



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica Instituto Federal de Educação,
Ciência e Tecnologia do Tocantins
Pós-Graduação Lato Sensu em Docência para a Educação Profissional e
Tecnológica

MAÍSE CAMPOS HERÊNIO FÍRVEDA

METODOLOGIA ATIVA: o uso do Kahoot como ferramenta de aprendizagem no
ensino de Historia - Estudo de caso prático no 2º ano do Ensino Medio

Porto Nacional/TO

2023

MAÍSE CAMPOS HERÊNIO FÍRVEDA

METODOLOGIA ATIVA: o uso do Kahoot como ferramenta de aprendizagem no ensino de Historia - Estudo de caso prático no 2º ano do Ensino Medio

Trabalho Final de Curso apresentado ao Programa de Pós-graduação *Lato sensu* em Docência para a Educação Profissional e Tecnológica do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins - Campus Porto Nacional, como requisito parcial para a conclusão do curso.

Orientador(a): Prof. Me(a). Márcio Telles de Souza Malta.

Porto Nacional / TO

2023

RESUMO

O objetivo primordial da História como disciplina educacional é formar um sujeito crítico, consciente e contextualizado em relação ao meio no qual está inserido. Entretanto, para alcançar tal objetivo em um mundo que está em constante evolução tecnológica, é necessário repensar e adaptar os métodos de ensino. Nesse contexto, o uso do Kahoot oferece um vasto leque de possibilidades para revolucionar o ensino de História, por ser uma ferramenta de aprendizagem interativa que se destaca como elemento-chave na renovação das práticas educacionais. Com base na perspectiva, o presente trabalho foi elaborado visando estimular e facilitar o processo de ensino aprendizagem, de forma interativa, dinâmica e prazerosa aos estudantes sobre o uso do Kahoot. Adotou-se como método de aplicabilidade, o aplicativo quiz, sendo instalados nos aparelhos de celulares dos estudantes. E com a inserção do Kahoot no ensino de História proporcionou uma oportunidade única para engajar os estudantes, transformando a maneira como absorvem e interagem com os conteúdos históricos. Através dessa plataforma, foi possível criar questionários dinâmicos, desafiando os estudantes a participarem ativamente das aulas, tornando o aprendizado mais atrativo e participativo. Essa abordagem não apenas facilitou o processo de aprendizagem, mas também estimula o desenvolvimento de habilidades críticas e analíticas nos estudantes. Além disso, proporciona um ambiente inclusivo, permitindo diferentes estilos de aprendizagem, garantindo a participação de todos os estudantes do 2º ano do ensino médio das turmas A e B.

Palavras-chave: História. Aprendizagem. Tecnologia.

ABSTRACT

The primary objective of History as an educational discipline is to form a critical, conscious and contextualized subject in relation to the environment in which they are inserted. However, to achieve this objective in a world that is constantly evolving technologically, it is necessary to rethink and adapt teaching methods. In this context, the use of Kahoot offers a wide range of possibilities to revolutionize the teaching of History, as it is an interactive learning tool that stands out as key elements in the renewal of educational practices. Based on perspective, this work was designed to stimulate and facilitate the teaching-learning process, in an interactive, dynamic and enjoyable way for students using Kahoot. The quiz application was adopted as an applicability method, being installed on students' cell phones. And the inclusion of Kahoot in History teaching provided a unique opportunity to engage students, transforming the way they absorb and interact with historical content. Through this platform, it was possible to create dynamic questionnaires, challenging students to actively participate in classes, making learning more attractive and participatory. This approach not only facilitated the learning process, but also stimulates the development of critical and analytical skills in students. Furthermore, it provides an inclusive environment, allowing different learning styles, ensuring the participation of all 2nd year high school students in classes A and B.

Keywords: History. Learning. Technology.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO/CONSIDERAÇÕES INICIAIS.....	6
2	CAPÍTULOS DE DESENVOLVIMENTO	8
3	CONSIDERAÇÕES FINAIS	24
	REFERÊNCIAS.....	26

Escola Estadual São Miguel

Ensino médio

Disciplina: História

Tema: processo de Independência do Brasil e Pós Independência

Objetivo: estimular e facilitar o processo de ensino aprendizagem, de forma interativa, dinâmica e prazerosa aos estudantes, utilizando o kahoot como ferramenta de aprendizagem.

Descrição das principais atividades desenvolvidas:

- Aula expositiva dialogada sobre o objeto de conhecimento Independência do Brasil e pós independência;
- Apresentação da ferramenta Kahoot, conhecendo suas funcionalidades;
- Estudo do objeto de conhecimento para participação do quiz da Independência do Brasil;
- Divisão de grupos para a competição do quiz;
- Aplicação do quiz na sala de vídeo, de forma individual e coletiva.

