



## A UTILIZAÇÃO DO APLICATIVO KAHOOT COMO METODOLOGIA ATIVA NO CURSO DE ARQUITETURA E URBANISMO

TONIAL, Luiza Dall’Bosco<sup>1</sup>  
SCHWINN, Bruno Fernandes<sup>2</sup>  
NARDINO, Camila<sup>3</sup>

Os acadêmicos do curso de Arquitetura e Urbanismo, da Universidade Federal da Fronteira Sul – UFFS, Campus Erechim, participaram no ano de 2018 de uma atividade de gamificação dentro da disciplina de Iniciação a prática científica com o objetivo de revisão de prova sobre o conteúdo ministrado durante a disciplina. De forma individual, cada discente, utilizou o próprio smartphone ou notebook para acessar o aplicativo conhecido como kahoot, uma plataforma on line, baseada em jogos que promovem a aprendizagem. O teste de revisão consistiu em 15 perguntas elencadas conforme as temáticas desenvolvidas ao decorrer das aulas. Para cada questão havia quatro alternativas, ou seja, um teste de múltipla escolha, onde apenas uma resposta estava correta, com o tempo máximo de 1 minuto para escolher a resposta. Neste aplicativo em específico, a pontuação é contabilizada a partir dos acertos incluindo maiores pontuações para as respostas mais rápidas. Além disso, após cada pergunta foram esplanadas e debatidas as dúvidas pertinentes ao assunto abordado. Cabe destacar que a utilização de aplicativos possibilita, além dos métodos ativos da aprendizagem, o raciocínio lógico com a sistematização do pensamento, o engajamento, o prazer e o desafio. A partir da aplicação do teste Kahoot o professor recebeu a planilha de resultados com erros e acertos de cada aluno e, com isso, foi possível identificar quais os alunos estariam com maiores dificuldades em assimilar o conteúdo, reforçando os estudos. Foi possível identificar que a aplicação desta modalidade de metodologia estimula os alunos a reforçar os estudos, bem como permite os esclarecimentos de dúvidas que possam ter surgido durante a etapa de estudos. O engajamento com a atividade por parte dos alunos foi satisfatório e percebeu-se total adesão da turma durante a atividade.

**Palavras-chave:** Metodologia ativa. Gamificação. Aprendizagem. Arquitetura e Urbanismo.

**Categoria:** Ensino

**Área do Conhecimento:** Ciências Sociais Aplicadas

**Formato:** Pôster

---

1 Discente do curso de Arquitetura e Urbanismo, UFFS – Campus Erechim, luizatonial@hotmail.com

2 Discente do curso de Arquitetura e Urbanismo, UFFS – Campus Erechim, bruno.schwinn@hotmail.com

3 Arquiteta e Urbanista, IMED – Campus Passo Fundo, camila.nardino@yahoo.com.br