



IV SEMANA DAS LICENCIATURAS

Ensinar e Aprender, esse desassossego!

13 a 15 de setembro de 2016 - IFFluminense *Campus* Campos Centro

Uso do Kahoot pelo Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência no Curso de Licenciatura da Universidade Estadual do Norte Fluminense

Amanda Monteiro Pinto Barreto¹
¹*Instituto Federal Fluminense (IFF)*
amanda.barreto@iff.edu.br

Gabriela Espirito Santo de Abreu²
²*Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro (UENF)*
g.espiritosantodeabreu@gmail.com

Rosana Aparecida Giacomini³
³*Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro (UENF)*
quimica.uenf@gmail.com

Resumo

A disciplina de Química é considerada, pela maioria dos alunos, como um conteúdo de alta complexidade. Neste contexto, docentes e futuros docentes vêm buscando alternativas, a fim de tornar o conteúdo de Química atrativo e lúdico, buscando despertar o interesse do alunato. O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) da área de Química, pela Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro (UENF), em parceria com uma escola estadual localizada no município de Campos dos Goytacazes, vem proporcionando atividades com o uso de tecnologias nos conteúdos de Química. Este trabalho tem o intuito de avaliar os impactos causados através da utilização de um jogo digital, o *Kahoot*, uma plataforma *online* e gratuita onde o professor tem a possibilidade de confeccionar jogos relacionados aos conteúdos ministrados em sala de aula e, assim, tornar possível uma interação maior entre os educandos e o educador. Permite, também, estimular o relacionamento interpessoal, já que o jogo se assemelha a um *game-show* onde o docente é o apresentador e os alunos os competidores. O jogo foi confeccionado pelos bolsistas do projeto PIBID/UENF/QUÍMICA e, posteriormente, aplicado a quatro turmas do segundo ano do ensino médio, totalizando a participação de oitenta e dois alunos. Foram utilizados os seguintes recursos tecnológicos: um *notebook*, dois *smartphones* com acesso à *internet* e um projetor. Após o jogo, foram aplicados questionários para coletar dados sobre a opinião dos alunos a respeito do uso do jogo *online* como recurso didático; nestes, a maioria dos alunos afirmaram ter gostado muito e relataram que gostariam de utilizar mais jogos no processo de ensino e aprendizagem.

Palavras-Chave: Tecnologia. *Kahoot*. Química.