

# **AVALIAÇÃO GAMIFICADA: UMA PROPOSTA DE METODOLOGIA ATIVA NO PROCESSO HÍBRIDO DE ENSINO – MOBILE E PRESENCIAL**

**CURITIBA/PR JUNHO/2019**

**JOICE MARTINS DIAZ** - UNINTER - [joice.t@uninter.com](mailto:joice.t@uninter.com)  
**MARILENE SANTANA DOS SANTOS GARCIA** - UNINTER - [marilene.g@uninter.com](mailto:marilene.g@uninter.com)

**Tipo: Investigação Científica (IC)**

**Natureza: Planejamento de Pesquisa**

**Categoria: Métodos e Tecnologias**

**Setor Educacional: EDUCAÇÃO MÉDIA E TECNOLÓGICA**

## **RESUMO**

*ESTE ESTUDO, EXTRAÍDO DE UMA PESQUISA MAIS AMPLA EM NÍVEL DE MESTRADO, VISA A COLABORAR DIDÁTICA E PEDAGOGICAMENTE COM A DISCUSSÃO TEÓRICA E PRÁTICA, SOBRE PARA MEDIAÇÃO TECNOLÓGICA COM USO DE APLICATIVOS MÓVEIS. PARA TANTO, FOI PROPOSTO O DESENHO DE UMA ATIVIDADE DE AVALIAÇÃO, NA DISCIPLINA DE HUMANIDADES- GEOGRAFIA- DE UMA TURMA DO ENSINO MÉDIO, COM FOCO NO DIFERENCIAL GAMIFICADO DO KAHOOT, VISANDO PROVER AVALIAÇÃO IMEDIATA E LÚCIDA, A ORIENTAR PROFESSORES SOBRE COMO TRABALHAR A LINGUAGEM, REQUISITOS AVALIATIVOS EM PLATAFORMAS MOBILE, ALÉM DE COMO FORMULAR OS QUIZES E FÓRUMS PARA DISCUSSÕES. ESTES ASPECTOS PODERÃO APROFUNDAR OUTROS ESTUDOS SOBRE AS PRÁTICAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM COM MEDIAÇÃO DE APLICATIVOS E DISPOSITIVOS MÓVEIS, COMO TAMBÉM A INTRODUIR METODOLOGIAS ATIVAS NOS PLANEJAMENTOS PARA O ENSINO HÍBRIDO.*

