

KAHOOT E EVERNOTE COMO FERRAMENTAS INTERATIVAS PARA APRENDIZAGEM EM SALA DE AULA

Fábio Pereira Lemos
Mario Lucio Galina
Paulo Cesar Pereira
Fabio.administradorl@gmail.com
profmariolucio@yahoo.com.br
Paulo.p.pcp@gmail.com

Orientador(a): Rosa Maria De Freitas Rogerio

Resumo

A gamificação é uma estratégia que usa elementos de jogos e ferramentas digitais para auxiliar o professor a ensinar os alunos a selecionar as informações úteis, para resolver situações problemas. Nosso artigo apresentará duas ferramentas digitais, no contexto de gamificação, que podem ser utilizadas pelos professores: Kahoot e Evernote. O objetivo deste trabalho é apresentar de forma prática o que pode ser feito para introduzir ferramentas digitais nas sala de aula do Ensino Médio Técnico, para auxiliar o professor visando o ensino baseado nas práticas sociais dos alunos.

Palavras-chave: Ferramentas Digitais; Ensino Médio Técnico; Gamificação

1.Introdução

A sociedade em que vivemos apresenta diversas formas de expressão por meio de linguagens como: gráfica, pictórica, digital, oral, teatral e entre outras, Nesse contexto, é importante que os alunos do ensino médio técnico tenham contato com as múltiplas linguagens, para que possam interagir com a informação. As TICs (Tecnologia da Informação e Comunicação) aplicadas à educação, com base no armazenamento, recuperação e comunicação de informação de modo mais amplo estão provocando mudanças educacionais e culturais notáveis, Para Gesser (2012), as novas tecnologias trouxeram avanços na área da educação, com metodologias empregadas para se fazer ensino, nas diferentes formas de materialização do currículo, de aquisição ou de acesso às informações para a efetivação da aprendizagem. As TICs

obviamente representam recursos vitais de instrumentalização de pesquisa e renovação acadêmica, beneficiando docentes /pesquisadores e alunos. É a partir da interação com as informações que os alunos podem se apropriar do conhecimento e podem também produzir conhecimentos novos. Esse artigo quer, por meio de um estudo de caso, investigar como as ferramentas digitais utilizadas em sala de aula pode ser implementadas no processo ensino-aprendizagem. Duas ferramentas digitais serão apresentadas e estudadas: Kahoot e Evernote.

A ferramenta kahoot é uma plataforma online gratuita de aprendizado baseado em jogos de diferentes modalidades, incluído um quiz game disponível no site <https://kahoot.com/>, no qual podem ser adicionados perguntas pelo professor e, essas são convertidas em um jogo de pontuação, interação e ranqueamento (Dellos,2015; Costa et al, 2017). Essa ferramenta permite ao professor a criação de vários jogos usando o conteúdo de uma disciplina, bem como permite a avaliação de desempenho do aluno.

A segunda ferramenta é o “Evernote” que é voltado para a organização de documentos em um local online ou off-line onde se pode armazenar e capturar tudo o que achar interessante para ler ou utilizar mais tarde e compartilhar com alunos.

No que diz respeito à prática educacional, é importante olhar para as novas tecnologias como aliadas no processo de ensino-aprendizagem, diversificando a metodologia de ensino e assim tornando as atividades mais atraentes para os alunos dando oportunidade de expressão e participação aos mesmos. É pertinente refletir sobre o uso das “ferramentas digitais” que poderão auxiliar o professor aproximando-o da realidade vivida pelos alunos, a partir dessa constatação o objetivo desse trabalho é apresentar o uso das ferramentas digitais em sala de aula visando sua contribuição para o processo ensino-aprendizagem. Para tanto, realizaremos um estudo de caso. O propósito de um estudo de caso é reunir informações detalhadas e sistemáticas sobre um fenômeno (PATTON, 2002). É um procedimento metodológico que enfatiza entendimentos contextuais, sem esquecer-se da representatividade para coletar informações.

