

Kahoot!: um relato de experiência no contexto acadêmico

Luciana Mara Freitas Diniz, **Fischer Jônatas Ferreira**



Realização



Organização

Agenda

- Introdução
- Configuração do experimento
- Resultados
- Trabalhos relacionados
- Ameaças à validade
- Conclusão e trabalhos futuros



Introdução: nosso estudo



- Identificar percepções dos alunos sobre o uso da ferramenta Kahoot! como suporte educacional
- Experimento
- Contexto acadêmico de estudantes brasileiros
 - Ciência da Computação da Universidade de Itaúna (Centro-Oeste de Minas Gerais)
- Sob quatro perspectivas:
 - Avaliação da aprendizagem
 - Fixação do conhecimento
 - Motivação
 - Conteúdo disciplinar apresentado em formato de jogo



Introdução: kahoot!



- Plataforma kahoot!
 - É um Jogo em forma de um *quiz* online
 - Possibilita uma infraestrutura para manipulação de *quiz* online:
 - Criar
 - Jogar
 - Sumarizar resultados



Introdução: visualização do jogo

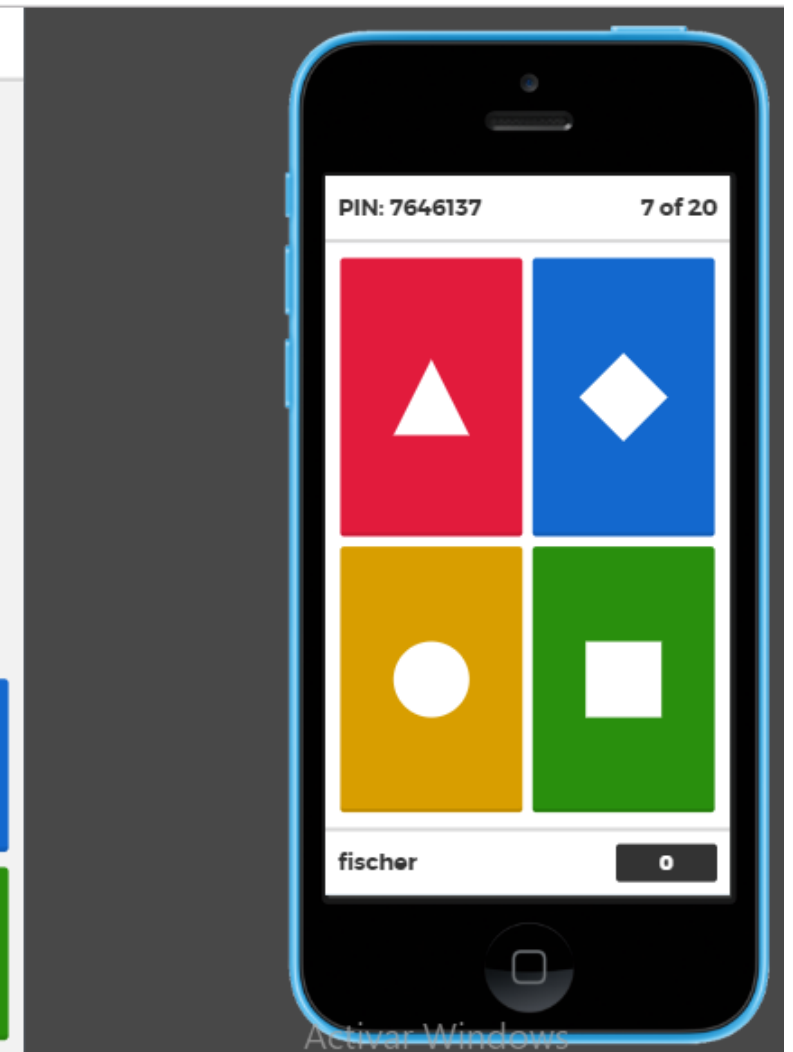
Na sequência de números: {0, 1, 1, 2, 3, 5, 8} qual seria o próximo número:

50

Skip

0
Answers

▲ 0	◆ 13
● 9	■ 16



Introdução: criação do *quiz* online

Question (required)

Quem é esse jogador?

