



IX SIMPÓSIO DE PESQUISA E DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DO UGB: “Desafios pedagógicos durante e pós-pandemia”



O USO DO KAHOOT! E DO SOCRATIVE COMO FERRAMENTA DE ENGAJAMENTO NAS AULAS REMOTAS

Paloma de Lavor Lopes¹

Dados de Identificação

Diante dos desafios pedagógicos durante a pandemia, utilizei as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) para engajamento e avaliação discente.

Assim, foi proposto aos alunos do 3º Período do curso de Direito, 3º e 8º Períodos do curso de Administração e 7º Período do curso de Engenharia de produção do UGB, como parte do processo avaliativo das disciplinas de Economia Política, Economia, Comércio Exterior e Análise de Mercados e Investimentos, a utilização de duas TDICs: Kahoot! e Socrative.

O aplicativo Kahoot! permite com que as aulas se tornem mais dinâmicas e interativas, favorecendo a avaliação dos conhecimentos em tempo real. É uma ferramenta gratuita e intuitiva, com várias possibilidades de tornar as aulas gamificadas, verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real.

Já o Socrative torna possível levar a experiência de sala de aula para qualquer tempo ou lugar. O aplicativo permite conectar pessoas em uma sala virtual para a realização de atividades que podem ser acompanhadas em tempo real pelo professor. As atividades são realizadas a partir de um banco elaborado pelo professor, com questões que incluem testes de múltipla escolha, verdadeiro ou falso, respostas curtas ou questões dissertativas. O aplicativo permite a criação de uma “corrida espacial” em que os discentes disputam em grupos entre si.

¹ Mestre em Ciências Econômicas pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Docente do Centro Universitário Geraldo Di Biase – UGB/FERP. E-mail: palomalavor@gmail.com.



IX SIMPÓSIO DE PESQUISA E DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DO UGB: “Desafios pedagógicos durante e pós-pandemia”



Objetivos da Ação

Incentivar aos alunos a estudar o conteúdo abordado na semana anterior, visando fixar o conteúdo de uma maneira lúdica e divertida.

Conteúdos Trabalhados

Conforme explicitado, as disciplinas envolvidas neste trabalho foram: Economia Política, Economia, Comércio Exterior e Análise de Mercados e Investimentos.

Dentro da disciplina de Economia (Administração) e Economia Política (Direito) abordou-se conceitos de introdução à economia, microeconomia e macroeconomia. Já na disciplina de Comércio Exterior (Administração) abordou-se conceitos relativos à União Europeia e ao Mercosul.

Em relação à disciplina Análise de Mercados e Investimentos (Engenharia de Produção) abordou-se conteúdos de análise das demonstrações financeiras e análise volume-custo-lucro.

Procedimentos

Mensalmente, buscando fixar o conhecimento dos discentes, preparava uma atividade no Kahoot! e outra no Socrative. Quando o conteúdo referente à atividade foi ministrado e identifiquei que os discentes seguiram com algumas lacunas no conhecimento, utilizava o jogo.

Vale ressaltar que os discentes não foram informados que iriam jogar naquele dia. Sabiam apenas que a qualquer aula isso poderia acontecer.

Os três primeiros colocados foram bonificados tanto com 0,5 pontos quanto com a Caneca do meu canal do YouTube.

IX SIMPÓSIO DE PESQUISA E DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DO UGB: “Desafios pedagógicos durante e pós-pandemia”



Resultados

Os discentes se divertiam muito no momento do jogo e relatam que possibilita fixar o conteúdo de maneira lúdica. A seguir apresento as figuras relativas à participação dos discentes em algumas das atividades.

