



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

UTILIZANDO A PLATAFORMA KAHOOT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM PARA 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL II NO CENTRO EDUCACIONAL JOÃO LOBO NO MUNICÍPIO DE CAREIRO – AM

USING THE KAHOOT PLATFORM AS A LEARNING TOOL FOR THE 9TH GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL II AT THE JOÃO LOBO EDUCATIONAL CENTER IN THE MUNICIPALITY OF CAREIRO – AM

UTILIZANDO LA PLATAFORMA KAHOOT COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE PARA EL 9º GRADO DE LA ESCUELA PRIMARIA II DEL CENTRO EDUCATIVO JOÃO LOBO DEL MUNICIPIO DE CAREIRO - AM

Kamila Rodrigues Fonte¹, Luis Carlos Esmeraldo Marques¹, Eduardo Santos da Silva¹, Luan Roberto Souza e Souza¹, Ediel Moreira Alves¹, Karen Moreira Nogueira¹, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa², Ivone Conrado de Souza³

e493980

<https://doi.org/10.47820/recima21.v4i9.3980>

PUBLICADO: 09/2023

RESUMO

Este artigo explora a experiência do estágio supervisionado como parte essencial da preparação acadêmica, com destaque para sua aplicação no contexto do 9º ano do ensino fundamental. Realizado como componente da disciplina de Estágio Supervisionado em Computação I, integrado ao currículo da Licenciatura em Computação no Núcleo de Ensino Superior de Careiro Castanho (NESCAC), vinculado à Universidade do Estado do Amazonas (UEA), essa atividade prática é respaldada pela obrigatoriedade pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB). A preocupação dos docentes com a falta de interesse e motivação dos alunos ao transmitir conhecimento de forma tradicional. A introdução da tecnologia, especialmente a utilização de recursos tecnológicos como imagens digitais e plataformas gamificadas, tem sido adotada como uma estratégia para enriquecer a experiência pedagógica e promover a interação entre os alunos. A gamificação, baseada em controle de jogos, é vista como uma abordagem que pode envolver e motivar os alunos, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais atrativo e efetivo. O estudo pretende explorar a aplicação dessa abordagem inovadora na plataforma Kahoot, compartilhando experiências vivenciadas em sala de aula no Centro Educacional João Lobo, analisando o impacto e o potencial que ela pode oferecer para os alunos do Ensino Fundamental II.

PALAVRAS-CHAVE: Interatividade. Gamificação. Aval. Engajamento. Aprendizagem colaborativa. Feedback instantâneo.

ABSTRACT

This article explores the supervised internship experience as an essential part of academic preparation, highlighting its application in the context of the 9th grade of elementary school. Performed as a component of the Supervised Internship in Computing I discipline, integrated into the curriculum of the Licentiate in Computing at the Nucleus of Higher Education in Careiro Castanho (NESCAC), linked to the University of the State of Amazonas (UEA), this practical activity is supported by the mandatory Law of Guidelines and Bases of National Education (LDB). Teachers' concern with students' lack of interest and motivation in transmitting knowledge in the traditional way. The introduction of technology, especially the use of technological resources such as digital images and gamified platforms, has been adopted as a strategy to enrich the pedagogical experience and promote interaction among students. Gamification, based on game controls, is seen as an approach that can

¹ Acadêmica (o) do Curso de Licenciatura em Computação do Estado do Amazonas - UEA, no Núcleo de Ensino Superior de Careiro Castanho-AM - NESCAC/UEA. Universidade do Estado do Amazonas - UEA.

² Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação pela MUST University, Flórida, USA. Professor na Universidade do Estado do Amazonas (UEA).

³ Pedagoga e Pós-graduada em Psicopedagogia e Didática do Ensino Superior. Pedagoga da Secretaria Estadual de Educação e Desporto Escolar (SEDUC/AM).



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

UTILIZANDO A PLATAFORMA KAHOOT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM PARA 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL II NO CENTRO EDUCACIONAL JOÃO LOBO NO MUNICÍPIO DE CAREIRO – AM
Kamila Rodrigues Fonte, Luis Carlos Esmeraldo Marques, Eduardo Santos da Silva, Luan Roberto Souza e Souza, Ediel Moreira Alves, Karen Moreira Nogueira, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

engage and motivate students, making the teaching-learning process more attractive and effective. The study intends to explore the application of this innovative approach on the Kahoot platform, sharing experiences lived in the classroom at the João Lobo Educational Center, analyzing the impact and potential that it can offer for Elementary School II students.

