

Gamificação em metodologia científica: a percepção de discentes de turismo sobre o uso do *Kahoot!*

Ohanna Sampaio Figueira de Lima¹
Sara Maduro Rosa²
Eduardo Silva Sant'Anna³
Erly Maria de Carvalho e Silva⁴

Resumo

As novas tecnologias da informação oferecem oportunidades e desafios à educação. Do ponto de vista das oportunidades, a gamificação digital no espaço acadêmico constitui um dos novos caminhos para despertar a curiosidade de discentes e favorecer a aprendizagem. Existem atualmente diversas plataformas digitais que promovem a gamificação na educação. Neste artigo, o foco recai especialmente sobre a plataforma virtual de *quizzes Kahoot!* e sua aplicação às atividades regulares de sala de aula, nas disciplinas Metodologia da Pesquisa e do Trabalho Científico. Propõe-se como objetivo deste estudo identificar a percepção de discentes do curso de turismo de uma Instituição Federal de Ensino Superior (IES) sobre o uso do *Kahoot!* em sala de aula, quanto a sua eficiência no que tange ao conhecimento e à prática do estudo e sobretudo ao uso menos formal dos conteúdos disciplinares. A pesquisa de cunho exploratório-descritivo, com procedimentos bibliográficos e de levantamento, utilizou como instrumento de coleta um questionário do *Google Forms*, distribuído em plataformas de comunicação, direcionado para um público específico, isto é, alunos das disciplinas em questão. Foram investigados 81 discentes que cursaram as disciplinas Metodologia do Trabalho Científico e Metodologia da Pesquisa Científica no segundo semestre de 2018 e primeiro semestre de 2019. Os dados quantitativos e qualitativos indicam a satisfação dos estudantes no que se refere ao uso do *Kahoot!* a fim de tornar os temas abordados em sala de aula mais atraentes e assimiláveis e, além de tudo, promover o aperfeiçoamento de dispositivos online para aulas à distância, habilitando e amplificando a comunicação e cooperação dos alunos e a propiciando uma relação professor-aluno mais aproximativa. Na opinião dos alunos pesquisados o principal ponto negativo do uso do *Kahoot!* é a dependência da plataforma e aplicativo à Internet, o que pode funcionar como um mecanismo de exclusão de alunos sem um smartphone ou com um celular sem dados móveis de Internet.

Palavras-chave: Metodologia Científica; Gamificação; Aprendizagem; Turismo; Kahoot!.

¹ Graduanda em Turismo; Faculdade de Turismo e Hotelaria, Universidade Federal Fluminense; <http://lattes.cnpq.br/3597050202191787>; ohannafigueira@gmail.com

² Graduanda em Turismo; Faculdade de Turismo e Hotelaria, Universidade Federal Fluminense; <http://lattes.cnpq.br/4823455392177945>; maduorosa.sara@gmail.com

³ Tecnólogo em Hotelaria; Faculdade de Turismo e Hotelaria, Universidade Federal Fluminense; <http://lattes.cnpq.br/6289925381435173>; eduardosilvasantanna@gmail.com

⁴ Professora orientadora - Doutora em Ciência Política; Professora Associada da Faculdade de Turismo e Hotelaria, Universidade Federal Fluminense; <http://lattes.cnpq.br/0997699293682719>; erlymar@uol.com.br