com os educandos do ensino médio. Portanto, tem como objetivo analisar possibilidades e desafios da utilização da página *web Kahoot*, em seu modo gratuito, para o engajamento e aprendizagem dos educandos na disciplina de Sociologia, de uma escola pública municipal da rede de ensino de Pelotas. As novas gerações, a partir de 2000, estão cada vez mais expostas a ambientes permeados por dispositivos com acesso a internet, como apontam os autores:

“A ampliação do acesso aos dispositivos móveis em todo o mundo tem promovido mudanças no modo de produção e no compartilhamento do conhecimento e apresentado múltiplas possibilidades para a aprendizagem, baseadas na mobilidade dos dispositivos, dos alunos, dos conteúdos e no acesso ao conhecimento a qualquer hora e em qualquer lugar.” (Melo & Neves, 2015)

Fundamentando-se na minha própria experiência com o site e como ela auxiliou a minha prática docente para lidar, no contexto atual, com os estudantes e, conseqüentemente com as futuras gerações que estão cada vez mais familiarizadas com as tecnologias e suas diversas ferramentas, a utilização destas no ensino desperta interesse e motivação, vinda além da familiaridade com a tecnologia.

“O Kahoot é um desses aplicativos que, utilizado para fins de educativos, torna a sala de aula mais colaborativa, divertida e flexível, suscitando em seus utilizadores a criatividade, a interatividade e a motivação, entre outras habilidades e competências educacionais para o processo cognitivo e construtivo da aprendizagem.” (Monteiro;Rodrigues;Pinheiro, 2019)

Tendo um caráter instigante quando utilizado na sociologia, uma matéria já periférica dentro dos currículos escolares(Vargas, 2013), e que possui uma extensa teoria de difícil compreensão, que comumente tem suas avaliações realizadas na maneira tradicional, a qual suscita uma monotonia dentro da sala de aula, podendo levar ao desinteresse.

2. METODOLOGIA

“Um dos grandes problemas para a legitimação do ensino de Sociologia na Educação Básica tem sido a reprodução de transposição didática de conteúdos das Ciências Sociais do nível superior para o nível médio.” (MORAES; GUIMARÃES; TOMAZI, 2005)

Em vista disso a elaboração de perguntas a serem feitas através da ferramenta, requer que pensemos em questões objetivas, e para isso é necessário ter um bom conhecimento da temática que será trabalhada, a fim não apenas de realizar perguntas e respostas curtas, mas que estejam transpostas e em consonância com aulas prévias trabalhadas com os estudantes.

Até o presente momento realizei e participei da elaboração de quatro quizzes, o primeiro contendo apenas questões de conhecimento popular acerca do futebol, o segundo sobre indústria cultural, um trabalho mais teoricamente embasado na dialética do esclarecimento de Adorno e Horkheimer.

O terceiro e o quarto foram elaborações conjuntas que misturavam conteúdos de filosofia e sociologia, perguntas estas que também foram desenvolvidas e corrigidas em conjunto pelos colegas do programa Residência Pedagógica da UFPEL no núcleo de filosofia e sociologia.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Respaldando-se na lei brasileira:

“XII - educação digital, com a garantia de conectividade de todas as instituições públicas de educação básica e superior à internet em alta velocidade, adequada para o uso pedagógico, com o desenvolvimento de competências voltadas ao letramento digital de jovens e adultos, criação de conteúdos digitais, comunicação e colaboração, segurança e resolução de problemas. (Incluído pela Lei nº 14.533, de 2023) está previsto na lei 9.394 de 1996”

E diagnosticando a posse de aparelhos celulares, tablets e ou notebooks pelos estudantes, ou a existência de um laboratório de informática na escola, o professor não apenas está livre para fazer uso das ferramentas digitais tal como o Kahoot, mas assim acredito que deva utilizá-las.

O Kahoot é uma ferramenta que pode ser utilizada gratuitamente para elaboração de quizzes, tendo a possibilidade de se criar questões de 120 caracteres, a serem respondidas de forma objetiva com quatro alternativas de 75 caracteres ou de verdadeiro ou falso, elaborei um folder que contém um manual de sua utilização: [Folder Kahoot Sala de Aula Tutorial.pdf](#).

Após criado o quiz, basta que iniciemos ele, o que nos dará um pin e também um QRcode para a entrada dos participantes na atividade, podendo ser acessada pelos estudantes com seus telefones ou computadores.

Outro recurso disponibilizado pela plataforma aos participantes é a possibilidade de escolher um avatar, sempre bem explorado em todas as aplicações, o que dá um tom descontraído e divertido ao ambiente, facilitando assim tanto a atividade docente da aplicação do quiz, quanto a dos participantes.