1 INTRODUÇÃO

A metodologia ativa representa-se como uma abordagem pedagógica inovadora que coloca o estudante como protagonista do processo de aprendizagem, buscando promover uma compreensão mais profunda e significativa do conteúdo pedagógico. Essa estratégia vai além da simples transmissão de conhecimento, incentivando a participação ativa dos estudantes, o desenvolvimento de habilidades cognitivas e a aplicação prática do conteúdo histórico (ÁVILA; SOUZA, ANDRADE, 2022).

Visando melhor compreender as atribuições da metodologia ativa, foi desenvolvida uma ação de intervenção durante o processo de ensino e aprendizagem da disciplina de História nas turmas “A e B” do 2º ano do Ensino Médio, sob aplicabilidade das ferramentas propostas por esse método, uma vez que, a mesma propõe aos professores a oportunidade de transformar as aulas de História em ambientes dinâmicos, onde os alunos são estimulados a explorar, questionar, debater e construir o conhecimento de forma colaborativa.

É importante frisar que, a implementação da metodologia ativa requer um planejamento cuidadoso, adaptação ao contexto da turma e ao conteúdo histórico específico. Além disso, é fundamental que os educadores atuem como facilitadores, orientando e estimulando os estudantes ao longo do processo de aprendizagem, proporcionando suporte e feedback para maximizar os benefícios dessas abordagens.

Ademais, durante a prática de intervenção foi utilizado o Kahoot como ferramenta de aprendizagem, por ser bastante eficaz para engajar os alunos no ensino de História no Ensino Médio. Com base nessa perspectiva, o presente trabalho foi construído no intuito de conhecer e utilizar o Kahoot, como ferramenta de aprendizagem no ensino de História no 2º ano do Ensino Médio, com o objetivo de dinamizar -las (HUIZINGA, 2021).

Consciente de que continuamente é desafiador ao professor despertar o interesse do estudante em aprender, em virtude dos inúmeros elementos que desviam suas atenções, como por exemplo, o uso excessivo de celulares em sala de aula. Utilizar a metodologia ativa, sobre o uso do Kahoot, como propostas de ensino. O presente estudo tem como relevância, auxiliar na construção de uma consciência histórica e na compreensão das mudanças sociais, políticas, culturais e econômicas

ao longo do tempo com dinamicidade, envolvendo o estudante de forma ativa e participativa. Na qual, o Kahoot pode ser uma ferramenta poderosa para engajar os estudantes, mas deve ser utilizada como parte de uma abordagem educacional mais ampla, combinando outras metodologias ativas, recursos e estratégias de ensino para alcançar os objetivos de aprendizagem desejados.

O presente trabalho trata-se de uma abordagem do estudo de caso que aconteceu na escola Estadual São Miguel , sobre aplicação do Kahoot e análise sobre o envolvimento dos alunos do 2º ano do Ensino Médio, vinculado com registro de imagens das atividades realizadas durante a intervenção.

2 CAPÍTULOS DE DESENVOLVIMENTO

- **Turma matutino: 2ª Série do Ensino Médio A**

O projeto de intervenção na Escola Estadual São Miguel, situada no município de São Miguel - TO, foi uma iniciativa direcionada às turmas da 2ª série A e B do Ensino Médio. O foco desse projeto foi o componente curricular de História, uma disciplina que enfrenta desafios crescentes na contemporaneidade.

A sala de aula se tornou um espaço dinâmico, onde a História transcendeu as páginas dos livros didáticos para se conectar com a realidade dos estudantes. Utilizando recursos digitais como o Kahoot, Google Classroom, entre outros, o professor não apenas transmitiu conhecimento, mas incentivou a participação ativa dos estudantes.

A proposta foi mais do que apenas adotar tecnologia; foi sobre capacitar os estudantes para serem agentes ativos no seu próprio processo de aprendizagem. Eles não apenas consumiram informações, mas também colaboraram na criação de conteúdo, discutiram temas históricos, pesquisaram online e desenvolveram habilidades críticas na análise de fontes.

A intervenção na Escola Estadual São Miguel não apenas modernizou o ensino de História, mas também abriu portas para uma abordagem mais inclusiva, participativa e conectada com a realidade dos estudantes. O papel do professor como mediador do conhecimento foi reforçado, estimulando não apenas a transmissão de informações, mas a construção ativa do saber por parte dos estudantes.

Durante o período de cinco meses como professora regente em uma turma de História, a pesquisadora utilizou diversas metodologias para promover o aprendizado dos estudantes. As aulas foram conduzidas através de uma abordagem expositiva dialogada, onde além de expor o conteúdo, foi estimulado a participação ativa dos estudantes. Para isso, utilizou-se recursos visuais como slides criados no PowerPoint, os quais foram empregados para ilustrar e complementar as explicações, tornando o conteúdo mais dinâmico e acessível (VALENTE, 2021)

Além disso, foram promovidos debates, seminários e rodas de conversas, buscando incentivar a troca de ideias e opiniões entre os estudantes, estimulando um ambiente participativo e colaborativo. As pesquisas direcionadas e a resolução de

exercícios práticos também foram ferramentas importantes para consolidar o conhecimento e promover a reflexão sobre o conteúdo estudado.

