



BENEFÍCIOS DA UTILIZAÇÃO DA PLATAFORMA KHAN ACADEMY NA PRÁTICA DOCENTE

BENEFITS OF USING THE KHAN ACADEMY PLATFORM IN TEACHING PRACTICE

BENEFICIOS DE LA UTILIZACIÓN DE LA PLATAFORMA KHAN ACADEMY EN LA PRÁCTICA DOCENTE

Deivison Shindi Takatu¹

Resumo: A plataforma Khan Academy é um recurso educacional gratuito que está disponível na internet para todo o mundo. Conta com diversos recursos e conteúdo, permitindo que discentes e docentes explorem e se beneficiem da sua utilização. Além disso, proporciona um ambiente gamificado, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais interessante para os alunos. Com os conceitos de sala de aula invertida e ensino híbrido, os educandos se tornam mais ativos em aula, virando protagonistas da sua própria aprendizagem. Por isso, a inserção desse recurso durante as aulas, potencializa as interações e resultados escolares dos envolvidos.

Palavras-chave: Khan Academy. Gamificação. Ensino-aprendizagem. Potencializa. Protagonistas.

Abstract: The Khan Academy platform is a free educational resource that is available on the internet for the whole world. It has many resources and content, allowing students and teachers to explore and benefit from its use. In addition, it provides a homogeneous environment, making the teaching-learning process more interesting for students. With the concepts of inverted classroom and hybrid teaching, learners become more active in class, becoming protagonists of their own learning. Therefore, the insertion of this resource during the classes, potentiates the interactions and school results of those involved.

Keywords: Khan Academy. Gamification. Teaching-learning. Empowerment. Protagonists.

Resumen: La plataforma Khan Academy es un recurso educativo gratuito que está disponible en Internet para todo el mundo. Cuenta con diversos recursos y contenido, permitiendo que los estudiantes y los docentes exploren y se beneficien de su utilización. Además, proporciona un ambiente gamificado, haciendo que el proceso de enseñanza-aprendizaje más interesante para los alumnos. Con los conceptos de aula invertida y enseñanza híbrida, los educandos se vuelven más activos en clase, convirtiéndose en protagonistas de su propio aprendizaje. Por eso, la inserción de ese recurso durante las clases, potencializa las interacciones y resultados escolares de los involucrados.

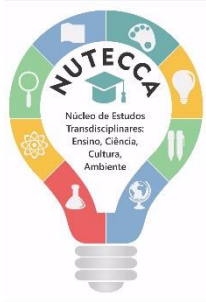
Palabras-clave: Khan Academy. Gamificación. Enseñanza y el aprendizaje. Aprovecha. Protagonistas.

Envio 18/08/2019

Revisão 09/03/2019

Aceite 09/04/2019

¹ Titulação: Especialista. Instituição: IFSP Itapetininga. E-mail: deivisontakatu@hotmail.com



Introdução

A plataforma Khan Academy foi fundada pelo americano Salman Amin Khan em Setembro de 2006. Desde então, a ferramenta passou por diversas melhorias e atualizações, com o intuito de proporcionar uma educação gratuita e de qualidade. Atualmente, o site conta com diversos conteúdos relacionados à diferentes áreas do conhecimento, tais como: Matemática, Ciências e engenharia, Economia e finanças, Computação, entre outras.

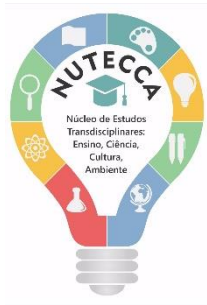
Khan (2013, p 92) aponta que:

Assim, com o objetivo de criar uma forma eficiente para ajudar a preencher as lacunas educacionais dos meus alunos e ganhar tempo, elaborei um programa de computador bastante simples para gerar problemas de matemática. Esse programa inicial era bem básico. Tudo o que ele fazia era cuspir ao acaso questões sobre os vários tópicos, tais como somar e subtrair números negativos ou trabalhar com expoentes simples. Os alunos podiam resolver quantas necessitassem, até sentirem o conceito firmado. Se não soubessem solucionar um determinado problema, o programa mostrava os passos para se chegar às respostas corretas. (Khan, 2013, p 92)

É possível aprender diversos conceitos a partir dos vídeos e artigos contidos na plataforma. Além disso, a ferramenta também conta com exercícios para praticar e dominar habilidades relacionadas com as áreas de conhecimento. Com isso, os alunos podem aprender ou revisar um determinado conteúdo e responder perguntas para verificar se o conceito foi entendido adequadamente.

