

GAMIFICAÇÃO E APRENDIZADO: A UTILIZAÇÃO DA PLATAFORMA KAHOOT COMO ELEMENTO DE REVISÃO E CONTROLE DO APRENDIZADO

Flávio Vinícius Alves Cordeiro² (ID), Francisco Anastácio Cavalcante Neto² (ID), Wallton Pereira de Souza Paiva ^{*1} (ID), Lorna Beatriz de Araújo²(PO) e Antônio Jorge Pereira Júnior¹ (PO)

1. Universidade de Fortaleza – Doutorado em Direito Constitucional
2. Universidade de Fortaleza – Mestrado Acadêmico em Direito Constitucional

RESUMO

O relato de experiência envolve a estratégia de “gamificação” adotada na disciplina de Direito Penal III da Universidade Federal Rural do Semi-Árido no semestre 2021.2, utilizando a plataforma *Kahoot* como meio de interação e avaliação contínua do aprendizado. Manter a atenção dos alunos em aulas presenciais é um desafio considerável, diante da realidade que os cerca com inúmeros estímulos e fatores de desvio de atenção. A tarefa tornou-se ainda mais difícil com a pandemia do Covid-19, quando os professores tiveram que se adaptar e competir não apenas com as distrações habituais, como *smartphones* e *laptops*, mas também com as distrações do ambiente doméstico. A metodologia empregada é o relato de experiência profissional, de caráter descritivo, relacionando os assuntos abordados a partir de análise bibliográfica exploratória para melhor exposição da temática. Dentro do observado, pôde-se observar que a revisão constante do conteúdo, combinada com a competição entre os alunos, estimulou não apenas a participação ativa nas aulas, com perguntas e intervenções, indicando um estudo prévio, mas também elevou a qualidade das intervenções, relacionando os tópicos e aprofundando o entendimento da disciplina de Direito Penal.

Palavras-chave: *Kahoot*. Estímulo focal. Ensino à distância. Gamificação.

APRESENTAÇÃO

A crescente integração da tecnologia na educação superior é uma realidade inegável. Na verdade, diversos recursos pedagógicos, além do tradicional quadro e apagador, estão sendo cada vez mais empregados com o objetivo de aprimorar o processo de aprendizagem e a compreensão do conteúdo. Algumas práticas e métodos educacionais têm surgido para manter o foco dos alunos e facilitar a assimilação dos conteúdos apresentados.

Manter a atenção dos alunos em aulas presenciais é um desafio considerável, diante



da realidade que os cerca com inúmeros estímulos e fatores de desvio de atenção. A tarefa tornou-se ainda mais difícil durante a pandemia do Covid-19, quando os professores tiveram que se adaptar e competir, não apenas com as distrações habituais, como *smartphones* e *laptops*, mas também com as distrações do ambiente doméstico. Durante o período, a sala de aula deixou de ser um local físico de ensino para se transformar em um ambiente virtual, acessível de qualquer lugar, seja um quarto, cozinha ou carro. No entanto, embora seja conveniente ter acesso às aulas em qualquer lugar, a compreensão do conteúdo não teve a mesma adaptação com a nova realidade.

A partir desse cenário, surge o problema central abordado nesta pesquisa: como manter o foco dos alunos e avaliar a assimilação do conteúdo em um sistema de ensino híbrido?

Para enfrentar esse desafio, foi necessária uma evolução da abordagem pedagógica tradicional, com o professor colocando o aluno no centro do processo de aprendizado, a partir do emprego de metodologia ativa de ensino. A sala de aula precisou transformar-se em um espaço de entretenimento no qual a aprendizagem é uma consequência direta da participação ativa. Nesse novo paradigma, a estratégia de “gamificação” foi adotada, utilizando a plataforma *Kahoot* como meio de interação e avaliação contínua do aprendizado.

O termo “gamificação” refere-se ao método de adotar elementos presentes em jogos para engajar pessoas, motivar ações, promover o aprendizado e solucionar problemas fora do contexto de entretenimento (KAPP, 2012). No objeto de estudo, há a gamificação do processo de revisar e consolidar o conteúdo, com o objetivo de medir o nível de aprendizado e acompanhar o progresso de cada aluno em relação à ementa da disciplina de Direito Penal III da Universidade Federal Rural do Semi-Árido no semestre 2021.2.

A partir do emprego dessa metodologia ativa, verificou-se inicialmente o maior engajamento da turma com a ferramenta utilizada e, por conseguinte, com o conteúdo da disciplina, notadamente porque a competição fomentou a participação individual na classe, com vistas a permitir o melhor desempenho na atividade. Tal processo repercute diretamente no aprendizado e formação dos alunos para com o conteúdo da disciplina.

O presente estudo emprega, como metodologia, o relato de experiência profissional,



de caráter descritivo, relacionando os assuntos abordados a partir de análise bibliográfica exploratória para melhor exposição da temática.

DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA

A Universidade Federal Rural do Semi-Árido – UFERSA-RN, localizada no interior do Rio Grande do Norte, atualmente possui quatro campi universitários nas cidades de Mossoró, Angicos, Caraúbas e Pau dos Ferros. Entre os cursos de graduação oferecidos pela instituição, destaca-se o curso de Direito, ministrado no campus Mossoró.

Durante o período da pandemia, as aulas da graduação em Direito, que anteriormente eram ministradas de forma presencial, passaram a ser conduzidas na modalidade remota, através de encontros síncronos do docente com os alunos. Como ocorreu em muitas instituições, essa transição não foi fácil, tanto para os alunos quanto para os professores.

Conforme observado por Kaufman (2015), os professores enfrentam o desafio de competir pela atenção dos alunos com diversos dispositivos e tecnologias, o que muitas vezes leva à dispersão e à fadiga devido à alternância cognitiva, tornando difícil manter o foco nas atividades em sala de aula. Esse desafio se tornou ainda mais significativo para os jovens, a maioria deles com menos de 21 anos, que fazem parte de uma geração voltada para o imediatismo e o acesso rápido, embora superficial, ao conhecimento, muitas vezes representado por aplicativos como *TikTok*. A sala de aula virtual se tornou um verdadeiro desafio para eles.

Diante desse contexto, a adoção de metodologias ativas de ensino mostrou-se uma estratégia eficaz para atrair a atenção dos alunos e envolvê-los nas atividades curriculares, especialmente na disciplina de Direito Penal III da UFERSA, destinada aos estudantes do 5º (quinto) período do curso de Direito.

É importante destacar que as metodologias ativas de aprendizagem envolvem o uso de técnicas pedagógicas que colocam o estudante como protagonista no processo de aquisição de conhecimento (LOVATO *et al.*, 2018). Nessa perspectiva, a gamificação surgiu como uma abordagem promissora, utilizando elementos típicos de jogos para promover o aprendizado.

É fundamental compreender que a gamificação não se limita a ser um jogo, mas é



uma técnica ou metodologia voltada para a aprendizagem, incorporando elementos característicos dos jogos. Como discutido por Prazeres e Oliveira (2018), estimular determinados comportamentos visando ao aprendizado ou à resolução de problemas por meio de estratégias semelhantes à dos jogos em contextos educacionais não relacionados aos jogos – como a sala de aula – se mostrou uma ferramenta pedagógica inovadora e adequada à dispersão que estava sendo vislumbrada dentro da turma.

Nesse contexto, a plataforma *Kahoot* foi adotada para implementar essa estratégia. Para utilizá-la, é necessário realizar um breve cadastro, autoexplicativo, indicando o perfil do usuário. Após o registro, o usuário pode criar atividades com perguntas de múltipla escolha ou afirmações verdadeiras ou falsas. As questões são limitadas a 120 caracteres, o que pode ser contornado com o uso de imagens ou vídeos para perguntas mais complexas.

Durante o semestre, foram elaborados cinco questionários, cada um com 20 perguntas, mesclando diferentes tipos de questões. O primeiro questionário avaliou o nível de conhecimento dos alunos em relação às disciplinas consideradas como pré-requisitos para a que estavam cursando. Com base nos resultados, o professor pôde identificar os principais pontos de revisão do conteúdo dos semestres anteriores.

Com isso, o docente deverá esclarecer as regras da aplicação, preparar previamente os questionários de forma compatível com o conteúdo a ser avaliado – ainda que não seja necessária a atribuição de nota ao desempenho de cada estudante – e avaliar os resultados obtidos pela turma.

Ao longo do semestre letivo, foram realizados novos questionários, todos seguindo a mesma estrutura. É importante observar que o semestre letivo conta com 18 encontros, distribuídos em quatro horários de aulas em bloco. Destes, três são destinados às avaliações do semestre, conforme as diretrizes da Pró-Reitoria de Graduação. Um encontro é reservado para reposições avaliativas, e outro para o exame final, caso algum aluno não atinja a aprovação por média. Portanto, os estudantes foram submetidos a atividades no *Kahoot* praticamente a cada duas semanas.

O interessante foi que, após um dos alunos se destacar em primeiro lugar nos usos iniciais do sistema, os demais começaram a desenvolver uma competição interna



saudável. Isso se tornou uma espécie de brincadeira, com todos demonstrando disposição e interesse em obter o melhor resultado. Como resultado, os alunos tiveram um desempenho melhor nas avaliações, nas quais o mesmo nível de rigor foi observado em comparação às edições anteriores da disciplina ministradas presencialmente.