O presente trabalho propõe uma análise de cada ferramenta apresentada, Essa análise contou com a colaboração do professor Bruno Lourenço, que leciona para o Curso Suporte e Manutenção, da Escola Técnica Brasília Flores, de Barueri, na Grande São Paulo. Bruno tem usado o Kahoot para aplicação de quiz com suas turmas, como estratégia para avaliar a aprendizagem dos alunos. Outro Professor que também colaborou com nossa pesquisa é o Professor Mario Galina, que faz o uso do Evernote para organização de conteúdo na nuvem, com sua turma do Curso de Recursos Humanos, a saber da turma do 1º Modulo da ETEC JK – Extensão Robert Kenedy, em São Paulo.

Bruno e Mario foram convidados a participar da pesquisa, porque já utilizam as ferramentas Kahoot e Evernote em sala de aula, com intuito de que o aluno saia da posição mais passiva em que se encontra no processo de aprendizagem e seja mais protagonista. Como o uso desses aplicativos com os alunos do Mário e do Bruno em sala de aula foi bastante produtivo, então resolvemos apresentar o uso dessas ferramentas em sala de aula a partir das experiências desses dois professores.

2. Metodologia:

2.1 A criação do jogo no Kahoot

O estudo de caso que permitirá a coleta de dados sobre como o professor pode utilizar o Kahoot em sala de aula, foi realizado na turma de Suporte e Manutenção na disciplina Elétrica e Eletrônica para Informática aplicada, com 45 alunos, em período noturno, pelo professor Bruno Lourenço

A primeira etapa constitui em preparar o quiz online utilizando o site <https://kahoot.com> para a elaboração de um teste de avaliação da disciplina Elétrica e Eletrônica para Informática aplicada dentro do curso Manutenção e Suporte em Informática da Escola Técnica Brasília Flores de Azevedo de Barueri. Inicialmente Professor Bruno Lourenço na data 24/10/2018 realizou um cadastro conforme as instruções do site. Em seguida selecionou-se a modalidade “quiz” do kahoot e seguiu-se as instruções de preenchimento do site para a criação do quiz. Esse quiz foi criado com 20 questões de múltipla escolha (3 alternativas incorretas e uma correta) sobre o conteúdo ministrado na disciplina e envolvendo tópicos como: Energia Elétrica; Cargas; Arduino;

Processo de Eletrização; Energia Térmica; Resistência Elétrica. Observe a figura 1 que demonstra quatro opções para ser usada no Kahoot, para o nosso trabalho foi escolhida a opção “Quiz(questionário)” para elaboração das perguntas.

Figura 1 Possibilidades de atividades oferecidas no Kahoot



Fonte: Bruno Lourenço

A observação da Figura 2 permite demonstrar como o professor estará elaborando as perguntas para o jogo no Kahoot

Figura 2 Elaboração da Perguntas



Fonte: Bruno Lourenço

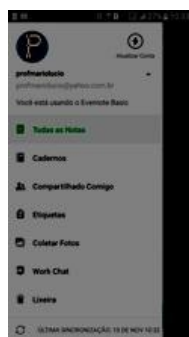
2.2 A aplicação do Evernote em Sala de Aula

Evernote é um software que tem como objetivo a organização de informações pessoais mediante um arquivo de notas com possibilidade de anexos de documentos em textos, fotos, PDFs e anexar hiperlink de vídeos.

O Desenvolvedor do Software é a Evernote Corporation que disponibiliza versões gratuitas simples e até um sistema mais complexo de controle de informações para o armazenamento de arquivos.

O aplicativo também foi instalado em um computador, e em um celular, e suas funcionalidades foram testadas e os arquivos compartilhados entre os autores deste artigo e os alunos em sala de aula, o qual oferece sugestões para a organizações dos arquivos e documentos para estudo em sala de aula, suporte à consulta e compartilhamentos dos conteúdos com outros alunos e professores, a figura 3 demonstra a tela do Evernote instalada no celular.