Além de oferecer tantas opções para alunos, a plataforma também conta com recursos para professores. É possível criar turmas, inserir novos usuários, recomendar conteúdos, acompanhar o progresso de aprendizagem, visualizar relatórios de participação, entre outros. Assim, os educadores podem potencializar suas aulas utilizando essas informações corretamente. De modo geral, isso melhora tanto o trabalho do professor, a partir do momento que são gerado mais informações, quanto as experiências de aprendizagem dos discentes.

Segundo Polato (2013), Salman Khan discute qual é o papel do professor durante a utilização da ferramenta:



O professor ganha mais valor. Nas salas de aula em que estamos trabalhando, os professores recebem muitas informações sobre o que os alunos fizeram em casa, o que eles entenderam ou não. E todo o tempo dos professores em classe é gasto no ensino. Podem dar atenção específica a alguns estudantes, colocar outros para atuar como tutores. Há mais atenção, interação entre os alunos e construção de relação positiva entre eles. (Polato, 2013, p. 2)

Considerações Iniciais

O Brasil começa a utilizar a informática educativa em 1971, quando pela primeira vez, se comentou sobre operar computadores no ensino de física na USP de São Carlos, promovendo uma colaboração com a universidade de Dartmouth, nos Estados Unidos da América (EUA) (Nascimento, 2007). O mesmo autor aponta ainda, que houveram outras entidades responsáveis pelas primeiras investigações sobre o assunto, sendo elas a Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) e Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

Durante o processo de ensino-aprendizagem, é comum que alunos encontrem dificuldades para entender um determinado conteúdo. Nesse momento, abordagens diversas devem ser inseridas no ambiente pedagógico, afim de auxiliar a superação dos obstáculos educativos. Uma escolha viável para muitos professores, é a utilização de softwares educacionais para facilitar essa interação entre o aprendiz e a disciplina. A partir da plataforma Khan Academy, é possível introduzir diversos conceitos e estratégias no ambiente de ensino, como por exemplo: Sala de aula invertida, ensino híbrido e gamificação. Quando explorados adequadamente pelo docente, podem gerar resultados extremamente positivos.

Sala de aula invertida ou *flipped classroom* é um termo que foi criado por Jonathan Bergmann e Sams Aaron, em 2007 com o objetivo de possibilitar um caminho para os seus alunos de aprenderem conceitos de Química fora da sala de aula (Dantas, Barbosa, *et al.*, 2015). Essa estratégia, faz com que os envolvidos estudem antes da aula o conteúdo que será trabalhado. Com isso, os discentes adquirem um determinado nível de conhecimento sobre um assunto, o que possibilita que as aulas sejam desenvolvidas com mais facilidade e com menos dúvidas (Rodrigues, Spinasse e Vosgerau, 2015).



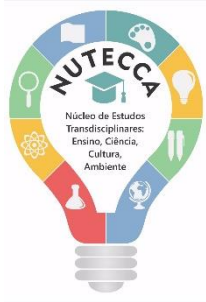
Além disso, quando ocorre a inversão da sala de aula, os alunos são incentivados a serem protagonistas do seu aprendizado, possibilitando mais críticas quanto ao desenvolvimento da matéria. Como a Khan Academy conta com diversos recursos audiovisuais e está disponível *online*, qualquer aluno pode estudar antes da aula e explorar os resultados da adesão da sala de aula invertida. Com isso, os alunos não só terão mais tempo para estudar uma determinada disciplina, quanto terão um desempenho maior durante as aulas.

Ensino híbrido é um termo que descreve a combinação de abordagens colaborativas caracterizadas pelo uso de múltiplas soluções, com o intuito de melhorar o aprendizado do aluno (Cícero, 2012). Além disso, a abordagem proporciona a conexão de diversos recursos digitais durante a realização de suas práticas, permitindo que os envolvidos utilizem diferentes estratégias para atingir as suas metas de aprendizagem.

De acordo com Ribeiro e Medeiros (2017, p 3):

Existem diferentes propostas de como combinar essas atividades, porém, na essência, a estratégia consiste em colocar o foco do processo de aprendizagem no estudante e não mais na transmissão de informação que o professor tradicionalmente realiza. O estudante estuda o material em diferentes situações e ambientes, e a sala de aula passa a ser o lugar de aprender ativamente, realizando atividades de resolução de problemas ou projeto, discussões, laboratórios, entre outros, com o apoio do professor, de forma com os colegas. (Ribeiro e Medeiros, 2017, p 3)

O processo de gamificação, consistem em utilizar recursos dos jogos em ambientes que normalmente não possuem características de jogos. Existem três tipos de elementos dos jogos que são utilizados na gamificação, sendo eles: dinâmicas, mecânicas e componentes. (Costa; Marchiori, 2016 apud Werbach; Hunter, 2012). A gamificação é uma tendência na área da educação, que está sendo explorada a partir de ferramentas digitais, para motivar a aprendizagem e trazer um maior engajamento durante as aulas (Garcia, 2015). Essa estratégia, se torna muito interessante a partir do momento que os alunos são incentivados a jogar para aprender. Com a competição saudável no ambiente educacional, os aprendizes podem desenvolver habilidades relevantes para a sua formação acadêmica, profissional e pessoal.