No entanto, ao longo desse período, foi observado a existência de um desafio crescente relacionado ao uso excessivo de celulares por parte de alguns estudantes. Essa conduta afetava significativamente o engajamento deles nas aulas. Alguns alunos demonstravam comportamentos como permanecer com a cabeça baixa, desinteressados, enquanto outros pegavam o celular de tempos em tempos, perdendo parte da atenção necessária para acompanhar as explicações em sala de aula.

A constante distração causada pelos dispositivos móveis estava impactando negativamente no aproveitamento das aulas, na interação e na absorção do conteúdo pelos estudantes. Esta situação gerava um desafio adicional para manter o foco e a participação de todos na sala.

Diante desse cenário, foi buscado estratégias para lidar com o uso excessivo do celular em sala de aula, como estabelecer regras claras sobre o uso dos dispositivos durante o período de aula, proporcionando momentos específicos para intervalos ou uso controlado dos aparelhos. Além disso, promoveu-se debates sobre a importância do foco e da participação ativa nas aulas, incentivando os estudantes a refletirem sobre como o uso responsável do celular poderia contribuir para um melhor aprendizado.

Entretanto, apesar dos esforços em conscientizar os estudantes, tornou-se perceptível que o desafio era complexo e demandava uma abordagem contínua e colaborativa entre educadores, alunos e responsáveis para buscar alternativas que equilibrassem o uso da tecnologia com o ambiente de aprendizagem em sala de aula (CÔRTEZ, 2022).

A professora ao deparar-se com a dificuldade de engajar todos os estudantes, independentemente do motivo, na disciplina de História, passou explorar estratégias para tornar as aulas mais atrativas e despertar o interesse dos estudantes pelo conteúdo. O objetivo central era fomentar a participação ativa de todos, incentivando uma construção conjunta do conhecimento e valorizando o estudo da História como um todo.

Diante disso, houve exploração da metodologia ativa, por entender que seja uma abordagem mais cativantes e envolventes para os estudantes. Assim, foi introduzido a plataforma de aprendizado chamada Kahoot, que é fundamentada na lógica dos jogos, na sala de aula.

Silva, Andrade, Oliveira, Sales e Alves (2018), asseguram que esse recurso é originário da Noruega, desponta como uma ferramenta tecnológica que vai além de simplesmente promover a interação em sala de aula. Essa plataforma, conhecida por seu caráter lúdico e interativo, tem se destacado como um recurso valioso para transformar o processo de aprendizagem.

Na perspectiva de Storch (2018) o Kahoot é uma ferramenta interativa que permite criar questionários, quizzes e desafios de maneira lúdica, transformando o processo de aprendizagem em uma experiência mais dinâmica e divertida. A plataforma oferece uma forma diferenciada de abordar os conteúdos, tornando-os mais acessíveis e estimulantes para os estudantes.

Ao ser aplicado no contexto educacional, o Kahoot revela-se não apenas como um jogo digital, mas como um meio eficaz para engajar os estudantes. Para Santos (2020) a dinamicidade do Kahoot, baseada em questionários e desafios de múltipla escolha, permite que os estudantes participem ativamente das aulas, promovendo uma aprendizagem mais envolvente e colaborativa. O Kahoot estimula a competitividade saudável entre os estudantes, gerando um ambiente propício para a troca de conhecimentos e a busca pela superação pessoal. Esse aspecto lúdico não apenas torna as aulas mais atrativas, mas também contribui para a retenção e aplicação do conhecimento adquirido.

Ao incorporar o Kahoot nas aulas de História, foi possível criar quizzes personalizados relacionados aos temas abordados em sala sobre o processo de independência do Brasil e pós independência, obtendo com o objetivo, estimular e facilitar o processo de ensino aprendizagem de forma interativa, dinâmica e prazerosa aos estudantes.

É importante destacar que a escolha pelo método partiu da ideologia de Storch (2018) que diz os quizzes são desenvolvidos de maneira a despertar a curiosidade dos alunos, promove uma atmosfera de cooperação, pois os alunos passam a se envolver mais, discutir as respostas e buscar o conhecimento em conjunto. Por certo, a competição amigável e o caráter lúdico do Kahoot despertaram um interesse renovado pelo aprendizado da História, fazendo com que os estudantes se envolvessem de maneira mais entusiasmada e colaborativa nas aulas.

Observando essa mudança positiva na dinâmica das aulas e no envolvimento dos estudantes, foi evidenciado que a introdução da gamificação por meio do Kahoot foi uma estratégia eficaz para alcançar meu objetivo de promover uma participação

mais ativa e valorização do estudo da História, tornando fascinante e significativo para os estudantes.

Ao planejar uma aula envolvendo a metodologia ativa baseada na gamificação com a utilização do Kahoot. Para Nascimento (2023,p.23) planejar a implantação desse recurso é crucial.