**Palavras-chave: AVALIAÇÃO GAMIFICADA; KAHOOT; ENSINO HÍBRIDO**

## INTRODUÇÃO

A inclusão da gamificação como abordagem para avaliar os alunos atualmente pode ter tanto um efeito positivo quanto negativo, caso não haja aprofundamento metodológico e didática. As novidades tecnológicas em sala de aula sempre necessitam ponderação, sobre sua finalidade, condições de uso e atualização de práticas. Não é de hoje que o processo de ensino aprendizagem vem se desenvolvendo e apresentando mudanças consideráveis no que diz respeito a métodos de ensino, uso de tecnologias em sala de aula, metodologias ativas, métodos de avaliar, entre outras formas novas e inovadoras de ensinar. Essas mudanças se dão principalmente pela questão da mudança de perfil do aluno, desde as séries iniciais, que se mostram muito mais interativos com o mundo virtual, dinâmicos no dia a dia, bem como mais atraídos por formas diferentes de aprender, demandando, desta forma, ambientes de ensino mais atrativos, para que a aprendizagem possa se tornar mais significativa para este aluno, e que este possa protagonizar cada vez mais nesse processo. Os celulares, vistos como plataformas de comunicação e informação imediata, comportam aplicativos que podem ser utilizados educacionalmente em sala de aula, conduzindo pedagogias de ensino híbrido, produzindo novos hábitos, valores, inclusive para as formas avaliativas (GARCIA, 2018). O *Kahhot!* é um aplicativo que vem fazer este papel, de unir o presencial da sala de aula ao virtual dos celulares em mãos dos alunos. Nesse sentido, o desenho dessa proposta de planejamento busca interpretar, aprofundar e discutir o uso da avaliação gamificada por meio do aplicativo Kahoot, como forma de uma metodologia ativa, com o intuito de proporcionar e traçar diretrizes mais consistentes sobre como usá-lo em ações educacionais híbridas. Esses aspectos requerem atenção, pois constituem um processo complexo nas práticas educacionais cotidianas que precisam levar em consideração não apenas os aspectos envolventes, engajadores ou motivacionais, mas também os critérios de qualidade, envolvendo cognição, memória e raciocínio, que são necessários para que esse tipo de atividade efetive formas de aprendizagem. A avaliação desenvolvida por meio de aplicativos, como o Kahoot, pode proporcionar uma inovação na sala de aula, contudo deve ser também avaliada, a partir de seus objetivos e plano pedagógico do contexto em que é aplicado. Diante deste cenário, é necessário pensar em quais aspectos a avaliação gamificada dessa natureza atende aos pressupostos das metodologias ativas, proporcionando não só aspectos lúdicos, e contrária a uma avaliação reprovadora, mas que possa constituir aspectos mais autônomos e colaborativos, em que todos participam, acompanham as performances individuais e coletivas, quebrando tradições que implicam avaliar mais abertamente e destituindo o valor da “cola”. Para responder a estes pressupostos, este planejamento educacional para uma avaliação imediata e lúdica, tem como objetivo, além de analisar os potenciais e diferenciais da gamificação como instrumento de avaliação em seus aspectos teóricos e

práticos por conta das metodologias ativas, também busca entender que tipo de linguagem e formatação de atividade são adequadas para que se possa atingir melhores resultados avaliativos. .

### **Metodologias ativas**

Utilizadas para desenvolver as competências importantes do século XXI, as metodologias ativas podem ser adotadas no contexto da pedagogia, andragogia e heutagogia. (FILATRO, CAVALCANTI, 2018). No caso específico desse estudo, trabalha-se no âmbito da pedagogia, educação em nível básico praticada em escola presencial.

Desde o início do século passado, segundo Valente (2018), Jonh Dewey já pensava e colocava em prática a educação com base em um processo ativo, em que o estudante se coloca em processos de experiências, realização diferentes formas de investigação para aprender algo.

Para Valente:

*As metodologias ativas constituem alternativas pedagógicas que colocam o foco do processo de ensino e de aprendizagem no aprendiz, envolvendo-o na aprendizagem por descoberta, investigação ou resolução de problemas. Essas metodologias contrastam com a abordagem pedagógica do ensino tradicional centrado no professor, que é quem transmite a informação aos alunos (VALENTE, 2018, p. 27)*

Paulo Freire considera como fator fundamental para o contexto de ensino aprendizagem a questão da autonomia, pois é igual e tão importante quanto a capacidade de agir por conta própria, levando em consideração a vivencia de experiências estimuladoras, que emergem da tomada de decisões e da possível responsabilidade do próprio aluno pela sua própria aprendizagem. (FILATRO, CAVALCANTI, 2018)

Neste contexto, é importante envolver o estudante de forma que ele seja responsável e ativo no processo, para que de fato aconteça uma aprendizagem significativa. (CORTELAZZO, et.al, 2018). Os autores tratam o mesmo cenário como “pedagogia ativa”, colocando o professor como alguém que dá as sugestões para o itinerário formativo, está à disposição para esclarecer dúvidas, tendo o aluno como aquele que procura e seleciona o conteúdo que quer estudar.

Com relação ao uso das metodologias ativas em sala de aula, “esta pode variar de acordo com o nível de protagonismo assumido pelo aprendiz. Ou seja dependendo da atividade, estratégia ou tendência proposta, o aprendiz assume diferentes papéis (dos mais simples aos mais complexos” (FILATRO, CAVALCANTI, 2018, p.31)

São, de modo geral, consideradas metodologias ativas as seguintes abordagens: aprendizagem baseada em problemas, aprendizagem baseada em projetos, movimento maker, instrução por pares ou *peer instruction*, *Design Thinking*, atividades gamificadas, estudos de caso, entre outras.