Revista Hipótese



ISSN: 2446-7154

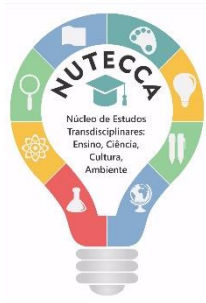
Abordando todas essas estratégias durante a aula, o professor não só melhora a qualidade das aulas, mas também proporciona o desenvolvimento de novas habilidades nos alunos, tal como o protagonismo nos estudos. Alunos protagonistas buscam o conhecimento através de métodos educativos que propiciem a participação do estudante e a construção do saber (Filho e Alves, 2015). É possível entender que desenvolver essa habilidade nos alunos se torna relevante, pois eles se tornaram responsáveis pelo seu próprio progresso na educação.

342

Considerações Finais

A partir de uma ferramenta educacional, educadores e educandos podem potencializar os seus resultados escolares. A plataforma Khan Academy, está disponível para todo o mundo gratuitamente, o que faz com que só seja necessário um equipamento digital com acesso à internet para poder acessar os seus recursos.

Quando é abordada no ambiente escolar, os docentes podem introduzir novas estratégias e abordagens, o que possibilita que a aula fique mais dinâmica e divertida. Além disso, a partir de relatórios e informações dos alunos, o professor ganha mais controle sobre o que está ensinando, melhorando assim a sua prática docente.



Referências

COSTA, A. C. S.; MARCHIORI, P. Z. Gamificação, Elementos de Jogos e Estratégia: Uma Matriz de Referência. **Revista de Ciência da Informação e Documentação**, Ribeirão Preto, p. 22, 2016. ISSN 2178-2075.v6i2p44-65. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/incid/article/download/89912/103928>>. Acesso em: 16 Abril 2018.

DANTAS, A. D. et al. Uma avaliação do Modelo Sala de Aula Invertida no. **IV Congresso Brasileiro de Informática na Educação**, Dourados, p. 10, 2015.

FILHO, H. V. A.; ALVES, L. M. N. O Protagonismo do Aluno na Educação Matemática. **I Seminário Científico da FACIG**, Manhuaçu, 29, 30 e 31 Outubro 2015. Disponível em: <<http://pensaracademico.facig.edu.br/index.php/semiarociencifitico/article/download/290/257>>. Acesso em: 20 Maio 2018.

GARCIA, A. **Gamificação com Prática Pedagógica Docente no Processo de Ensino e Aprendizagem na Temática da Inclusão Digital**. Universidade Tecnológica Federal do Parana. Londrina, p. 91. 2015.

KHAN, S. **Um Mundo, Uma Escola - A Educação Reinventada**. Rio de Janeiro: Intrínseca LTDA, 2013. 168 p. ISBN 9788580572889. Disponível em: <<https://mndonativodigital.files.wordpress.com/2016/04/um-mundo-uma-escola-salman-khan.pdf>>. Acesso em: 19 Abril 2018.

NASCIMENTO, J. K. F. D. **Informática aplicada à educação**. Brasília: Universidade de Brasília, 2007. 84 p. ISBN 978-85-230-0981-6. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/profunc/infor_aplic_educ.pdf>. Acesso em: 07 Abril 2018.

POLATO, A. Salman Khan: "A sala de aula é um lugar para discutir". **Revista Época**, 2013. Disponível em: <<http://revistaepoca.globo.com/ideias/noticia/2013/01/salman-khan-sala-de-aula-e-um-lugar-para-discutir.html>>. Acesso em: 22 Abril 2018.

RIBEIRO, J.; MEDEIROS, L. C. D. Ensino Híbrido: Um Desafio Para a Educação no Aprender e Ensinar. **6º Congresso de Pesquisa no Ensino**, São Paulo, 2017. 10. Disponível em: <http://www.sinprosp.org.br/conpe6/revendo/assets/-re---52--ens_hibrido_-desaf_-educ_-aprender_ensinar.pdf.pdf>. Acesso em: 18 Abril 2018.

RODRIGUES, C. S.; SPINASSE, J. F.; VOSGERAU, D. S. R. SALA DE AULA INVERTIDA- UMA REVISÃO SISTEMÁTICA. **XII Congresso Nacional de Educação**, Paraná, 26 out. 2015. 13.



Revista Hipótese



ISSN: 2446-7154

Disponível em: <http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/16628_7354.pdf>. Acesso em: 18 Agosto 2018.