

ACADIGIA – ACCELERATING ACADEMIA’S DIGITAL: POTENCIALIDADES EDUCATIVAS DO KAHOOT E DO MSFORMS

Peres P.

*Politécnico do Porto
pperes@sc.ipp.pt*

Silva C.

*Politécnico do Porto
candidasilva@esht.ipp.pt*

Silva S.

*Politécnico do Porto
susanasilva@esht.ipp.pt*

RESUMO

Este poster apresenta um dos outputs de um dos projetos em que a Unidade de e-Learning e Inovação Pedagógica do Politécnico do Porto está envolvida. Trata-se do projeto ACADIGIA – Accelerating aAcademia’s DIGital readiness for online and blended Augmented teaching – é uma iniciativa de 24 meses que promove sinergias em 6 países (Portugal, Espanha, Itália, Grécia, Roménia e Irlanda) e foi conceptualizado dentro do interesse conjunto das instituições envolvidas para desenvolver um modelo de “aceleração” que permita aos Institutos Politécnicos abraçar a transformação digital da educação, baseando-se na primeira prioridade estratégica do Plano de Ação de Educação Digital: “Promover o desenvolvimento de um ecossistema de educação digital de alto desempenho”. Um dos *outputs* deste projeto consiste no estudo de um conjunto de ferramentas tecnológicas que poderão potenciar a aprendizagem e a avaliação online.

Este poster resume um estudo e a comparação entre as ferramentas Kahoot e Ms Forms nos processos de ensino e aprendizagem, na avaliação e nas necessidades de formação dos docentes e dos estudantes para a sua utilização em contextos educativos.

PALAVRAS-CHAVE

Ferramentas digitais, Kahoot, MSForms, e-learning

1. INTRODUÇÃO

O Instituto Politécnico do Porto está a coordenar um novo projeto intitulado ACADIGIA e que visa acelerar a prontidão digital das instituições de ensino superior Politécnico para a adoção sustentável de abordagens mais virtuais e combinadas na educação.

O projeto ACADIGIA – Accelerating aAcademia’s DIGital readiness for online and blended Augmented teaching – é uma iniciativa de 24 meses que promove sinergias em 6 países (Portugal, Espanha, Itália, Grécia, Roménia e Irlanda) e foi conceptualizado dentro do interesse conjunto das instituições envolvidas para desenvolver um modelo de “aceleração” que permita aos Institutos Politécnicos abraçar a transformação digital da educação, baseando-se na primeira prioridade

estratégica do Plano de Ação de Educação Digital: “Promover o desenvolvimento de um ecossistema de educação digital de alto desempenho”. Com este projeto pretende-se promover a reflexão sobre abordagens de ensino e aprendizagem combinadas inovadoras, e a transformação dos profissionais destas instituições em mentores que irão apoiar grupos compostos por outros profissionais. Este projeto foi concebido de modo a fazer face a alguns problemas globais denunciados pelos institutos politécnicos, nomeadamente a constatação de que a aprendizagem a distância implementada devido ao COVID-19 mostrou que as aulas presenciais eram transferidas para os ambientes online com recurso a ferramentas de videoconferência, sem uma alteração paradigmática nas metodologias. Os docentes utilizam o LMS (Learning Management Systems) como Moodle ou Blackboard essencialmente como repositório de conteúdos e para receber os trabalhos dos estudantes. As competências pedagógicas para o ensino à distância, seguidas de competências técnicas, são as principais competências identificadas como necessárias para implementar o ensino a distância. Paralelamente, os docentes realçam ainda a dificuldade na transformação dos seus materiais de aulas presenciais em ensino a distância. A avaliação foi a questão mais difícil de tratar no ensino a distância, durante o encerramento das escolas, devido à falta de confiança nos sistemas online. Esta dificuldade mostra principalmente que os docentes precisam de formação em estratégias de e-learning para serem capazes de implementar com eficiência estratégias de avaliação online. Um dos *outputs* deste projeto consiste no estudo de um conjunto de ferramentas tecnológicas que poderão potenciar a aprendizagem e a avaliação online. Este poster resume um estudo e a comparação entre as ferramentas Kahoot e Ms Forms nos processos de ensino e aprendizagem, na avaliação e na necessidade de formação dos docentes e dos estudantes para a sua utilização em contextos educativos.