### **Conceito de gamificação**

A gamificação e o uso de aplicativos voltados à avaliação fazem parte das possibilidades de utilização de metodologia ativa em sala de aula. Ainda é comum verificar, quando se estuda a gamificação, pensar e relacionar o ato de gamificar com aplicação de jogos na sala de aula. Na verdade, o termo gamificação não é diretamente um game ou um jogo, mas o uso de mecânicas dos jogos para se aprender ou ensinar algo.

Dessa forma, Alves (2015) afirma que gamificar não é transformar qualquer atividade em um jogo, mas sim, encontrar elementos presentes nos games, que são utilizados para criar uma solução de aprendizagem gamificada, com o intuito de melhorar uma experiência, levando em consideração o mundo real, tornando-a mais interessante, divertida e engajadora.

São considerados mecanismos para movimentar uma atividade gamificada: desafios, cooperação e competição, recompensas, feedback, níveis progressivos de dificuldade, personalização de percursos e ranqueamento. ( ALVES, 2015 e FILATRO, CAVALCANTI, 2018).

Segundo Filatro e Cavalcanti (2018), nos contextos da educação presencial, híbrida, a distância e corporativa, pode-se atualmente constatar que a gamificação conta com dois tipos diferentes, estes adotados no campo da educação, que são: i) gamificação estrutural, baseada na perspectiva comportamentalista da aprendizagem; ii) a gamificação de conteúdo, baseada na teoria da autodeterminação.

### **Diferentes conceitos de avaliação**

O ato de avaliar a aprendizagem, presencialmente ou a distância, é uma tarefa que requer reflexão no sentido de se questionar sua função e finalidade, bem como em qual pressuposto epistemológico esta ação está pautada.

Existem classificações diferenciadas com relação à avaliação, que vão desde a ideia de avaliar para punir e classificar, até a oportunidade de aprendizado no próprio momento

da avaliação. Assim, para Perrenoud (1999, p.183)

*A avaliação não é uma tortura medieval. É uma invenção mais tardia, nascida com os colégios, por volta do século XVII, e tornada indissociável do ensino em massa que conhecemos desde o século XIX, com a escolaridade obrigatória. Algum dia teria havido, na história da escola, consenso sobre a maneira de avaliar ou sobre os níveis de exigência? A avaliação inflama necessariamente as paixões, já que estigmatiza a ignorância de alguns para melhor celebrar a excelência de outros. Quando resgatam suas lembranças de escola, certos adultos associam a avaliação a uma experiência gratificante, construtiva; para outros, ela evoca, ao contrário, uma sequência de humilhações.*

Atualmente, em muitos contextos, ainda permanece o conceito de avaliação como forma de punir o aluno, causando grande temor, utilizada apenas para medir resultados e oportunidade de discriminação. ( LISBÔA, et al., 2009)

O professor, visto como o detentor do saber e do conhecimento, caracteriza a mediação pedagógica tradicional (LIBÂNEO, 1994). Neste tipo de mediação pedagógica o professor transmite a informação e os alunos a consomem por meio de anotações em cadernos e atividades mediadas por livros. Após isso, aguardam a arguição, feita no momento da avaliação, que tem como objetivo verificar se os alunos de fato prestaram atenção e respondem de acordo com o que foi informado. Essa forma de avaliação, que exige do aluno a reprodução do que ele aprendeu, tem como consequência a compreensão superficial do conhecimento e também visões, perspectivas e considerações limitadas sobre o que o professor apresentou (GARCIA, 2018)

Destacado como um forte tema presente na vida das pessoas, pelo fato da associação dos resultados à tomada de decisão, a avaliação envolve conotações e concepções diferentes, que requer atenção e forma ampla de análise (BOTH, 2011)

