



METODOLOGIAS ATIVAS: USO DO KAHOOT NA EPT

Ângela Helena Peretti (apresentador)¹
Angélica Tommasini²
Ana Sara Castaman³
Márcio Luís Vieira⁴
Luciane Inocente⁵

Resumo: As metodologias ativas auxiliam em sala de aula e constituem-se como estratégias de ensino com o intuito de mediar a construção de aprendizagens por parte dos estudantes. Um exemplo de ferramenta usada como colaboradora no trabalho pedagógico é a gamificação, em que se destaca o uso do *Kahoot*. Aplicativo que pode ser utilizado como mecanismo de avaliação e/ou mediação do ensino. O docente responsabiliza-se por criar seu próprio *quiz* e disponibiliza para seus alunos. Ao terem acesso podem iniciar o jogo de perguntas e respostas. É importante que os estudantes saibam como este funciona para usá-lo corretamente, de modo que esta experiência seja agradável. Assim, o presente trabalho tem por objetivo analisar acerca do emprego do aplicativo *Kahoot* no processo de ensino e aprendizagem, no curso Técnico em Agropecuária Integrado ao Ensino Médio, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus Sertão*. O *kahoot* foi utilizado na unidade curricular de Manejo de Água e Solo. Após apresentação do conteúdo, por meio de aula expositivo-dialogada, o professor

¹ Graduanda em Licenciatura em Ciências Biológicas. Instituição: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) – *Campus Sertão* (RS). Bolsista do Projeto de Ensino: Produção de estratégias e de materiais didático-pedagógico de apoio ao docente da Educação Profissional e Tecnológica. E-mail:angelahperetti2001@gmail.com

² Pós-graduanda na Especialização *Lato Sensu* em Teorias e Metodologias da Educação. Instituição: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) – *Campus Sertão* (RS). Bolsista do Projeto de Ensino: Produção de estratégias e de materiais didático-pedagógico de apoio ao docente da Educação Profissional e Tecnológica. E-mail: angelicatommagini1@gmail.com

³ Doutora em Educação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). Docente do IFRS – *Campus Sertão*. Instituição: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus Sertão* (RS). E-mail: ana.castaman@sertao.ifrs.edu.br

⁴ Doutor em Agronomia pelo PPGAgro/FAMV-UPF. Docente do IFRS – *Campus Sertão*. Instituição: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Rio Grande do Sul (IFRS) – *Campus Sertão* (RS). E-mail: marcio.vieira@sertao.ifrs.edu.br

⁵ Pós-graduanda na Especialização *Lato Sensu* em Teorias e Metodologias da Educação. Instituição: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) – *Campus Sertão* (RS). Bolsista do Projeto de Ensino: Produção de estratégias e de materiais didático-pedagógico de apoio ao docente da Educação Profissional e Tecnológica. E-mail: lucianeinocente@gmail.com



orientou aos estudantes para acessarem individualmente o aplicativo em seus celulares. Na sequência, aplicou um formulário *online*, com questões objetivas, com a finalidade de verificar quanto o uso as metodologias ativas contribuem para o processo ensino e aprendizagem. As análises revelam que o *Kahoot* é uma alternativa de ensino e que facilita a construção da aprendizagem, já que é possível abranger os mais diversos conteúdos para relacionar com a aula. É uma ferramenta que permite que o docente crie atividades de forma gratuita, potencializando a gamificação. De acordo com a pesquisa, examina-se que 92,59% dos alunos acharam interessante a experiência com o *Kahoot*, e além disso, 85,19% responderam que o aplicativo ajuda na atividade de raciocínio. Observa-se a aceitação dos estudantes pela estratégia e que realmente creem que com o apoio da tecnologia, as aulas tornam-se mais atrativas.

Palavras-chave: *Kahoot*. Metodologias ativas. Educação profissional e tecnológica.

Categoria: Outra Instituição

Área do Conhecimento: Ciências Humanas

Formato: Comunicação Oral