2. O KAHOOT E O MSFORMS

A aprendizagem baseada em jogos é considerada uma boa prática na educação. A aprendizagem com base nos jogos tem-se revelado uma ferramenta eficaz para os docentes usarem na sala de aula porque envolve os estudantes na resolução de problemas, pensamento crítico e revisão do conhecimento do conteúdo. O Kahoot como um recurso de jogo digital oferece aos docentes a oportunidade de criar questionários, pesquisas e discussões que envolvem os estudantes na aprendizagem num formato de jogo competitivo. O Kahoot potencializa uma aprendizagem dinâmica e interativa na sala de aula, por estimular a participação do estudante e a memorização de conceitos. É uma ferramenta que promove novas estratégias de ensino e aprendizagem. A perceção dos estudantes ao utilizarem o Kahoot é muito positiva na medida em que esta ferramenta auxilia a aprendizagem, aumenta a concentração, o “engagement”, a diversão e a motivação do estudante. Para a utilização da ferramenta Kahoot os estudantes necessitam de ter competências tecnológicas na ótica do utilizador. Em geral, os estudantes consideram a plataforma de fácil utilização. Estudos demonstram que os estudantes preferem utilizar o Kahoot como método de avaliação em comparação com os tradicionais testes de avaliação. A utilização desta ferramenta ajuda a exponenciar a motivação e os resultados de aprendizagem dos estudantes. O Microsoft Forms também permite potencializar o uso da gamificação na sala de aula, por proporcionar um feedback imediato e por consequência aprendizagens mais divertidas. É possível obter estatísticas detalhadas das respostas recebidas em cada atividade com o MsForms. *A estratégia de avaliação online mais adequada passará por privilegiar a avaliação formativa e contínua, avaliando processos e interações sempre que possível. Nesse contexto, a gamificação através da utilização das plataformas online para criação de recursos educativos interativos parece ser a estratégia de avaliação mais adequada.* O Microsoft Forms é uma das ferramentas que permite tirar partido das potencialidades da gamificação na sala de aula. Estudos demonstram que os estudantes expressam atitudes positivas em relação à utilização desta ferramenta, na medida em que proporciona experiências inéditas de aprendizagem, aumenta os níveis

de motivação e uma sensação de realização de tarefas antes ou dentro do prazo estipulado. Para a utilização da ferramenta Forms os estudantes necessitam de ter competências tecnológicas na ótica do utilizador.

BIBLIOGRAFIA

Silva, J. B. D. S., Andrade, M. H., Oliveira, R. R., Sales, G. L., & Alves, F. R. V. (2018). Tecnologias digitais e metodologias ativas na escola: o contributo do Kahoot para gamificar a sala de aula. *Revista Thema*, 15(2), 780–791. <https://doi.org/10.15536/thema.15.2018.780-791.838>

Dellos, R., & Korea, S. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. *International Journal of Instructional Technology & Distance Learning*, 12(4), 49–52. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.694.5955&rep=rep1&type=pdf#page=53>

Mada, R. D., & Anharudin, A. (2019). How Online Learning Evaluation (Kahoot) Affecting Students' Achievement and Motivation (Case Study on it Students). *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(5), 422–427. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v1i5.1494>

Pinna, G., Mena, J., & Funes, S. (2019). Undergraduate students' perceptions about the use of Kahoot as part of the Flipped Classroom methodology. *Proceedings of the Seventh International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality*. Published. <https://doi.org/10.1145/3362789.3362900>

Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. *International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT)*. Published. <https://doi.org/10.1109/icdamt.2017.7904957>

Vrcelj, A., Hoic-Bozic, N., & Holenko Dlab, M. (2020). *Digital Tools and Platforms for Online Teaching Mathematics in Primary Schools*. The 11th International Conference on eLearning, Belgrade, Serbia. https://degames.uniri.hr/wp-content/uploads/2020/09/eLearning_2020_Vrcelj_Hoic_Holenko.pdf

Gonçalves, V. (2020). COVIDados a inovar e a reinventar o processo de ensino-aprendizagem com TIC. *Pedagogia Em Ação: Revista Eletrônica Do Curso de Pedagogia Da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais*, 13(1), 43–53. <http://hdl.handle.net/10198/22481>

Tran, T. T. T. (2020). Students' attitude towards doing while-reading comprehension exercises using Microsoft Forms. *Vietnam Journal of Education*, 4(2), 55–60. <https://doi.org/10.52296/vje.2020.20>

Cross, C. E., Robinson, C., & Todd, E. (2020). Development and Implementation of a Synchronous Online TBL Using Microsoft Forms. *Medical Science Educator*, 31(1), 11–13. <https://doi.org/10.1007/s40670-020-01133-6>