O professor responsável pela disciplina acredita que a revisão constante do conteúdo, combinada com a competição entre os alunos, estimulou não apenas a participação ativa nas aulas, com perguntas e intervenções, indicando um estudo prévio, mas também elevou a qualidade das intervenções, relacionando os tópicos e aprofundando o entendimento da disciplina de Direito Penal.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

No que pertine aos resultados da prática docente, o sistema avaliativo permaneceu o mesmo, provas escritas e individuais. Todavia, o que outrora se realizava presencialmente em sala de aula – com consultas aos materiais de estudo do alunado, inclusive com acesso à internet – passou a ser realizado em casa.

Com o relatório da plataforma *Kahoot*, que indica o percentual de erros e acertos por questão, bem como os índices de acerto individual de cada uma das pessoas, ficou bem mais fácil controlar o desenvolvimento acadêmico dos discentes. Com efeito, na preparação das aulas e no planejamento da disciplina, os assuntos passaram a ser abordados de forma direcionada às deficiências indicadas no *Kahoot*, pavimentando a evolução do tema de forma homogênea, o que resultou no aprendizado mais fluido ao longo do semestre.

No que pertine aos resultados, a disciplina conseguiu atingir todo seu ementário e os alunos tiveram um bom desempenho avaliativo, algo que o docente atribui a essa constante revisão e direcionamento decorrente da utilização da gamificação enquanto metodologia ativa de aprendizagem.

Ademais, em seleções de estágios na região, os alunos apresentaram um bom percentual de aprovação e com índices de acertos superiores a 80% (oitenta por cento) nas perguntas sobre o conteúdo trabalhado em sala de aula.

CONCLUSÃO



Diante de todo o exposto, as conclusões reafirmam a importância da diversificação de formas de transmissão de conhecimento, notadamente para assegurar que a atenção dos discentes esteja direcionada ao conteúdo ministrado em aula, tendo em vista a concorrência de fatores externos e incontroláveis por parte do professor.

A iniciativa de uso do *Kahoot* permitiu a adoção de mecanismo de revisão e avaliação dos temas de ensino na disciplina, a fim de assegurar o adequado nivelamento da turma em relação aos conteúdos anteriores para a apresentação dos novos temas dentro da disciplina de Direito Penal III.

A gamificação da revisão despertou o interesse dos alunos para o método empregado e, por conseguinte, estimulou a interação com o conteúdo que estava sendo ministrado para que pudessem ter rendimentos elevados no *Kahoot*, contribuindo diretamente para a perenização do conteúdo assimilado. Nesse ponto, a forma tradicional de ensino em que o aluno é apenas o sujeito passivo do processo de aprendizado é revista, com a atribuição de maior responsabilidade, a partir da criatividade e emprego prático dos conhecimentos, já que sua participação é imprescindível na tarefa.

Em relação ao docente, com a avaliação imediata dos resultados através dos relatórios gerados na plataforma, a iniciativa permitiu a preparação direcionada das aulas, explorando as deficiências e garantindo a inserção dos assuntos mais complexos, e o melhor planejamento da disciplina para alcançar todos os temas da ementa de forma segura.

Em arremate, o *Kahoot* apresenta-se como instrumento lúdico para o processo de revisão e avaliação dos alunos, alcançando outras finalidades sociais, ao permitir a maior interação da turma entre si e concentrar o foco da atenção dos estudantes, superando os demais estímulos que se apresentam no momento da aula.

REFERÊNCIAS

ALVES, J. A. das V.; SOARES, J. D. F. O uso da plataforma *Kahoot* como ferramenta de avaliação e ensino/aprendizagem em história numa escola pública de São Miguel do Guamá. **Revista Foco**, [S. l.], v. 16, n. 7, p. e2255, 2023. Disponível em: <<https://ojs.focopublicacoes.com.br/foco/article/view/2255>>. Acesso em: 1 set. 2023.

KAPP, Karl M. ***The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education***. Pfeiffer, 2012.





XV
ENCONTRO
DE PRÁTICAS
DOCENTES

DIA 20 de outubro de 2023,
UNIVERSIDADE DE FORTALEZA - UNIFOR
ISSN 2179-4332

KAUFMAN, Josh. **Manual do CEO**: um verdadeiro MBA para o gestor do século XXI. São Paulo: Saraiva, 2015.

LOVATO, Fabrício Luís; MICHELOTTI, Angela; LORETO, Elgion Lucio da Silva. **Metodologias Ativas de Aprendizagem: Uma Breve Revisão**. Disponível em: <<http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/acta/article/view/3690/2967>>. Acesso em 31 ago. 2023.

PRAZERES, I. M. S.; OLIVEIRA, C. A. de. Gamificação na Educação básica pública – Possibilidades de Aplicação. **Simpósio Internacional de Educação e Comunicação - SIMEDUC**, [S. l.], n. 9, 2018. Disponível em: <<https://eventos.set.edu.br/simeduc/article/view/9493>>. Acesso em: 30 ago. 2023.