A ferramenta Kahoot foi utilizada pela primeira vez por mim no trabalho final de prática V, intitulado “O Fenômeno Social do Futebol”, que argumentava que o futebol perpassa o habitus de todo brasileiro, foram utilizados os dois recursos de questões gratuitas em perguntas especificamente sobre o futebol, o qual serviu para cativar o interesse de quem assistia a apresentação, servindo

como exemplificação do objetivo central do trabalho, confirmando a argumentação do mesmo, assim mostrando que a ferramenta também funciona como uma ponte estudante/professor e mais ainda como uma ponte estudante/conteúdo.

Na seguinte ocasião em que a ferramenta foi utilizada, desta vez como exercícios de fixação do conteúdo de indústria cultural, na transposição didática da cadeira de Estágio I, em que as respostas para as referidas perguntas estavam contidas na revista, esta que foi a transposição. Diferentemente da primeira utilização, a ferramenta agora continha perguntas sobre o conteúdo Transposto senso puramente teoria sociológica.

A terceira vez foi elaborada a fim de ter uma avaliação sobre a turma 22A do colégio pelotense, onde cada residente trabalhou um conteúdo da filosofia medieval, e cada um elaborou duas questões a serem utilizadas no Kahoot, sendo doze questões no total,, nesta ocasião diferente das demais, a atividade foi realizada na sala de informática do colégio Pelotense, a fim nos prevenir caso algum aluno não possui-se ou estivesse sem o seu celular, onde acomodamos os alunos em duplas em cada computador.

O último que trabalhei foi utilizando uma combinação de perguntas sobre autores clássicos da Filosofia e Sociologia, para o evento Mundo UFPEL, onde recebemos visitantes de escolas do ensino médio e de outros cursos, o quiz realizado se propunha a verificar quem estava com seus conhecimentos nas matérias bem absorvidos, foram trabalhadas dez questões, neste evento o quiz chamou bastante atenção a nossa sala, despertando curiosidade em todos aqueles que passavam pelo corredor, e como quase todo mundo que veio a nos visitar estava em posse de seu próprio celular foi possível ter vários participantes ao mesmo tempo nas vezes que aplicamos o quiz.

4. CONCLUSÕES

A partir destas aplicações do Kahoot, podemos verificar reações em comum expressadas pelos participantes da atividade, um senso de competitividade foi constante em todas as aplicações, o que acarreta em uma motivação e reflexão a fim de acertar o maior número de questões, bem como um raciocínio rápido, visto que o Kahoot dá uma pontuação maior às respostas mais rápidas, reações estas que dificilmente se obterá na aplicação de exercícios de maneira tradicional, a ferramenta transforma a sala em um verdadeiro game show de televisão(DELLOS, 2015).

Também ficou evidente na ocasião em que foi aplicado com a turma 22A, onde alguns alunos reclamaram que se soubessem que a atividade seria um quizz teriam de fato estudado, demonstrando assim que ferramenta tem um efeito cativante e estimulante ao estudo, apenas por ser atrativa e divertida de ser realizada. Comprovou-se que a ferramenta pode ser muito mais utilizada e aproveitada não apenas como avaliação, mas também como próprio estímulo ao estudo e à reflexão.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Melo, R. S.; Neves, B. G.B. et al. (2014). **APLICATIVOS EDUCACIONAIS LIVRES PARA MOBILE LEARNING**. Revista Tecnologias na Educação. Ano 6 - Número/vol.10. Disponível em:

<http://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2015/07/Art3-ano6-vol10-julho2014.pdf>
Acesso em: agosto/2023

MONTEIRO, J. C. DA S.; RODRIGUES, S. F. N.; PINHEIRO, S. C. B. **COMUNICAÇÃO, EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA: REFLEXÕES INTERDISCIPLINARES SOBRE O KAHOOT.** Tradução: Karla Siebert Sapelli; Tradução: Renan Matheus Mendes. V.6. ed. Faculdade de Ensino Superior do Centro do Paraná - UCP: TRIVIUM – Revista Eletrônica Multidisciplinar, 2019. v. N.3p. 353

DELLOS, R. Kahoot! A digital game resource for learning. In International Journal of Instructional Technology and Distance Learning. April 2015 Vol.12.Nº.4.

VARGAS, F.E.B. Ensino de Sociologia: Dilemas de uma Disciplina em Busca de Reconhecimento. In: SCHWARZ, V.L.DOS.S. (Org) **EDUCAÇÃO BÁSICA: UM DEBATE TEÓRICO SOBRE O ENSINO DE SOCIOLOGIA.** UFRGS, 2013. Cap.1, p.11-28.

MORAES, Maria Célia Marcondes de; GUIMARÃES, Áurea M. de Oliveira; TOMAZI, Nelson Dacio. **SOCIOLOGIA & ENSINO MÉDIO: DA TEORIA À PRÁTICA PEDAGÓGICA.** São Paulo: Ed. Moderna, 2005.