

UTILIZAÇÃO DE IMAGENS NO JOGO KAHOOT COMO ESTRATÉGIA FORTALECEDORA DA APRENDIZAGEM DURANTE AS AULAS DE CIÊNCIAS

RAIMUNDO AUDEI HENRIQUE JUNIOR ¹

MARIA DA CONCEIÇÃO VIEIRA DE ALMEIDA MENEZES ²

RESUMO

As metodologias ativas estão sendo recorrentemente empregadas na sala de aula para gerar um ensino mais interativo e dinâmico. A utilização de aspectos visuais são importantes aliados as ferramentas digitais, por conseguirem facilitar a compreensão de conceitos. Dessa maneira, esse trabalho objetivou avaliar a eficácia da utilização de imagens através do jogo kahoot na disciplina de Ciências. As atividades foram desenvolvidas no Centro Educacional Integrado Professor Eliseu Viana (CEIPEV), durante os meses de março e abril de 2019, no município de Mossoró-RN, com aproximadamente 35 (trinta e cinco) alunos da turma do 7º ano. Foram selecionadas imagens sobre o conteúdo de composição química da vida, metabolismo, organização celular, ciclo de vida e inseridas no jogo kahoot. As coletas de dados consistiram em percentuais de acertos e erros, ficha de observação para analisar as atitudes dos alunos durante as intervenções e um questionário com os aspectos não verbais. Evidenciou-se que os alunos acertaram mais da metade das questões trabalhadas na primeira, segunda e terceira aplicação, apresentaram expressiva participação (100%), interesse (89%), atenção (85%), cooperação (85%) e empenho (82%) durante a resolução dos problemas. Além disso, conseguiram realizar associações dos aspectos visuais, compreendendo o valor didático das imagens. As ferramentas digitais aliadas aos recursos visuais atuaram, eficientemente, no engajamento da turma na resolução de questionamentos de cunho científico.

Palavras-chave: , , , , .

¹ UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE (UERN), henriquejunior9999@gmail.com;

² UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE (UERN), mariaalmeida@uern.br;