A metodologia para a aplicação do Kahoot em sala de aula deve ser organizada a partir do planejamento do professor, da necessidade formativa dos discentes, das exigências da(s) disciplina(s) e outros fatores determinantes para a aplicação da sequência didática que podem ser aperfeiçoadas com a inserção de jogos. Logo, sua contribuição positiva para o estímulo à abstração com atividades executadas através de situações imaginárias, que exigem mais do que a simples manipulação dos objetos fictícios, fazem dos jogos um instrumento essencial ao desenvolvimento cognitivo do aluno.

Após elaboração do plano de ação, inicialmente foi questionado à turma se conheciam o Kahoot, e muitos compartilharam experiências de participação em jogos online, mas nenhum deles havia preparado uma atividade dessa natureza. Em subsequência foi elaborado algumas perguntas para um quiz sobre o tema que estávamos estudando.

Um dos estudantes, Romem, entusiasta de tecnologia, se mostrou interessado e se ofereceu para criar 10 perguntas para o Kahoot, comprometendo-se a trazê-las para a aula seguinte, na qual houve troca de feedback entre o aluno e a professora, para que as questões atendessem os objetivos traçados.

Além disso, a turma foi orientada a revisar o conteúdo em casa para que pudessem participar ativamente da atividade. Houve explicações que os três primeiros colocados no quiz receberiam pontuações adicionais: o primeiro lugar ganharia 3,0 pontos, o segundo 2,0 pontos e o terceiro 1,0 ponto, como um estímulo para que todos se preparassem e se empenhassem na competição de forma saudável, enfatizando a importância da responsabilidade individual no estudo para obterem um bom desempenho na atividade.

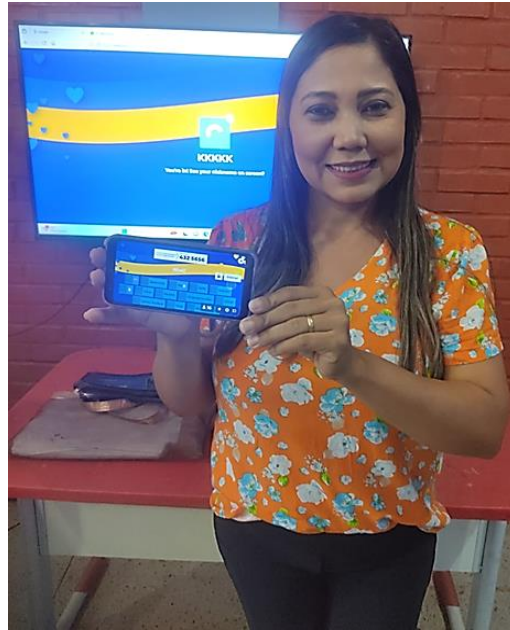


Figura 1: aplicativos instalados nos aparelhos de celulares dos alunos do 2º ano do ensino médio A. Fonte: autora (2023)

No dia planejado para a aplicação da metodologia ativa usando o Kahoot, preparei a sala de vídeo, conhecida por ter uma melhor conexão de internet, para a turma do 2º A, turno matutino. Houve conexão do notebook à televisão para garantir uma visualização clara e ampla das perguntas para todos os estudantes presentes. Inicialmente, houve repetições das orientações acerca do uso do recurso, esclarecendo dúvidas, conforme ilustra a figura 2 a seguir.

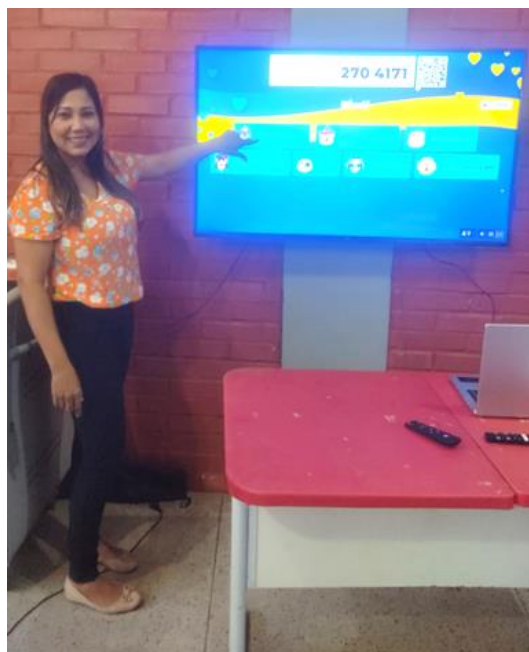


Figura 2: exposição explicativa do aplicativo
Fonte: autora (2023)

O estudante Romem, responsável pela criação do quiz, realizou o login na plataforma do Kahoot, onde o quiz já estava preparado. Ele desempenhou o papel de mediador, conduzindo a apresentação das perguntas.

Expliquei novamente a dinâmica do jogo, destacando a importância de prestar atenção ao tempo disponível para responder cada pergunta, onde cada participante deveriam selecionar as respostas correspondentes às cores dos ícones apresentados, ganhando pontuação aqueles que selecionassem as opções corretas. Contudo, alguns estudantes encontraram dificuldades para fazer o login na plataforma, então aguardei até que todos conseguissem acessar o Kahoot para garantir a participação igualitária de todos.

