

# USO DO APLICATIVO KAHOOT COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA DISCIPLINA DE MOTORES E TRATORES AGRÍCOLAS

## XIV Encontro de Docência no Ensino Superior

Mayara Rodrigues Uchoa, Viviane Castro dos Santos, Ruan Santana Cavalcante, Eduardo Gabriel Silva Nogueira, Leonardo de Almeida Monteiro

Sabe-se que a escolha das metodologias pedagógicas utilizadas em sala de aula, são fundamentais para garantir a qualidade da absorção do conteúdo pelos estudantes. Nesse processo, o modelo convencional de ensino vem se tornando obsoleto, o que torna necessário a inserção de novos métodos. Dentro desse cenário, a adoção de metodologias ativas de ensino, onde o estudante é colocado no centro do processo de aquisição de conhecimento, aprendendo de forma autônoma e participativa, tem se mostrado cada vez mais eficaz. Uma dessas metodologias é a gamificação, onde utiliza-se elementos tradicionais dos jogos (analógicos ou eletrônicos), nos processos de ensino-aprendizagem. Sendo assim, o presente trabalho analisou a utilização do aplicativo Kahoot como ferramenta pedagógica na disciplina de Motores e tratores agrícolas. A Kahoot é uma plataforma colaborativa de jogos educativos de diversas categorias, que pode ser acessada de qualquer dispositivo com internet. Nela os docentes podem criar e compartilhar jogos e quizzes interativos com os seus alunos, melhorando a absorção dos conteúdos. A disciplina de motores é ofertada ao curso de agronomia da Universidade Federal do Ceará e aqui buscou-se tornar o ensino da disciplina mais lúdico e interativo, visto que existe certa dificuldade dos alunos em assimilar os conteúdos dessa área, pois a mesma é multidisciplinar e abrange conhecimentos físicos, químicos e mecânicos. Para a inserção do uso do aplicativo, inicialmente os estudantes foram orientados a baixarem o aplicativo para dispositivos móveis e posteriormente foram disponibilizados quizzes relacionados aos conteúdos ministrados em sala de aula. Depois foi realizado um levantamento diagnóstico com esses estudantes para identificar como se deu a aceitação e feedbacks dos mesmos, relacionando isso com o desempenho acadêmico demonstrado no decorrer das aulas, concluindo que o uso do aplicativo auxiliou no processo de aprendizagem.

Palavras-chave: metodologias. aprendizagem. jogos.