Time limit

20 sec

Award points

YES

Media



Answer 1 (required)

Pelé



Answer 2 (required)

garrincha



Answer 3



Answer 4



Credit resources



Configuração do experimento

- Questões de pesquisa
 - QP1. A ferramenta Kahoot! tem boa aceitação para uma atividade de aprendizagem e avaliação em contexto acadêmico?
 - QP2. Quais são as vantagens e desvantagens da utilização do Kahoot! para apoiar atividades acadêmicas em computação?
 - QP3. A ferramenta Kahoot! apresenta efeito colateral na percepção dos alunos ao responderem o *quiz* online?



Configuração do experimento

- 30 alunos de graduação UIT
 - Ciência da Computação
 - 3º e 5º períodos
- Tarefas do experimento
 - 20 questões de escolha única
 - Relacionadas as disciplinas de raciocínio lógico e computacional
 - Tempo de resposta de 20 a 120 segundos
 - Grupos Fácil, médio e difícil

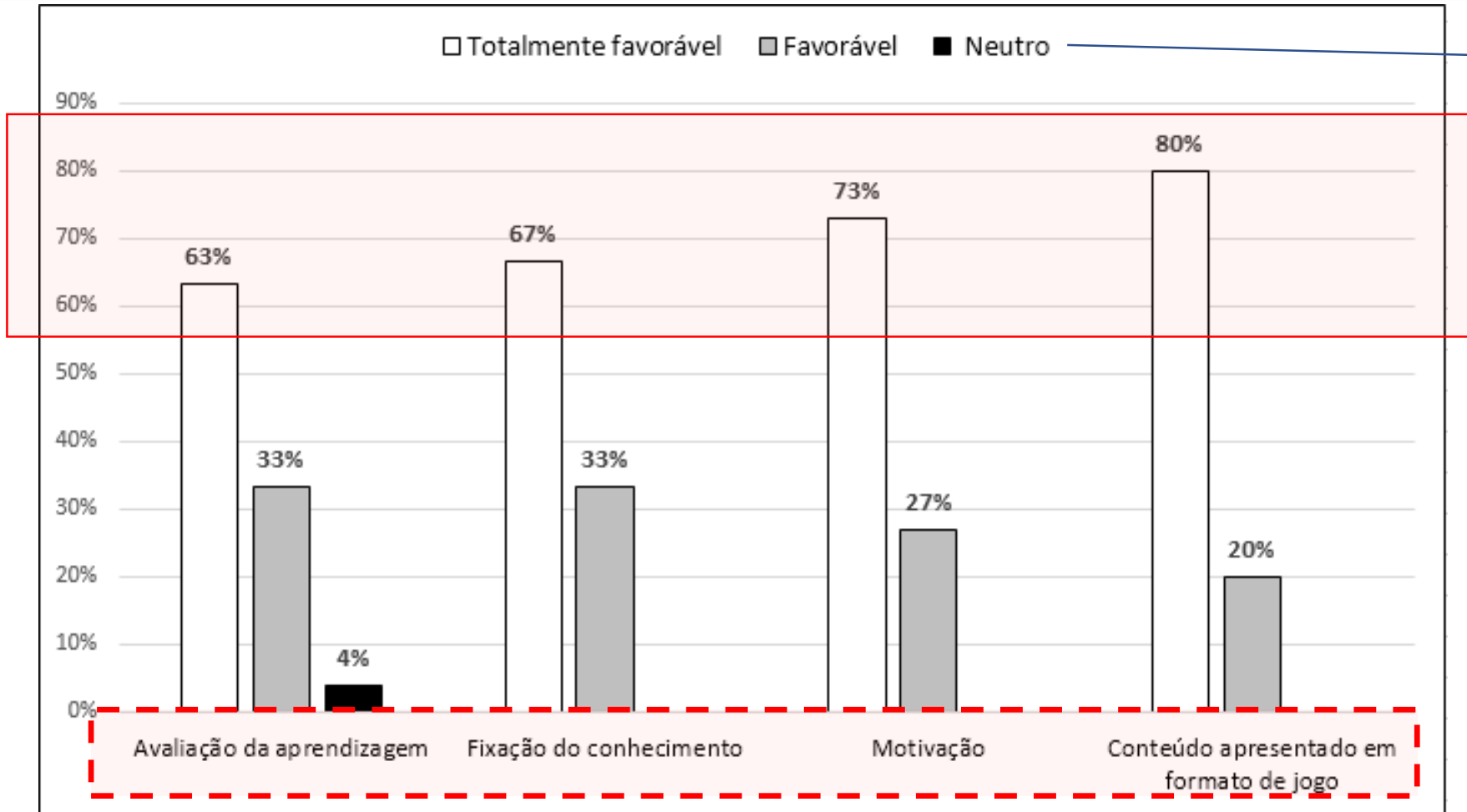


Configuração do experimento

- Passos
 - Ambiente de configuração
 - Apresentação e consentimento
 - Demonstração do Kahoot!
 - Execução do jogo
 - Formulário de feedback



Resultados: QP 1 (Aceitação para atividades de aprendizagem e avaliação)