Assim que todos estavam conectados iniciou-se ao quiz. O estudante Romem conduziu a apresentação das perguntas de forma dinâmica e envolvente. Os alunos se empenharam em responder às questões, utilizando seus dispositivos móveis para interagir com o jogo.



Figura 3: explicação do aluno sobre as questões
Fonte: autora (2023)

Ao final do quiz, os estudantes puderam ver suas pontuações individuais, criando um ambiente de descontração e curiosidade para saber quem tinha obtido melhores resultados. Essa experiência mostrou como a aplicação do Kahoot como ferramenta pedagógica pode ser eficaz para engajar os estudantes, tornando o

aprendizado mais interativo e divertido.

A competição saudável gerou entusiasmo na turma, que se dedicou em responder às questões sobre o processo de Independência do Brasil e pós-Independência, sendo que na medida que cada questão era apresentada, a sala pulsava de energia: colegas vibravam quando acertavam e os que erravam se encorajavam para a próxima oportunidade. Essa interação criou um clima animado e estimulante na sala de aula. Esse episódio também fez parte da pesquisa realizada por Sancio (2020, p.105) que diz que “[...] é uma competição que agita os meninos e eles querem participar de qualquer maneira, querem responder corretamente no tempo hábil. Então, realmente, para as minhas aulas, essas ferramentas se tornaram, assim, fundamentais”.



Figura 4: alunos na dinâmica do Kahoot
Fonte: autora (2023)

Abordagem estratégica aconteceu por meio de perguntas com breves comentários, o que oportunizava reforçar os conceitos trabalhados em sala de aula, incentivando os estudantes a internalizarem o conteúdo de maneira mais eficaz. O engajamento foi notável, com todos os presentes participando ativamente, demonstrando interesse, foco e determinação pela dinâmica da aula.



Figura 5: alunos na dinâmica do Kahoot do ensino médio
Fonte: autora (2023)

Ao concluir a aula, tornou-se evidentemente claro para a professora a importância de adotar metodologias ativas, como o uso da ferramenta de aprendizagem Kahoot. Essas abordagens transformam não apenas a maneira de ensinar, mas também rompem com os paradigmas de aulas de História consideradas enfadonhas, baseadas apenas em resumos e extensas leituras, conforme expressado pelos estudantes, que frequentemente as descrevem como cansativas. Por esse motivo e outrem, Sancio (2020,p.11) afirma que Kahoot “transcende a ação lúdica para tornar-se uma ferramenta pedagógica, por ser uma atividade que leva o jogador à ação, a fim de proporcionar a construção ou a aplicação de conceitos com o acompanhamento e a intervenção do docente”.

Vale frisar que a docente notou nos semblantes dos alunos um alto nível de concentração, embora cerca de 20% da turma não tenha alcançado um bom resultado na atividade. Utilizou esse momento para transmitir uma importante lição, enfatizando a necessidade urgente de comprometimento com os estudos e o uso responsável do celular. Ressaltou que o objetivo era alcançar uma aprendizagem significativa, ao invés de desperdiçar tempo com jogos e redes sociais, especialmente considerando que os alunos estavam em um estágio crucial de preparação para vestibulares.



Figura 6: alunos na do ensino médio turma A
Fonte: autora (2023)

Houve também o reconhecimento e os elogios aos estudantes que se destacaram positivamente na atividade. A professora salientou que aquele teste era apenas o primeiro de muitos e, dado o sucesso da aula, planejava implementar sessões mensais no mesmo formato no próximo ano letivo. Nesse momento, João Victor, um dos estudantes, expressou sua gratidão levantando a mão, descrevendo a aula como maravilhosa e destacando que aprenderam até mesmo com os erros.



Figura 7: aluno mencionando a importância do uso do recurso em sala de aula
Fonte: autora (2023)



Figura 8: final da ação de intervenção na turma A do ensino Médio
Fonte: autora (2023)

Encerrando a aula, a professora expressou seus agradecimentos e dedicou um momento para transmitir uma mensagem inspiradora aos alunos. Destacou que ao longo de suas jornadas, encontrarão inúmeros desafios, porém, se estiverem devidamente preparados e munidos de conhecimento, não haverá obstáculo que os derrube. Citando Albert Einstein, compartilhou a famosa frase: "A mente que se abre a uma nova ideia jamais volta ao seu tamanho original".

Ela enfatizou o desejo de que aquela aula em específico servisse como um despertar para a vida de cada um dos estudantes, um estímulo para a busca contínua de conhecimento e, acima de tudo, a concretização de um aprendizado sólido e transformador. Enfim, encorajou os estudantes a adotar uma postura proativa em relação ao aprendizado e ao desenvolvimento pessoal ao longo de suas trajetórias educacionais e além delas.