KEYWORDS: *Interactivity. Gamification. Endorsement. Student Engagement. Collaborative Learning. Instant Feedback.*

RESUMEN

Este artículo explora la experiencia de pasantía supervisada como parte esencial de la preparación académica, destacando su aplicación en el contexto del noveno grado de la escuela primaria. Realizada como componente de la Práctica Supervisada en la disciplina Informática I, integrada en el plan de estudios de la Licenciatura en Informática en el Núcleo de Educación Superior de Careiro Castanho (NESCAC), vinculado a la Universidad del Estado de Amazonas (UEA), esta práctica La actividad se sustenta en la obligatoria Ley de Lineamientos y Bases de la Educación Nacional (LDB). Preocupación de los docentes por la falta de interés y motivación de los estudiantes en transmitir conocimientos de forma tradicional. La introducción de la tecnología, especialmente el uso de recursos tecnológicos como imágenes digitales y plataformas gamificadas, ha sido adoptada como estrategia para enriquecer la experiencia pedagógica y promover la interacción entre los estudiantes. La gamificación, basada en controles de juego, se considera un enfoque que puede involucrar y motivar a los estudiantes, haciendo que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más atractivo y eficaz. El estudio pretende explorar la aplicación de este enfoque innovador en la plataforma Kahoot, compartiendo experiencias vividas en el aula del Centro Educativo João Lobo, analizando el impacto y el potencial que puede ofrecer a los estudiantes de la Escuela Primaria II.

PALABRAS CLAVE: *Interactividad. Gamificación. Aprobación. Compromiso. Aprendizaje Colaborativo. Retroalimentación Instantánea.*

INTRODUÇÃO

De acordo com Tardif (2011), os docentes que persistem em transmitir o conhecimento de forma integral deparam-se cada vez mais com discentes desinteressados, sem atenção nas aulas e, principalmente, desmotivados. Estes alunos não conseguem visualizar o propósito de frequentar as aulas em busca de conhecimento.

Atualmente, na área educacional, é possível perceber uma demanda contínua por abordagens de ensino, já que grande parte das metodologias é conduzida de maneira exaustiva, o que pode levar os alunos a perderem parcial ou completamente o interesse na sala de aula. No entanto, com a introdução da tecnologia, os educadores começaram a interagir com recursos tecnológicos, como imagens digitais programadas e elaboradas para enriquecer as experiências pedagógicas e curriculares, promovendo a interação entre os estudantes e também com sistemas computacionais. Essa inovação tem trazido mudanças significativas no processo de ensino-aprendizagem.

Segundo Kapp (2012), os mecanismos fundamentados em jogos têm sido empregados com o propósito de envolver as pessoas, motivar ações, estimular a aprendizagem e abordar desafios de forma atrativa. Essa abordagem não se limita apenas ao entretenimento dos jogos, mas expande-se para aplicar as lógicas e o *design* dos games como ferramentas auxiliares em diferentes contextos, incluindo o campo da educação.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

UTILIZANDO A PLATAFORMA KAHOOT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM PARA 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL II NO CENTRO EDUCACIONAL JOÃO LOBO NO MUNICÍPIO DE CAREIRO – AM
Kamila Rodrigues Fonte, Luis Carlos Esmeraldo Marques, Eduardo Santos da Silva, Luan Roberto Souza e Souza, Ediel Moreira Alves, Karen Moreira Nogueira, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

Explorando a interseção entre Educação e Gamificação, compartilharemos experiências vividas em sala de aula, utilizando dinâmicas elaboradas na plataforma Kahoot. Em seguida, analisaremos o impacto e o potencial que essa abordagem pode oferecer no processo de aprendizagem dos estudantes do Ensino Fundamental II, no Centro Educacional João Lobo. Isso será realizado por meio de uma cuidadosa organização das atividades gamificadas e da estruturação do conteúdo, visando aprimorar a experiência de ensino e aprendizagem.

A IMPORTÂNCIA DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO NA FORMAÇÃO ACADÊMICA EM LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO

À medida que o tempo avança e ocorrem atualizações no mundo, o estágio está adquirindo crescente relevância nas grades curriculares. Isso implica que os acadêmicos têm a oportunidade de vivenciar novas experiências em suas vivências acadêmicas, uma vez que nem tudo pode ser completamente compreendido de maneira contextual no campo da aprendizagem. No cenário atual, é necessário explorar várias abordagens para captar a atenção dos alunos, utilizando tanto tecnologia quanto métodos lúdicos.

O estágio supervisionado desempenha um papel fundamental na formação dos estudantes de licenciatura em computação, uma vez que proporciona oportunidades ímpares para colocar em prática o conhecimento adquirido em sala de aula e compartilhá-lo com os discentes.

Além disso, proporciona um contato direto com a realidade profissional, contribuindo para a construção de sua própria identidade.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9.394/96) estabelece em seu artigo 82 a obrigatoriedade do estágio supervisionado como componente curricular nos cursos de licenciatura. Essa exigência legal demonstra o reconhecimento da importância dessa experiência para a formação dos futuros professores de computação.