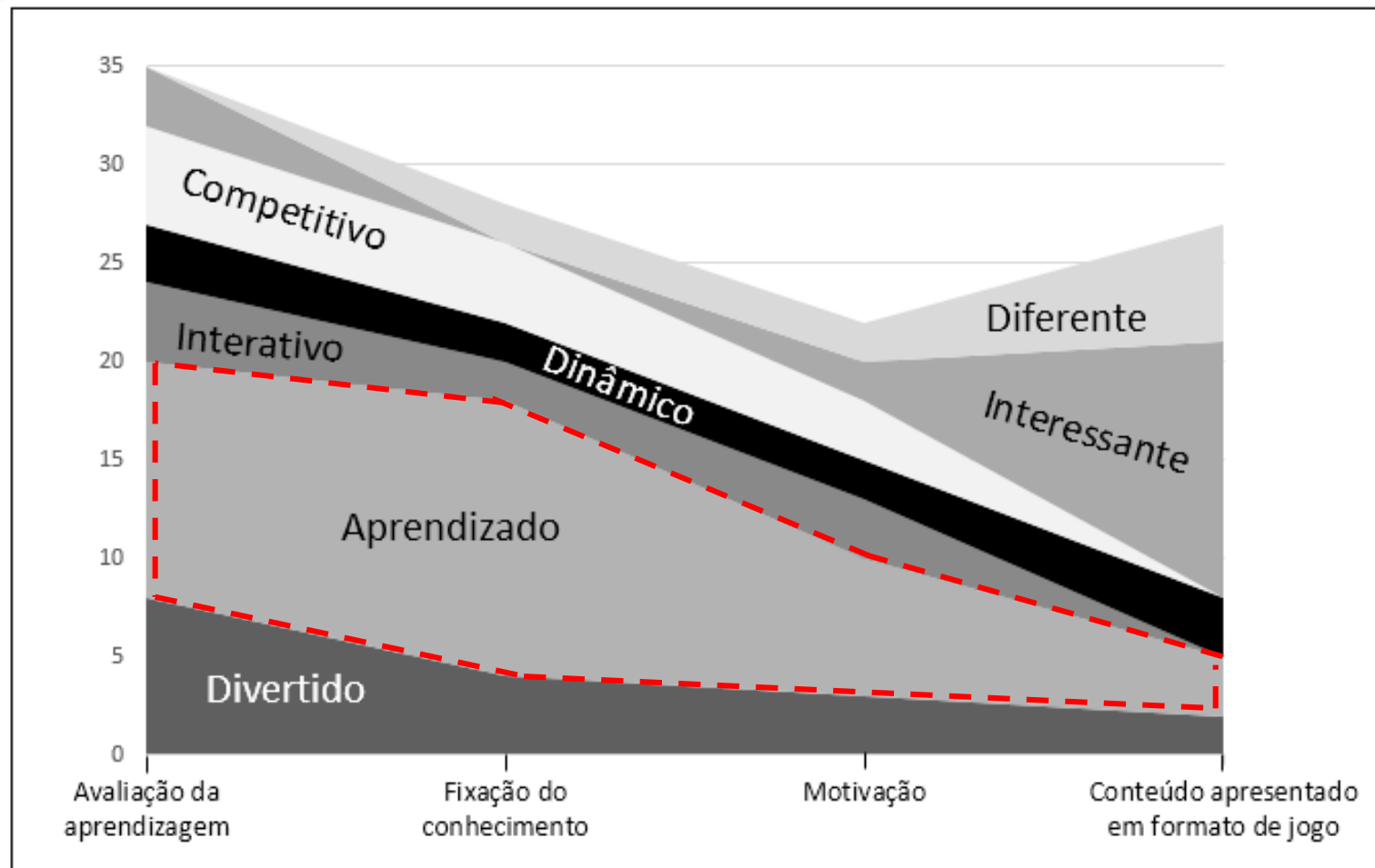


Sem ocorrências:
Desfavorável
Totalmente desfavorável

Percepção dos alunos sobre o kahoot!



Resultados: QP 1 (Aceitação para atividades de aprendizagem e avaliação)



Categorização das percepções dos alunos sobre o Kahoot!



Resultados: QP 1

- QP1. A ferramenta Kahoot! tem boa aceitação para uma atividade de aprendizagem e avaliação em contexto acadêmico?



Resultados: QP 2 (Vantagens e desvantagens para apoiar atividades acadêmicas)

- Avaliação da aprendizagem
- Vantagens:
 - *“Competindo aprende mais”*
 - *“Uma plataforma interativa e competitiva sempre influencia os alunos a estudarem”*
 - *“Método interativo e divertido de aprendizagem”*
- Desvantagens:
 - *“O uso da ferramenta é bom, mas não serve como critério avaliativo, pois é ambiente competitivo”*



Resultados: QP 2 (Vantagens e desvantagens para apoiar atividades acadêmicas)

- Fixação do conhecimento
- Vantagens:
 - *“Forma lúdica, literalmente aprender brincando”*
 - *“Aprende e se diverte”*
 - *“Uma plataforma interativa e competitiva sempre influencia os alunos a estudarem, o que é o principal para o aprendizado”*
- Desvantagens:
 - Não tivemos feedback negativo nesse ponto;



Resultados: QP 2 (Vantagens e desvantagens para apoiar atividades acadêmicas)

- Motivacional
- Vantagens:
 - *“Uma plataforma interativa e competitiva sempre influencia os alunos a estudarem”*
 - *“Jeito fácil, interativo e dinâmico de aprender”*
 - *“Um jogo dinâmico que estimula a aprendizagem”*
- Desvantagens:
 - Não tivemos feedback negativo nesse ponto;

