



O KAHOOT NO ENSINO DE FÍSICA: VIVÊNCIAS DO PIBID

Erica Maria dos Santos¹

Klessia S. Bastos

Lidiane Maria O. da S. Leão

¹Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid/Ufal)

Eixo: DOCÊNCIA, CIÊNCIA E TECNOLOGIAS ACESSÍVEIS

RESUMO

Esse trabalho trata do uso das tecnologias digitais na área do ensino de Física, com foco principal na ferramenta *Kahoot*. Analisa-se como a ferramenta pode ajudar a melhorar o ensino, tornando os conteúdos de Física mais atrativos de modo a estimular o interesse dos alunos. Os resultados demonstraram maior envolvimento e engajamento discente com as atividades e conteúdos de Física.

PALAVRAS-CHAVE: *Kahoot*; Física; Tecnologias digitais

1 INTRODUÇÃO

Durante o período pandêmico da Covid-19 as tecnologias digitais se tornaram de extrema importância para Educação no que se refere ao ensino das diferentes áreas de conhecimento, uma vez que viabilizaram a continuidade do período letivo.

Nesse contexto, bolsistas do Pibid de Física da Universidade Federal de Alagoas (Ufal) fizeram uso da plataforma digital *Kahoot* para desenvolver suas atividades pedagógicas na escola-campo. O intuito da utilização do *Kahoot* é tornar o ensino de Física mais atrativo e dinâmico para os alunos,

desmistificando o temor que costumam ter com essa disciplina (Bottentuit Júnior, 2017; Santos, 2021).

Nesse sentido, o objetivo deste trabalho é analisar como a ferramenta *Kahoot* pode ajudar a melhorar o ensino de Física, tornando os conteúdos mais atrativos de modo a estimular o interesse dos alunos.

2 METODOLOGIA

O caminho metodológico adotado foi a pesquisa qualitativa, caracterizada pela observação participante dos pibidianos das aulas do 1º e 3º ano do Ensino Médio da escola-campo.

Para a aplicação do *Kahoot*, foram realizadas três etapas, quais sejam: planejamento, construção e aplicação. As turmas eleitas foram três turmas: duas turmas do 1º ano e uma turma do 3º ano.

No primeiro dia de aplicação, a temática do jogo foi Movimento Variado. Reuniu-se os alunos do 1º ano no laboratório de ensino da escola, para que todos pudessem ter acesso a computadores e uso do *smartphone* com melhor conexão de rede *wi-fi*, com exceção de três alunos. No segundo dia, o conteúdo abordado foi Força. Dessa vez, os alunos foram levados à biblioteca por ser um espaço mais amplo e por ter facilidade no roteador *wi-fi*. No último dia da aplicação do *Kahoot*, desta vez na turma do 3º ano, abordou-se o conteúdo Movimento Uniforme. Reuniu-se os alunos no laboratório de ensino.

O jogo elaborado pelos pibidianos possuíam 30 perguntas de fácil resolução sobre os conteúdos citados, em que os alunos tinham cerca de 1 minuto para responder cada uma. O intuito de levar os alunos aos ambientes citados foi fazer com que pudessem interagir mais entre eles e com o jogo, para que, assim, pudessem debater sobre as questões e gerar uma troca de conhecimento entre eles e, também, fazer eles se familiarizar mais com os espaços do laboratório e da biblioteca.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao longo de cada etapa da aplicação do *Kahoot*, observou-se que houve uma grande interação e troca de conhecimento entre os alunos. Ao debaterem sobre cada questão, percebeu-se que se mostraram mais interessados, engajados e curiosos sobre a Física. De igual modo, constatou-se que alguns alunos se autoavaliaram, expressando que precisavam estudar mais e que a Física é realmente interessante e necessária para todos.

Após as aulas teóricas em sala de aula, percebeu-se que o quiz gerou uma capacidade nos estudantes de ter que pensar rápido, fazendo com que eles percebessem a importância de ler bem e interpretar corretamente, facilitando no acerto da questão e no raciocínio lógico. A aplicação do *Kahoot* também favoreceu a disponibilização de dados, baseados na participação dos estudantes, sendo possível avaliar o aproveitamento destes quanto à compreensão dos conceitos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base em tudo que foi vivenciado a partir do uso do *Kahoot*, ficou nítido que a tecnologia é um ótimo aliado na área de ensino e aprendizagem de Física, desde que seja utilizada com objetivos claros e bem definidos. O uso didático da tecnologia digital pode potencializar a vontade, o prazer e a satisfação dos alunos com a aula, a exemplo do *Kahoot*, que estimulou a participação dos alunos fazendo com que focassem em responder as questões corretamente.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Ufal, ao Pibid e a todos os pibidianos que contribuíram para a realização deste trabalho.

REFERÊNCIAS

BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista Bottentuit. O aplicativo Kahoot na educação: verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real. In: **Livro de atas X Conferência Internacional de TIC na Educação-Challenges**. 2017. p. 1587-1602.

SANTOS, Antônio Lunguinho dos. Ensino da Física através do Kahoot! Para alunos do ensino médio. Orientadora: Vanessa Pereira Sousa. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Física), Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologias de Rondônia, Porto Velho, 2021.