- **Turma Vespertino: 2ª Série do Ensino Médio B**

No turno vespertino, junto à turma da 2ª série B, a professora prosseguiu com a mesma abordagem metodológica, introduzindo a ferramenta educacional Kahoot. Detalhou minuciosamente suas funcionalidades, encorajando os estudantes a explorarem ativamente sua utilidade. Em seguida, propôs a criação de um quiz dentro do Kahoot, convidando os estudantes a se voluntariarem para essa tarefa. Apenas a estudante Fernanda demonstrou interesse, prontamente aceitando o desafio. Notavelmente, ela revelou estar familiarizada com a ferramenta, já a tendo utilizado em outras ocasiões.

É essencial ressaltar que estudantes que buscam ativamente conhecimento por meio de metodologias interativas e inovadoras se destacam, avançando um passo à frente daqueles que se limitam a permanecer nas redes sociais e jogos. Infelizmente, muitos estudantes estão perdendo preciosas oportunidades ao desperdiçar tempo em dispositivos eletrônicos, em vez de se dedicarem a adquirir conhecimento substancial e relevante. O estímulo ao aprendizado e a busca por informações valiosas deveriam prevalecer sobre o simples entretenimento digital, proporcionando um enriquecimento intelectual mais significativo.



Figura 9: apresentação do Kahoot na turma 2º B - Ensino Médio
Fonte: autora (2023).

Na turma do turno vespertino, caracterizada por menos estudantes, é perceptível um comportamento mais reservado em alguns alunos, embora o uso de dispositivos celulares não seja tão predominante quanto na turma da 2ª série A. A professora visualizou a oportunidade de despertar um espírito mais participativo e colaborativo entre esses estudantes, incentivando uma interação mais efetiva entre eles. Para alcançar esse objetivo, a classe foi dividida em grupos, e foi solicitado que estudassem o tema da Independência do Brasil e o período pós-Independência. Esse conteúdo já havia sido previamente abordado em sala de aula, porém foi enfatizado que, na próxima aula, participariam de um quiz elaborado pela estudante Fernanda, por meio da plataforma Kahoot.

Ao seguir essa premissa, a professora, no turno vespertino, replicou a estratégia realizada pela manhã, direcionando os alunos da 2ª série B para a sala de vídeo, aproveitando a melhor e mais rápida conexão de internet para as atividades propostas. A professora esclareceu que o quiz consistiria em 10 questões relacionadas ao tema estudado, e que o grupo que alcançasse o primeiro lugar seria pontuado com 3,0 pontos, enquanto o segundo lugar receberia 2,0 pontos e o terceiro lugar 1,0 pontos. Essa dinâmica despertou animação na turma, levando os estudantes a se organizarem em grupos e estabelecerem um compromisso coletivo de se dedicarem ao estudo do conteúdo proposto. Nesse momento, foi observada uma mudança na dinâmica da sala, com os grupos demonstrando entusiasmo, trocando afirmações como "nosso grupo vai vencer" ou "o nosso será o melhor".



Figura 10: os alunos divididos em grupos
Fonte: autora (2023)

Durante o desenvolvimento da didática da culminância do quiz, a turma foi dividida em grupos, sendo que a estudante Fernanda se mostrou compromissada em auxiliar na liderança da sala, na qual durante todo o processo, os estudantes demonstraram entusiasmo para o uso de plataformas educacionais e competições saudáveis, despertando maior interesse e motivação pelo aprendizado.



Figura 11: prática quiz no ensino médio na turma B
Fonte: autora (2023)

Com os grupos já formados, deu-se início ao quiz sob a orientação da estudante Fernanda. A professora seguiu a mesma linha didática, proporcionando comentários breves a cada pergunta respondida. O aspecto interessante foi a manifestação de alegria, aplausos e entusiasmo a cada acerto do grupo. A dinâmica assemelhava-se a uma gincana, transformando uma turma inicialmente calada e apática em um ambiente repleto de sorrisos. Contudo, também surgia uma sensação de impotência diante dos erros, expressa em frases como "Eu devia ter estudado mais".

Esse momento foi altamente proveitoso, alcançando o objetivo do professor de estimular os estudantes. Inicialmente tímidos, à medida que as perguntas avançavam, eles se soltavam progressivamente, demonstrando satisfação e aceitação da metodologia ativa do Kahoot. O resultado foi tão positivo que pediram por uma

repetição da atividade, destacando que se todas as aulas de história fossem ministradas dessa forma, teriam uma experiência de aprendizado mais cativante.

Na abordagem mais ampla, Nascimento (2023) assegura que cada turma apresenta suas particularidades, demandando dos professores a habilidade de adaptar metodologias que melhor se adequem ao desenvolvimento das competências fundamentais dos estudantes. E quando se trata do ensino, aplicabilidade de recursos que estimula o interesse do estudante, é exatamente nesse contexto, que o uso do Kahoot é essencial, pois como mencionado anteriormente, é uma ferramenta que exhibe a intencionalidade intrínseca à criação de competições entre os estudantes, mecanismo que auxilia muito a superar a timidez e levando a aprenderem uns com os outros. Isso os torna mais seguros e fortalecidos diante dos desafios, ressaltando a importância da colaboração mútua para um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e participativo.