Figura 3 Evernote no Celular



Fonte: Mario Galina

3.Resultados e Discussão:

Este trabalho visou determinar se as ferramentas “Kahoot e Evernote” tinham competência suficiente para serem aplicadas no aprendizado em sala de aula. A ferramenta kahoot foi feito a análise de um questionário (Quiz), aplicado aos alunos que vivenciaram a ferramenta, trabalharam em equipe e aproveitaram o momento de interação. Enquanto o “Evernote” alunos e professores criaram “cadernos” de acordo com as disciplinas ou conteúdos estudados para organizar suas anotações, o caderno pode ser um projeto, uma atividade ou uma simples aglomeração de ideias sobre um determinado tema. Quando compartilhado, outros usuários poderão colaborar no mesmo caderno fazendo anotações de texto, imagens, fotos, áudios e vídeos capturados com o próprio celular ou tablet, além de anexar arquivos do Google Docs ou Dropbox, portanto segue alguns itens colaborativo do Evernote em sala de aula: dar segurança aos alunos para que ele faça registro autoral e que libere sua

criatividade, ser mais imaginativo e ao mesmo tempo desenvolva atitude metacognitiva, tendo mais consciência dos próprios processos de aprendizagem, outro ponto importante é a possibilidade dos alunos que estejam afastados por qualquer motivo, eles tem disponível nos cadernos compartilhados no evernote os prints das lousas disponível daquela aula. Terceiro ponto colaborativo no evernote foi o planejamento prévio das atividades, usando a ferramenta podemos pedir aos alunos propor vídeos, referências, sites e entre outros que enriqueça o planejamento da aula.

O uso da ferramenta para a organização dos dados é de fácil utilização, inteligente na busca dos dados e capaz de realizar compartilhamentos de arquivos entre pessoas.

3.1 Desempenho dos alunos no Kahoot

Os 9 grupos de 45 alunos responderam a todas as questões propostas, sendo que 77,53% responderam as questões corretamente, e 22,47% responderam incorretamente. A figura 4 demonstra os grupos reunidos para início do jogo.

Figura 4 Grupos formados para jogo no Kahoot



Fonte: Bruno Lourenço

A tabela 1 demonstra o número da questão e a relação entre o percentual de acerto obtido no aplicativo Kahoot, e o tema da questão.

Tabela 1

| NÚMERO DA QUESTÃO | TEMA DA QUESTÃO | PERCENTUAL DE ACERTO |
|--------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| 1 | Energia Térmica | 77,78% |
| 2 | Cargas | 88,89% |
| 3 | Processo de eletrização | 100% |
| 4 | Arduino | 57,14% |
| 5 | Tabela de prefixos métricos | 88,89% |
| 6 | Prefixo Terra | 77,78% |
| 7 | Valor da Resistência | 22,22% |
| 8 | Resistência Elétrica | 100% |
| 9 | Resistor Elétrico | 77,78% |
| 10 | Elementos da Eletrônica | 88,89% |
| 11 | Corrente Elétrica | 88,89% |
| 12 | Comando "Delay" | 88,89% |
| 13 | Função do diodo | 100% |
| 14 | Energia Elétrica | 88,89% |
| 15 | Usina Eólica | 88,89% |
| 16 | Cátion | 88,89% |
| 17 | Ânion | 100% |
| 18 | Símbolos Eletrônicos | 11,11% |
| 19 | Corrente Contínua | 77,78% |
| 20 | Elétron | 33,33% |