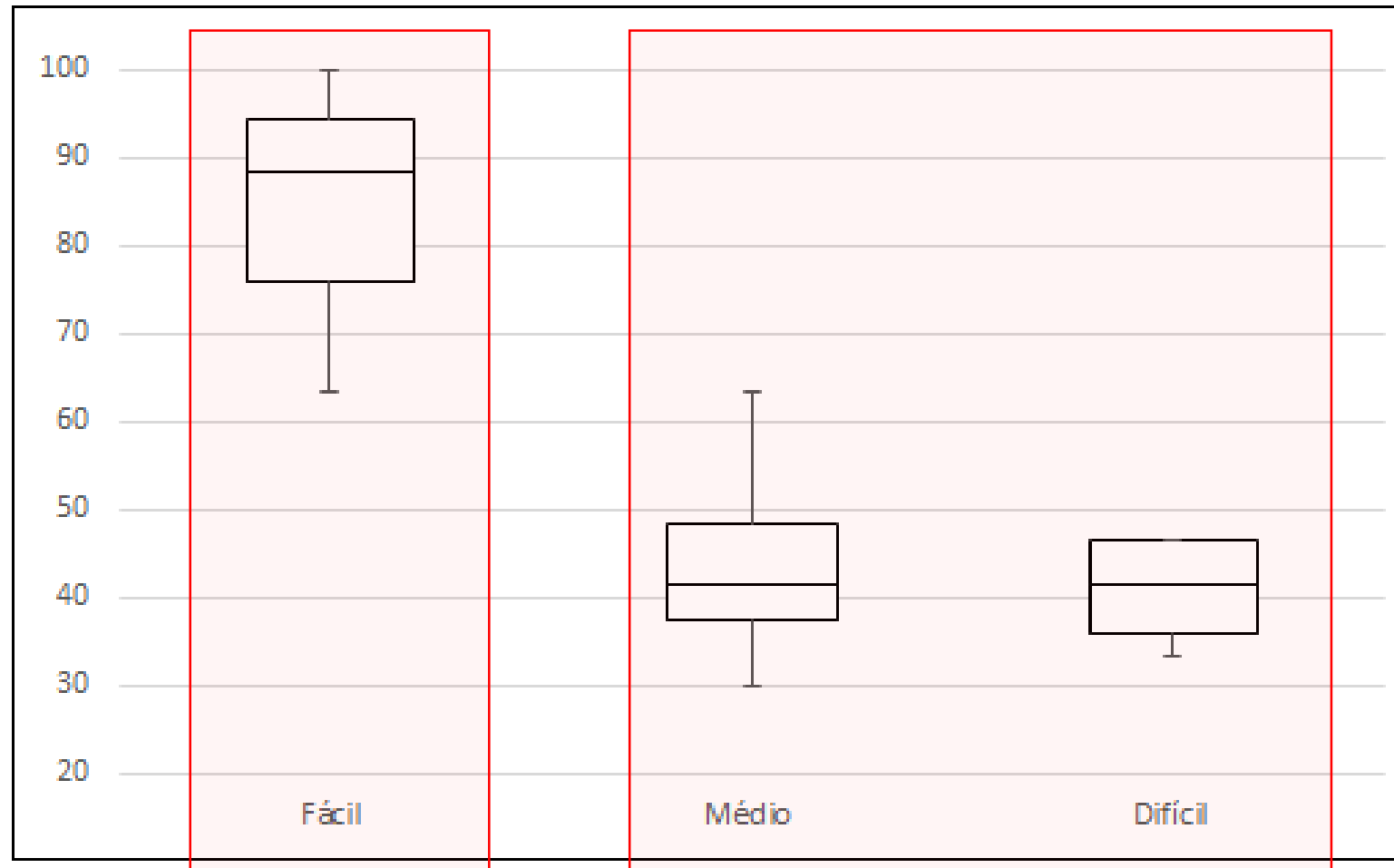


Resultados: QP 2 (Vantagens e desvantagens para apoiar atividades acadêmicas)

- Conteúdo
- Vantagens:
 - *“Bacana fazer algo de diferente, jogando e aprendendo”*
 - *“É interessante ver algo que aprendemos em sala de aula em um jogo”*
- Desvantagens:
 - Não tivemos feedback negativo nesse ponto;



Resultados : QP 3 (efeito colateral na percepção dos alunos ao responderem o *quiz* online)



Acertos das questões com uso do Kahoot!

Kahoot!: não
acrescenta efeito
colateral ao processo
de avaliação
(Existe um forte indício)



Trabalhos relacionados

- Abidin et al. 2017
 - Engenharia Elétrica
 - Melhoria na compreensão do conteúdo
- Correia et al. 2017
 - Survey com alunos de mestrado
 - Vantagens:
 - correção automática das questões
 - feedback em tempo real para os alunos e professores.
 - Desvantagens:
 - número limitado de caracteres
 - tempo limitado de resposta



Ameaças à validade

- Validade de construção
 - Replicabilidade do experimento
 - Tratamento:
 - Experimento pilotos foram realizados em três etapas
 - Formulário de feedback – texto relacionado a cada questão
- Validade interna
 - Manuseio do kahoot!
 - Tratamento:
 - Foi feito um pequeno treinamento utilizando o Kahoot!



Ameaças à validade

- Validade de conclusão
 - Análise de dados
 - Tratamento:
 - Análise cuidadosa de dados com base em trabalhos anteriores
- Validade externa
 - Representatividade do participante
 - Tratamento:
 - Seleção aleatório dos participantes do experimento



Conclusão e trabalhos futuros

- Resultados
 - Satisfatórios para fins de aprendizagem e avaliação em contexto acadêmico tem bom índice de aceitação
- Trabalhos futuros
 - Verificar se o kahoot! acrescenta efeito colateral nas respostas dos alunos ao responderem o *quiz* online



Agradecimentos



Kahoot!: um relato de experiência no contexto acadêmico

Luciana Mara Freitas Diniz, **Fischer Jônatas Ferreira**

Muito Obrigado!



Realização



Organização