Sem dúvida, o ensino de história não se deve limitar somente na memorização das datas de episódios marcantes da história da humanidade, os educadores precisam e devem ter a preocupação de envolver o aluno de forma satisfatória, conduzi-lo ao aprendizado de qualidade, assim descreve Santos (2020, p.20).

A disciplina de história não deve ser limitada apenas à ideia de memorização de datas e fatos, visto a possibilidade de ensinar o passado com sintonia e conexão com o presente, a fim de proporcionar aos alunos uma aprendizagem mais significativa e facilitar a formação do pensamento histórico e crítico. Para tal, os docentes devem adaptar-se às mudanças culturais e comportamentais dos discentes e buscar novas ferramentas e estratégias, como o uso dos jogos, para envolver o aluno, e suas vivências, com a disciplina, a fim de alcançar e estimular a edificação de seus conhecimentos.

Compreende-se que a disciplina de História transcende a mera memorização de datas e fatos isolados, o objetivo é proporcionar aos estudantes uma aprendizagem mais rica, contextualizada e capaz de desenvolver o pensamento crítico e histórico. A ideia é utilizar recursos como Kahoot e outras atividades interativas para envolver os estudantes de forma mais ativa e conectá-los com as vivências do estudo histórico. Isso permite uma aprendizagem mais contextualizada, fazendo com que os estudantes se sintam parte do processo e, assim, estimulando a construção ativa de seus conhecimentos.

Bianchessi e Mendes (2019) diz que a ideia central é transformar a disciplina de História em algo mais do que apenas uma lista de eventos passados. É transformá-

la em uma experiência que relate o passado com relevância e significado para o presente, incentivando os alunos a pensarem criticamente sobre os acontecimentos históricos e suas conexões com o mundo atual. Esse método pode contribuir significativamente para uma educação mais engajadora, ampliando a compreensão histórica e promovendo habilidades de análise e reflexão crítica nos alunos.

Portanto, a utilização da ferramenta Kahoot como metodologia ativa nas aulas de História, na sala de aula do ensino médio, gerou verdadeiramente impactos positivos. Ficou evidente o nível de empolgação, interação e participação integral de todos os estudantes, inclusive daqueles mais reservados. Trabalhar com essa metodologia foi extremamente gratificante, pois proporcionou não apenas a avaliação do conhecimento, mas também estimulou o espírito competitivo inerente ao ser humano.

Ao adotar atividades desse tipo, os professores são capazes de instigar nos estudantes a busca pelo saber, fomentando o protagonismo estudantil e o desenvolvimento de suas habilidades. Independentemente se a metodologia ativa é aplicada individualmente ou em equipe, o cerne reside no comprometimento de cada indivíduo em se dedicar aos estudos, adquirindo conhecimento e responsabilidade (BIANCHESSI; MENDES, 2019).



Figura 12: prática quiz no ensino médio da turma B

Fonte: autora (2023).

Neste contexto, torna-se imperativo que os estudantes se familiarizem com essas ferramentas de aprendizado, sabendo utilizá-las eficientemente. Atualmente, é essencial que os jovens tenham contato frequente com essas tecnologias educacionais, pois estão se preparando para ingressar no mercado de trabalho. É necessário que compreendam e saibam tirar proveito dessas ferramentas para

impulsionar seu crescimento intelectual e profissional, reconhecendo a importância de adaptar-se ao cenário tecnológico em constante evolução.

Contudo, ao término da atividade, a professora notou um aumento significativo na interação e no engajamento dos estudantes com o conteúdo de História. Ou seja, ficou evidente que a dinâmica do jogo contribuiu para despertar o interesse dos alunos e motivá-los a participar ativamente da aula.



Figura 13: Turma B do Ensino Médio
Fonte: autora (2023).

Após o encerramento da aula, alguns estudantes expressaram seu entusiasmo, comentando sobre a experiência positiva que tiveram com a dinâmica do Kahoot. Essa reação positiva reforçou a importância de métodos inovadores no ensino, capazes de envolver os estudantes e tornar o aprendizado mais dinâmico e eficaz.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aplicação do Kahoot como instrumento de aprendizagem na disciplina de História no segundo ano do Ensino Médio revelou-se um marco significativo no processo educacional. O estudo de caso prático evidenciou a eficácia e os benefícios de adotar metodologias ativas para engajar os estudantes, oferecendo uma abordagem dinâmica e interativa no ensino.

Ao introduzir o Kahoot, notou-se de imediato uma mudança no ambiente da sala de aula. A energia vibrante dos estudantes, geralmente dissipada por monotonia e desinteresse, foi canalizada para uma participação ativa e envolvente. A competição saudável promovida pela plataforma estimulou a curiosidade dos mesmos, incentivando-os a revisitar e consolidar conceitos históricos de forma lúdica.