Fonte: Bruno Lourenço

A aprendizagem é um processo diferente entre os alunos, pois cada um tem seu ritmo de aprender. Por isso o uso de diversidade de estratégias durante as aulas é imprescindível para que o máximo de alunos consiga compreender os conteúdos abordados. O aplicativo Kahoot mostrou ser uma ferramenta útil para auxiliar o acompanhamento do progresso dos alunos ao longo do processo de aprendizagem, já que o objetivo do jogo lúdico é voltar a concentração do aluno para o jogo, os participantes são testados em raciocínio lógico, também exercitando a atenção e a calma do aluno, avaliações formativas no Kahoot ajudam os professores a identificar os conceitos que os estudantes estão lutando para entender, as competências que estão tendo dificuldade em adquirir, ou padrões de aprendizagem que ainda não

alcançaram a fim de que os ajustes possam ser feitos para aulas e para o apoio acadêmico.

A atividade estimulou o raciocínio e a memória já que os alunos precisam responder corretamente para poderem vencer a disputa. Foi um momento de descontração e interação entre os alunos.

Destaca-se como fatores positivos da ferramenta: o estímulo à competitividade saudável e participação, uso interativo da tecnologia, facilidade de uso, modernidade dinamismo e diversão. Estas características estão de acordo com as proposições de Alves (2015), Fardo (2013) a respeito do potencial dos games.

3.2 Aplicação do Evernote

Quanto a ferramenta “Evernote” foram observadas como principais vantagens do uso do aplicativo para organização de informações o fato de ser um aplicativo gratuito, de fácil utilização, inteligente na busca das informações e capaz de realizar compartilhamento de arquivos entre pessoas. Além disso, o aplicativo é capaz de sincronizar todos os arquivos criados, salvando-os em um serviço de nuvem que pode ser acessado virtualmente e ficando também disponível em aplicativos instalados no computador, celular e tablet (Figura 5)

Figura 5 Evernote no Computador, Tablet e Celular



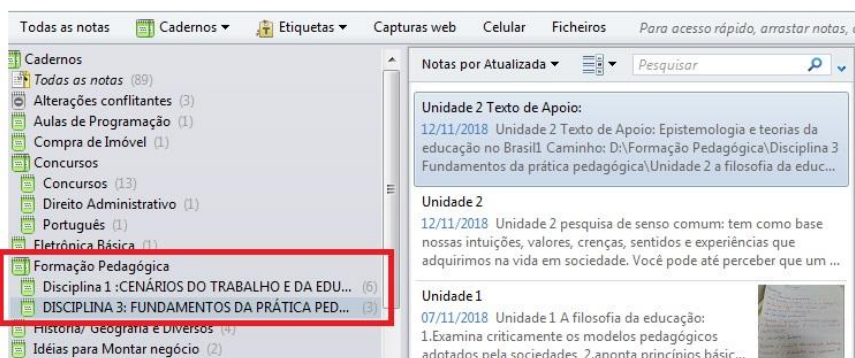
Fonte: Mario Galina

O aplicativo permite a criação de “cadernos” que funcionam como pastas para o armazenamento de informações de forma organizada.

Foi dado aos alunos o acesso a informação sobre o Evernote e solicitado que todos criassem sua conta pessoal, onde posteriormente o professor enviaria textos, dados e filmes de modo que não estavam em um ordem sistemática de

tema e ou organização, mas e sim de forma aleatórias com o objetivo principal deles criarem suas pastas e apontamentos de acordo com suas necessidades. Observe a figura 6, o caderno “Formação Pedagógica” possui outros dois cadernos inserido, e ao lado direito tem suas respectivas notas, a ideia é que cada caderno possuía suas anotações, e em cada nota inserida fique de forma organizada.

Figura 6 cadernos



Fonte: Mario Galina

A abertura do Caderno “disciplina 1 cenários do trabalho e da educação profissional”, mostra um conjunto de notas com o nome: unidade 1, unidade 2 e Unidade 2 texto de Apoio. Por definição do aplicativo, estas notas são guardadas em ordem cronológica, facilitando a visualização de consultas mais recentes. Esta configuração pode ser modificada para que os arquivos fiquem em ordem alfabética caso necessário.