Seguindo nesta perspectiva, a forma de mediação pedagógica de encontro com uma pedagogia diferenciada, (OLIVEIRA, 2012) está influenciada por linhas de correntes pedagógicas progressistas, envolvendo elementos da Escola Nova que teve como precursor o filósofo John Dewey, e que pensam e se preocupam com o lugar do aluno neste processo. (GARCIA, 2018)

As avaliações chamadas formativa ou processual e somativa “compõem a coluna central da qual derivam todas as demais iniciativas consequentes da ação de avaliar e facilitar a aprendizagem” (BOTH, 2011, p. 30).

Luckesi (1995) inclui a avaliação classificatória e diagnóstica nesta composição de iniciativas para fins de avaliação.

As principais características de cada tipo de avaliação são:

Avaliação formativa ou processual: Encontra-se sempre próxima do aluno em sua fase escolar, acompanhando-o passo a passo e dia a dia em seu esforço de estudante, mantendo o empenho pela melhoria do desempenho desse aluno. São instrumentos desta avaliação: observação do desempenho e da contribuição do aluno; conselho pedagógico; estudo de caso; seminário; debate; trabalho em grupo; relatório individual. (BOTH, 2011, p.31 e 33)

Avaliação somativa: Avalia o aluno de modo pontual e utiliza instrumentos como provas, testes, trabalhos, a fim de identificar se o aluno está em condições de dar continuidade em seus estudos ou se precisa ficar retido. (GARCIA, 2018. P. 158)

Avaliação Classificatória e diagnóstica: Com a intenção de planejar novas estratégias de aprendizagem, esta avaliação tem como função classificar saberes e verificar aqueles saberes já incorporados, e com isso desenvolver potencialidades com base no que o aluno já aprendeu. (LUCKESI, 1995)

### **Conceito de avaliação gamificada**

A avaliação de alunos, visando a resultados positivos de retenção, aplicação e transferência para outros contextos do que fora aprendido, conta com diferentes formas de serem aplicadas, no sentido de serem condizentes com a abordagem educacional aplicada.

Novas didáticas no processo de ensino aprendizagem, visando à inovação e à melhoria das práticas educacionais, que incluem também as metodologias ativas, requerem também atualizadas formas de avaliar o aluno, sendo necessário pensar em um processo de avaliação que siga a mesma intenção de estímulo de habilidades dos alunos.

Nesse contexto, a avaliação gamificada apresenta cada vez mais coerência para atender a esta perspectiva de estímulo e perfil deste aluno, pois proporciona a oportunidade de engajamento não só do aluno, individualmente, mas com toda a sua turma, levando à sua motivação e também a receber feedbacks imediatos, além de vários outros recursos que o aplicativo proporciona, como estatísticas, acompanhamento visual da pontuação na forma de *Dashboard*[\[1\]](#), entre outros aspectos.

Isso se dá pelo uso de aplicativos visando à avaliação que proporcionam diferentes

interações, entre professores e alunos, e entre seus pares, criando oportunidade de avaliar e ao mesmo tempo, aprender. Nesse caso, a avaliação é parte do processo de aprendizagem, construindo-se sob uma diferente visão sobre o que é avaliar, o que se avalia e como o aluno pode protagonizar formas de aprendizagens com abordagens gamificadas e lúdicas.

### **O aplicativo *Kahoot***

A gamificação, considerada uma metodologia ativa, emerge em alguns aplicativos que auxiliam positivamente neste processo. Porém, sabe-se que seu uso envolve também uma preparação não só por parte do professor, mas também de seus alunos. O *Kahoot!* é um aplicativo online, que pode ser utilizado para a criação e prática de debates, QUIZes, tanto de forma individual e/ou coletivas, possibilitando a verificação imediata do desempenho do participante pelo seu dispositivo móvel.