Figura 1. Resultados Space Race – Socrative –
Análise de Mercados e Investimentos – 15/09



Fonte: Arquivo da Autora

Figura 2. Space Race – Socrative – Comércio Exterior – 18/11



Fonte: Arquivo da Autora

IX SIMPÓSIO DE PESQUISA E DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DO UGB: “Desafios pedagógicos durante e pós-pandemia”

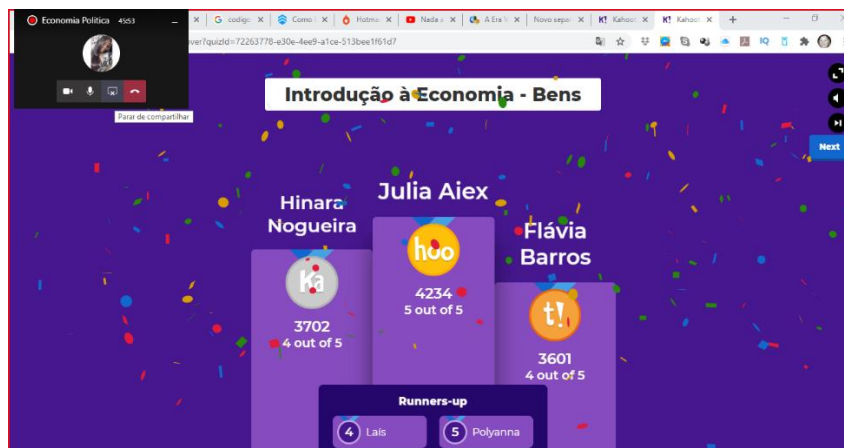


Figura 3. Kahoot! – Economia – 19/08



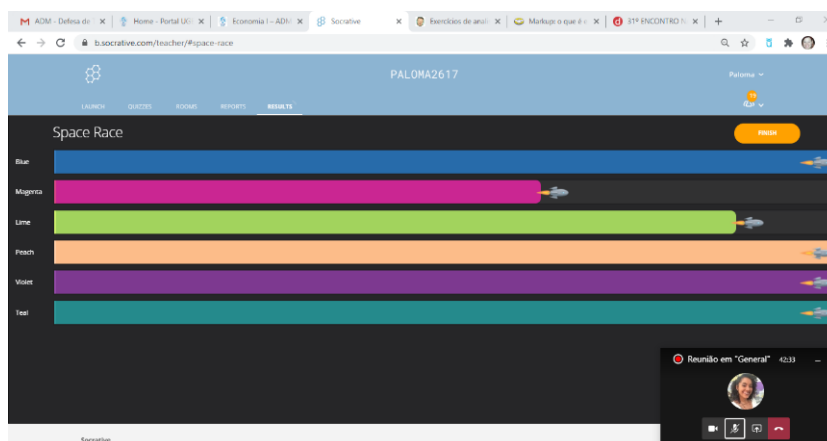
Fonte: Arquivo da Autora

Figura 4. Kahoot! – Economia Política - Manhã – 21/08



Fonte: Arquivo da Autora

Figura 5. Space Race – Socrative – Economia – 30/09



Fonte: Arquivo da Autora



IX SIMPÓSIO DE PESQUISA E DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DO UGB: “Desafios pedagógicos durante e pós-pandemia”



Vale ressaltar, que os conteúdos abordados nos jogos tiveram o maior índice de acertos nas avaliações bimestrais.

Referências

JUNIOR, J. B. B. **O aplicativo Kahoot na educação: verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real.** X Conferência Internacional de Tecnologias de Informação e Comunicação Na Educação - Challenges 2017, 1587–1602.

TRINDADE, J. **Promoção da interatividade na sala de aula com Socrative: estudo de caso.** *Indagatio Didactica*, 6(1), 254–268 Disponível em: <http://revistas.ua.pt/index.php/ID/article/view/2684>. Acesso em: 03 janeiro 2020.

Depoimentos

“Sobre o uso dos jogos, como o Socrative, em sala, principalmente nesse período de pandemia e aulas online, tem sido muito positivo, pois as aulas ficaram mais dinâmicas e estimula a participação de todos”.

Angélica, estudante do 7º período de Engenharia de Produção.

“Achei super interessante essa forma de ensino através dos jogos, pois acabamos aprendendo de uma maneira mais divertida, fazendo com que as aulas sejam mais produtivas e menos cansativas!”

Victor Peters, estudante do 3º período de Direito.