

# O uso do kahoot como ferramenta de revisão na aula de Língua Portuguesa

*Juliana Felizardo*

A decorative graphic on the right side of the cover, featuring several overlapping circles in various shades of blue. A large, white, bold number '4' is positioned in the bottom right corner, partially overlapping a light blue circle.

4

Minha experiência no segundo estágio foi atravessada por pontos singulares, haja vista que cada momento é único. Mesmo que situações se repitam, sempre haverá algo que as tornará diferentes, nem que seja sua colocação no tempo, que também não tem como ser o mesmo. Durante o estágio I, havia o receio de estar diante de algo novo e desafiador, enquanto no segundo, pude continuar um caminho que já havia começado a trilhar, pois continuei na mesma escola e acompanhando as mesmas turmas.

O estágio II me permitiu ter um contato maior com a sala de aula e com o papel do professor, assim, enxerguei as situações não mais só pela ótica de discente, mas de alguém que almeja a profissão docente. Além disso, um dos objetivos dessa componente curricular é a aplicação de um projeto de intervenção, e analisando todo os acontecimentos dentro e fora do ambiente escolar, várias ideias foram surgindo para sanar impasses. Pensei na aplicação de uma oficina de redação, tendo em vista que os discentes acompanhados eram da 2ª série do ensino médio e, por causa do período pandêmico devido ao Covid-19, apresentavam dificuldades na escrita, mas então me deparei com uma das dificuldades que mais permeiam o planejamento de um professor, a falta de tempo.

Conversando com a supervisora, ela me falou do curto período que teria no quarto bimestre em decorrência das eleições presidenciais, feriados e Copa do Mundo. Então, decidi adaptar meu projeto pensando no planejamento que a professora já havia feito, o qual tinha como uma das metas a produção de um curta-metragem pelos alu-

nos. A ideia me pareceu ótima, sugeri utilizar contos clássicos da literatura brasileira como base para o roteiro e organizar uma exposição com as turmas para assistir a produção, todavia, novamente a temática para a intervenção foi frustrada haja vista o contexto em que os discentes estavam inseridos, estavam sobrecarregados com o fim do ano letivo, trabalhos avaliativos e preocupados em recuperar notas que tinham ficado a desejar nos outros bimestres. Revendo a situação com a docente, achamos que mais um trabalho, que demandaria muito deles, nesse momento não seria proveitoso e poderia gerar uma sobrecarga.

Desse modo, observando as aulas de Língua Portuguesa da 2ª série do ensino médio, pude notar o uso de atividades do livro didático para revisar e ajudar a fixar o conteúdo, método tradicional que parece não motivar os alunos a estudarem realmente o assunto. Então, analisar esse contexto me fez pensar em outras possibilidades de revisão que engajassem os alunos a participarem com mais afinco das aulas, chegando então ao uso do Kahoot como ferramenta de revisão e meio de motivar os alunos, já que a baixa frequência foi um ponto também observado, e como pontua Santos (2012 apud Poffo E Volani, 2018), a geração Y, na qual está inserida o público deste trabalho, está mais habituada com invenções tecnológicas e por tal motivo são mais facilmente motivadas com atividades flexíveis, motivadoras e que tenham feedback.

Assim, acompanhando a evolução tecnológica, potencializada nos últimos tempos, as metodologias ativas da aprendizagem, que podem ser entendidas como práticas

educacionais que colocam o aluno como centro do processo de ensino, sendo a figura do professor uma espécie de orientador que o conduz até o conhecimento, surgem como estratégias que colaboram para o processo de ensino-aprendizagem.

Entre essas práticas, tem-se a gamificação, modelo pedagógico que utiliza tecnologia, através de elementos como jogos digitais, pontuações, ranking e enredo, com o objetivo de motivar ou influenciar as pessoas a realizarem uma determinada atividade, conforme apontam Marzola e Bertin (2019), ao citarem Kapp (2014). Além disso, segundo Dos Santos Noia (2019), essa ferramenta pedagógica pode suprir lacunas, pois instiga a curiosidade e raciocínio dos educandos.

Tendo isso em vista, este relato de experiência tem por objetivo apresentar, além das minhas experiências no segundo estágio, a gamificação, mas especificamente a ferramenta *Kahoot*, como forma de metodologia ativa que pode contribuir para a aprendizagem, além de ser um meio de motivar os discentes, analisando como se deu a aplicação dessa no contexto em que realizei o estágio.

Portanto, o projeto de intervenção, elemento obrigatório solicitado na componente, foi construído visando ser uma atividade de revisão sobre Sujeito, Predicado e Transitividade Verbal utilizando a ferramenta

*Kahoot*, plataforma de aprendizagem baseada em jogos digitais.

Isto posto, esperava-se que a aplicação da atividade colaborasse com o processo de ensino-aprendizagem dos estudantes e que eles pudessem usar a plataforma em outros momentos, ou até mesmo a supervisora, para revisar conteúdos, que podem ser de outras disciplinas também, não ficando restrito apenas a Língua Portuguesa, já que o *Kahoot* disponibiliza *quizzes* produzidos por outros professores.

Para atingir esse objetivo, foi realizada uma pesquisa sobre “Sujeito, Predicado e Transitividade Verbal”, a elaboração do *quiz no Kahoot*, aplicação com os alunos, a análise do desempenho dos discentes e uma revisão das questões que tiveram mais dificuldades.

Após aplicar o projeto, os discentes deram um *feedback* positivo a respeito da atividade, relatando que gostariam de ter mais atividades assim, pois a tecnologia é algo que faz parte do contexto em que eles estão inseridos e que foge da monotonia que exercícios mais tradicionais acabam trazendo.

Foi interessante notar durante a execução a empolgação deles com o jogo e o esforço que faziam para lembrar do conteúdo e acertarem as

questões. A competitividade, neste caso, também foi benéfica, pois gerava neles um engajamento para estarem em primeiro lu-



gar.

Observando essa competitividade, quis trazer no final uma reflexão sobre o que significava estar em primeiro lugar. Dessa forma, trouxe chocolates e perguntei se eles achavam justo as três pessoas que ficaram no ranking ganharem essa espécie de bonificação e uma parte disse que sim e outra que não. Então, expliquei para eles que várias coisas podem influenciar na nossa trajetória acadêmica, como por exemplo,

fazer uma prova em um dia que não estamos tão bem pode influenciar o resultado, e que a nota não necessariamente reflete nossa inteligência, mas sim uma série de elementos que influenciam neste processo. Ao final, entreguei chocolate para todos, pois cada um se esforçou e deu seu máximo para aquele resultado que obtiveram.

Diante disso, pode-se concluir que a experiência no estágio II me permitiu observar questões que envolvem o cotidiano do ambiente escolar que foram importantes para minha formação, tanto profissional quanto pessoal, pois pude construir um olhar crítico sobre realidade que cerca o ensino, buscando analisar o exercício da docência como integrante de um conjunto de fatores que exercem influência no processo de ensino e aprendizagem dos estudantes e a importância de observar e trazer para sala de aula contextos em que eles estão inseridos, como o mundo digital, por exemplo.

## Referências

DOS SANTOS NOIA, Ricardo et al. Kahoot: um recurso pedagógico para gamificar a aula de língua portuguesa. **Research, Society and Development**, v. 8, n. 4, p. e4184545, 2019.

MARZOLA, Aline Cequim; BERTIN, Andre Antonio. **O USO DAS TECNOLOGIAS EM SALA DE AULA COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA**. 2019.

POFFO, Marcio; VOLANI, Elisângela Agostini. Gamificação para motivar o aprendizado. **CIET: EnPED**, 2018.