As questões são disponibilizadas e visualizadas por meio da projeção do data show, assim como as respostas postadas no aplicativo de cada participante, sendo destacadas as respostas corretas. Um *ranking* é exibido, apresentando então o desempenho de cada participante, pelo apelido escolhido no momento da configuração do jogo. Este *ranking* é apresentado com base nas respostas corretas bem como pela rapidez de cada resposta. (BERWANGER et al, 2018)

Segundo Bottentuit Júnior “O *Kahoot!* é um aplicativo projetado para sondagens e avaliação da aprendizagem. Introduz na sala de aula a aprendizagem baseada na gamificação”. O *Kahoot!* é uma plataforma gamificada, gratuita e voltada para alunos e também professores. Ele não só serve para avaliação, mas também para: revisão de conteúdo, pesquisa e debates, trabalho em equipe e estímulo à interação, para criar disputas saudáveis e situações de aprendizagem, em que os alunos são os autores dos conteúdos, além de proporcionar a avaliação em tempo real, trazendo o feedback imediato (BOTTENTUIT JÚNIOR, 2017, p. 1587)

### **Proposta de planejamento – Procedimentos metodológicos**

Pretende-se aplicar os seguintes procedimentos metodológicos: pesquisa exploratória como estudo preliminar sobre o tema; pesquisa bibliográfica, com o objetivo de obter informações e dados de estudos neste âmbito; desenho e desenvolvimento de proposta a ser aplicada na realidade mediada pelo aplicativo Kahoot[2].

**Objetivos:** desenvolver uma proposta de atividade em que se construa o diferencial

gamificado do *Kahoot!* em uma classe de ensino médio, orientando o professor a como trabalhar a linguagem e a formular os QUIZES, a partir da disciplina de Geografia.

### **Planejamento do conteúdo**

O planejamento do conteúdo deverá acontecer a partir do que é possível praticar em sala de aula, podendo ser metodologias de projetos, estudos de caso, entre outros. O importante é que haja uma coerência na ação educacional praticada anteriormente relativa à proposta de avaliação gamificada. Assim, este processo relativo aos conteúdos da referida formação poderá abranger os seguintes tópicos: a) Curadoria de textos e referências bibliográficas acerca dos assuntos mais apontados pelos professores trabalhados em sala de aula; b) Envolvimento em atividades colaborativas e troca de experiências como suporte da inteligência coletiva a ser incentivada na abordagem pedagógica do produto; c) Promover inovação nas ações didático-pedagógica pela avaliação gamificada com uso de aplicativo em dispositivos móveis dos alunos.

### **Fases do planejamento da atividade**

Após estudos acerca dos objetivos expostos, o conteúdo planejado para a aula de Geografia, de uma turma do ensino médio, será dividido e disponibilizado em pequenos blocos, denominados microlearning. Esta metodologia que adota a ferramenta online - *Kahoot!*, é baseada e vinculada ao contexto em que o aluno está inserido e no que o professor destacou em seu planejamento da referida disciplina. Desta forma o volume de informações, que muitas vezes sobrecarregam os sentidos e memória, pela sobrecarga cognitiva, não vai ocorrer, posto que o conteúdo de trabalho avaliativo é fracionado dentro de uma coerência de sentido e não proporciona apreensão nem estresse ao aluno.

A atividade prática será organizada da seguinte forma: 1) Divisão e aplicação do conteúdo da disciplina de Geografia em blocos – a partir do produto realizado em pesquisa de alunos – por exemplo, na metodologia de projetos; 2) Definição de um cronograma para avaliação dos blocos, entre discussões e QUIZes; 3) Disponibilização de um questionamento visando à discussão, exposição de ideias e posicionamentos trabalhando em pares, pelo aplicativo; 4) A partir dos resultados das discussões, o professor terá um parecer de como está o aprendizado do seu aluno; 5) Design da avaliação em formato de QUIZ, seleção de imagens ou informações que ilustrem a questão, com uso de linguagem adequada e clara adequada ao ensino de geografia (caso estudado). 6) Aplicação do QUIZ conforme datas estipuladas no cronograma previamente organizado; 7) Após finalizada a atividade, apresentação do feedback e

