

APLICAÇÃO DA FERRAMENTA DIGITAL KAHOOT NA DISCIPLINA DE NUTRIÇÃO BÁSICA E FUNCIONAL

XXVIII Encontro de Iniciação à Docência

Jessica Azevedo Furtado, Socorro Vanesca Frota Gaban

A gamificação consiste no uso de elementos dos jogos, fora do contexto dos jogos, como na educação, por exemplo, (Coli et al., 2017). Assim, vem sendo aplicada nas aulas do ensino superior, a prática de jogos, principalmente os jogos digitais, que além de inovar a maneira da abordagem do conteúdo, está interligada às tecnologias. Esta prática torna as aulas mais dinâmicas, estimulantes e interessantes, ajudando os alunos a manterem o foco nas aulas por mais tempo, tendo em vista que muitas vezes somente as aulas expositivas dificultam a captação da atenção dos alunos e a concentração por longos períodos, além de adequar-se à crescente interação digital que o mundo apresenta, pois embora haja essa crescente tendência digital, ainda observa-se uma resistência quanto à aplicação e uso de recursos tecnológicos em cursos de ensino superior. Dessa forma, pensou-se na aplicação de um jogo didático para a disciplina de Nutrição Básica e Funcional do curso de Engenharia de Alimentos, com o intuito de trabalhar alguns conceitos pelo uso da plataforma digital do Kahoot, a qual possibilita a elaboração de perguntas na forma de quiz, gerando pontuações para cada pergunta e ranqueamento dos participantes. Verificou-se então, a partir da observação do comportamento dos alunos, que estes estavam entusiasmados, concentrados, motivados a responder as perguntas e a alcançar uma boa classificação no ranqueamento do jogo, concluindo-se que essa ferramenta funciona como um apoio ao aprendizado.

Palavras-chave: Kahoot. Ferramenta digital. ferramenta de ensino. Nutrição.