Foi também implementado o aplicativo com a turma do Curso de Recursos Humanos do 1º Módulo da ETEC JK – Extensão Robert Kennedy com o objetivo de avaliar a eficiência da ferramenta, e principalmente a reação dos alunos quanto a ferramenta que pode substituir os cadernos em seus apontamentos e os materiais impressos (como textos e ou atividades).

3.3 Aula Experimental com Evernote na Turma de Recursos Humanos

Na etapa 1 foi compartilhado um vídeo no “Evernote” relativo a matéria para termos uma aula completa com a utilização de recursos tanto de textos quanto de audiovisual.

Foi preparado para os alunos toda a base de informação de apenas uma aula, e a matéria foi toda fornecida uma semana antes pelo Professor Mario Galina no Evernote contendo os seguintes itens:

“Um texto sobre Anotações em Carteira de Trabalho”, um Vídeo sobre “Demissão Por Justa Causa Proibição de Anotações na CTPS- Sevilha Contabilidade”, e um Questionário com 12 perguntas.

A Figura 7 que demonstra os arquivos compartilhados com os alunos em sala de aula.

Figura 7 Tela do Celular



Fonte: Mario Galina

Durante a aula foi feito um feedback com os alunos, e foi constatado que uma parte significativa não possuía Tablet, mas 100% dos alunos usavam Smartphones, e com isso todos tinham acesso fácil para usar o aplicativo.

4. Conclusão

Logo, Entendemos que o uso das duas ferramentas digitais em sala de aula foi de grande valia para alunos e professores porque a ferramenta kahoot foi aplicada como instrumento avaliativo dentro da disciplina Elétrica e Eletrônica para Informática, mostrou-se ser bastante significativa para sala de aula na percepção dos estudantes. A maioria dos estudantes (80%) conclui que essa ferramenta permite avaliar todo o conteúdo teórico da disciplina de forma mais atraente e competitiva, criando um grande estímulo. Todos os alunos

concluíram que a ferramenta tem um sistema de pontuação justo, “já que a pontuação é baseada nos acertos das questões e no tempo que o candidato leva para responder a questão”, e baseado nisso o próprio Kahoot calcular as notas. Percebeu-se que o jogo causou um estímulo nos alunos deixando o processo avaliativo mais atraente e competitivo.

Com a ferramenta “Evernote” concluiu-se que Cada método de armazenamento de arquivos possui prós e contras. Arquivos armazenados em papel ou em um único computador podem ser perdidos ou danificados. Isto acontece quando se utilizam bastante papel ou em um software instalado em um único computador, já as informações armazenadas em nuvem possuem a vantagem de serem preservadas mesmo que problemas físicos com um dos equipamentos ou arquivos ocorram. Esta é uma das vantagens do uso da ferramenta “Evernote” para a organização dos documentos, em que o objetivo principal era dar aos alunos uma ferramenta de organização de textos, ideias e apontamentos e não mais precisassem lembrar de onde colocou o material impresso ou xerocado pelo professor.

O professor deve ver a tecnologia com uma aliada do processo de ensino aprendizagem, isto é, como um recurso que surgiu em contribuição ao processo.

5. Referências:

ALVES, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática. 2.ed. São Paulo: DVS Editora, 2015.

Dellos, R. (2015) Kahoot! A digital game resource for learning. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(4), 49-52.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Revista Renote**, v. 11, n. 1, julho 2013.

GESSER, V. Novas tecnologias e educação superior: Avanços, desdobramentos, Implicações e Limites para a qualidade da aprendizagem. *IE Comunicaciones: Revista Iberoamericana de Informática Educativa*, n. 16, p. 23-31, 2012.

KAHOOT. Disponível em: <https://kahoot.com/what-is-kahoot/>. Acesso em: 2018

PATTON, M.G. **Qualitative Research and Evaluation Methods**, 3ed. Thousand Oaks, CA: Sage, 2002.