O aspecto mais marcante foi a transformação da relação entre os estudantes e a matéria. O Kahoot proporcionou um cenário onde o estudo da História não se limitou à mera memorização de datas e eventos, mas sim se tornou um mergulho interativo no passado. Os estudantes não apenas absorveram informações, mas também as aplicaram de maneira reflexiva, desafiando-se mutuamente a compreender e interpretar contextos históricos de maneira crítica.

A ferramenta não apenas aprimorou a assimilação do conteúdo, mas também fortaleceu habilidades essenciais, como raciocínio rápido, análise contextual e tomada de decisões baseadas em conhecimento histórico. Além disso, proporcionou um ambiente inclusivo, onde todos os estudantes, independentemente de seu ritmo de aprendizado, puderam participar ativamente e sentir-se valorizados.

Os resultados desse estudo de caso prático mostraram que a adoção de metodologias ativas, como o uso do Kahoot, pode ser um catalisador para o engajamento dos estudantes no processo de aprendizagem. A interatividade oferecida pela plataforma não apenas aumentou o interesse dos estudantes pela disciplina, mas também aprofundou sua compreensão e conexão com os eventos históricos.

No âmbito educacional contemporâneo, é fundamental explorar e integrar ferramentas inovadoras para atender às necessidades de uma geração cada vez mais imersa na tecnologia. A inserção do Kahoot não apenas trouxe um elemento de novidade para a sala de aula, mas também trouxe à tona a importância de adaptar os métodos de ensino para melhor se conectar com os estudantes, tornando a experiência de aprendizado mais rica, estimulante e significativa.

Assim, o estudo de caso prático sobre o uso do Kahoot como ferramenta de

aprendizagem na disciplina de História no segundo ano do Ensino Médio, nas turmas A e B , ressalta não apenas a eficácia dessa metodologia ativa, mas também o seu potencial transformador no processo educacional, incentivando a busca por estratégias mais dinâmicas e envolventes para aprimorar a qualidade do ensino e promover uma aprendizagem mais efetiva e cativante.

Como recomendação, sugere-se a continuidade e ampliação dessas práticas de aprendizagem ativa, explorando outras ferramentas e temáticas relevantes para estimular a participação dos alunos. Além disso, é relevante considerar a avaliação contínua dessas abordagens, adaptando-as conforme as necessidades e interesses específicos da turma.

Para estudos futuros, seria interessante investigar mais a fundo o impacto de metodologias ativas no desempenho acadêmico e na motivação dos estudantes, bem como explorar diferentes formas de aplicação dessas estratégias em contextos educacionais diversos.

REFERÊNCIAS

- ÁVILA, Carolyne Amélia Assis; SOUZA, Peter Franklin Ribeiro de; ANDRADE, Paulo César de Resende. **Análise da utilização do kahoot como recurso pedagógico no âmbito do ensino remoto emergencial**: um estudo de caso... In: Anais do VI CIM: O que a pandemia nos ensinou? Dos desafios do ensino remoto à problematização do ensinar-aprender na educação superior e tecnológica. Anais...Diamantina(MG) UFVJM, 2022.
- BIANCHESSI, C.; MENDES, A. A. P. Ensino de história por meio de jogos digitais: relato de aprendizagem significativa com games. **Revista Tempos e Espaços em Educação**, v. 12, n. 29, p. 145-160, abr./jun. 2019.
- CÔRTEZ, M. A.. O Kahoot© como estratégia de aprendizagem no ensino de ciências morfofuncionais: uma revisão integrativa. **Revista De Ciências Médicas E Biológicas**, 21(2), 2022.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Estudos. São Paulo: Editora da Universidade de S. Paulo. 2021.
- NASCIMENTO, Lui FONSECA do. **O kahoot em aulas de história nos cursos de Educação Profissional e Técnica integrado ao Ensino Médio do Ifes / Lui Fonseca do Nascimento**. - 2023.
- SANCIO, R. B. **Tecnologias digitais e ensino de história no Ensino Fundamental II**. 2020. 152f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Humanidades) – Instituto Federal do Espírito Santo, Vitória. Disponível em: <https://repositorio.ifes.edu.br/handle/123456789/764>. Acesso em: 20.dez. 2023.
- SILVA, J. B. da; ANDRADE, M. H.; OLIVEIRA, R. R. de; SALES, G. L.; ALVES, F. R. V. Tecnologias digitais e metodologias ativas na escola: o contributo do Kahoot para gamificar a sala de aula. **Revista Thema**, v. 15, n. 2, p. 780–791, 2018.
- STORCH, I. **Ensino de atrito com abordagem de ensino interativo**: uma proposta para ir além de propostas puramente centradas no aluno ou no professor. Dissertação (Mestrado em Ensino de Física) – Instituto Federal do Espírito Santo, Programa de Pósgraduação em Ensino de Física, Cariacica. 2018.
- VALENTE, José Armando. Aprendizagem ativa no ensino superior: a proposta da sala de aula invertida. **Revista Educação**. v. 5, n. 2, 2021.