ranking dos participantes com badges (condecorações) aos que obtiveram boa pontuação;  
8) Avaliação da prática adotada, tanto por parte dos alunos como em formato de autoavaliação, para verificar se os objetivos foram alcançados bem como o nível de satisfação pelo uso da gamificação.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ferramenta *Kahoot!* será utilizada no contexto exposto por possuir características e finalidades próprias para avaliação gamificada, além de outras funcionalidades relacionadas a ao planejamento didático. A aplicação dessa metodologia proverá insumos de pesquisa sobre linguagens, usabilidade, retenção, memória para a avaliação. Não são todos os conteúdos trabalhados em sala que se adequam a esse tipo de avaliação, porém, para aqueles que se enquadram nesses propósitos, poderão trazer formas engajadoras de se avaliar. Acredita-se que a gamificação da avaliação à luz da ludicidade, competição saudável e feedback construtivo e imediato provocam no aluno o entusiasmo de aprender de uma forma significativa. Além disso, pensar em uma avaliação que procure valorizar os resultados qualitativos do aprendizado, e não somente quantitativos, tornando-se um assunto de relevância educacional por conta também do ensino híbrido, combinando atividades presenciais com dispositivos móveis, e valorização da atuação do aluno em todo o processo do seu aprendizado, gerando mais satisfação e engajamento.

## REFERÊNCIAS

ALVES, F. Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras um guia completo: do conceito à prática. São Paulo: DVS Editora, 2015.

BACICH, L. MORAN, J. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

BERWANGER, P. M; OLIVEIRA FILHO, H. L; BOTTENTUIT JÚNIOR, J. B. Educaplay e Kahoot!: Uso de tecnologias para avaliação da aprendizagem. In: MOSER. A; ALENCASTRO. M. S.C.; SANTOS. R.O (Orgs). Educação e Tecnologias: professores e suas práticas. São Paulo: Artesanato Educacional, 2018.

BOTH, I. J. **Avaliação**: “voz da consciência” da aprendizagem. Curitiba: Ibpex, 2011.

CORTELAZZO, A. L... [et.al.]. Metodologias ativas e personalizadas de aprendizagem. Rio de Janeiro: Alta Books, 2018

FILATRO, A. CAVALCANTI, C. C. **Metodologias inov-ativas na educação presencial, a distância e corporativa**. 1. Ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2018

GARCIA, M. S.S. **Mobilidade tecnológica e planejamento didático**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2018.

JUNIOR, J. B. B. *O aplicativo kahoot na educação: verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real*. In **Challenges: Aprender nas Nuvens, Learning in the Clouds**, 2017.

Disponívelem:

[http://www.academia.edu/33665451/O\\_APLICATIVO\\_KAHOOT\\_NA\\_EDUCA%](http://www.academia.edu/33665451/O_APLICATIVO_KAHOOT_NA_EDUCA%C3%87%C3%83O_verificando_os_conhecimentos_dos_alunos_em_tempo_real)

C3%8

7%C3%83O\_verificando\_os\_conhecimentos\_dos\_alunos\_em\_tempo\_real. Acesso em: 22 de fev. 2019.

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. São Paulo: Cortêz, 1994

LISBÔA, E. S. BOTTENTUIT JUNIOR, J. B. COUTINHO, C. P. *Avaliação de aprendizagens em ambientes online: o contributo das tecnologias Web 2.0*. In **VI Conferência Internacional de TIC na educação**. Maio-2009. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1822/9425> Acesso em: 30/03/2019

PERRENOUD, P. **Avaliação**: da excelência à regulação das aprendizagens – entre duas lógicas. Porto Alegre: Artmed, 1999.

[1] Trata-se de um painel visual que produz uma compreensão visual rápida.

[2] Posteriormente, será feita a aplicação de um *survey* para coletas de dados para análise da pesquisa.