Nesse contexto, o estágio oferece experiências singulares ao acadêmico, proporcionando a oportunidade de estar imerso no ambiente escolar e vivenciar tudo o que os discentes experimentam em seu cotidiano, tanto dentro quanto fora da sala de aula. Isso permite exercitar os conhecimentos teóricos na prática diária com os alunos.

O estágio proporciona ao acadêmico licenciando uma oportunidade de aprendizado que lhe permite exercer funções específicas de sua profissão e enriquecer o repertório dos professores que estão além das salas de aula, apresentando novidades que auxiliam no processo de aprendizagem dos discentes. Além disso, o estágio também contribui para o desenvolvimento das habilidades necessárias para enfrentar os desafios constantes da docência, preparando os acadêmicos para essa realidade. Segundo Salva (2012, p. 2), destaca que os estágios são etapas obrigatória que se evidencia na formação dos novos professores, representando desafios para a prática pedagógica e para as concepções dos futuros educadores ao longo de sua formação inicial.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

UTILIZANDO A PLATAFORMA KAHOOT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM PARA 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL II NO CENTRO EDUCACIONAL JOÃO LOBO NO MUNICÍPIO DE CAREIRO – AM
Kamila Rodrigues Fonte, Luis Carlos Esmeraldo Marques, Eduardo Santos da Silva, Luan Roberto Souza e Souza, Ediel Moreira Alves, Karen Moreira Nogueira, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

O estágio supervisionado é uma etapa fundamental na vida acadêmica dos discentes, composto por três etapas distintas. A primeira etapa consiste na observação da escola, sala de aula e do cotidiano da instituição escolar selecionada. Na segunda etapa, chamada de coparticipação, o acadêmico auxilia o docente na execução das aulas. Por fim, na última etapa, denominada regência, todas as vivências são colocadas em prática de forma tecnológica e dinâmica, aplicando-se todas as práticas aprendidas ao longo do curso.

O estágio será supervisionado e avaliado por um professor especialista no Ensino Fundamental II, proporcionando uma contribuição significativa para o desenvolvimento do estagiário nesse momento crucial de sua formação.

Com o acompanhamento fornecido, o professor supervisor propicia ao estagiário a oportunidade de refletir sobre sua prática em sala de aula, desafiando-o a superar as dificuldades encontradas durante o exercício de suas atividades profissionais.

Seguindo essa linha de raciocínio, Borssoi (2008, p. 4) ressalta que:

Acredita-se que o estágio precisa caminhar nesse rumo, ou seja, numa visão dialética, onde professores/orientadores e alunos/acadêmicos possam argumentar, discutir, refletir e dialogar com as práticas vivenciadas na escola. Pensar na formação docente é pensar na reflexão da prática e numa formação continuada, onde se realizam saberes diversificados, seja saberes teóricos ou práticos, que se transformam e confrontam-se com as experiências dos profissionais.

O estágio possui suma importância na vida acadêmica, uma vez que se configura como uma disciplina integrante da grade curricular que estabelece uma relação significativa entre as instituições escolares, os futuros professores, a comunidade e as universidades. Além disso, o estágio representa um marco divisor, pois proporciona ao estagiário experiências essenciais para sua futura carreira profissional, despertando curiosidades e vocações, e contribuindo para a construção de sua identidade como futuro professor.

KAHOOT

O Kahoot é uma ferramenta de origem norueguesa, desenvolvida no ano de 2012 por Johan Brand. Sua tecnologia interativa implementa elementos utilizados no *design* dos games buscando o engajamento dos usuários na aprendizagem. A plataforma, baseada em games, tem dois modos de acesso, um para que o professor desenvolva e realizar as atividades, que é disponibilizado no endereço <https://kahoot.com> e um para que os alunos tenham acesso e pratiquem as atividades, que é o endereço <https://kahoot.it>. Uma das principais características da ferramenta é despertar a curiosidade e o envolvimento dos nativos digitais, público típico dos cursos técnicos integrados ao ensino médio, que vamos analisar, em experiências para impactar positivamente sua performance de aprendizagem (Gazotti-Vallim, 2017).

A plataforma disponibiliza quatro modalidades de atividades (*Quiz, Jumble, Discussion e Survey*), mas a modalidade que foi utilizada para fins educativos neste artigo foi o Quiz, que é do



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

UTILIZANDO A PLATAFORMA KAHOOT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM PARA 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL II NO CENTRO EDUCACIONAL JOÃO LOBO NO MUNICÍPIO DE CAREIRO – AM
Kamila Rodrigues Fonte, Luis Carlos Esmeraldo Marques, Eduardo Santos da Silva, Luan Roberto Souza e Souza, Ediel Moreira Alves, Karen Moreira Nogueira, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

módulo gratuito de acesso a todos os docentes e discentes. Essa modalidade permite a criar questões de múltipla escolha, as quais são cronometradas e há uma pontuação atribuída ao acerto e ao tempo de resposta dos usuários. Após criar as questões e configurar o Kahoot o responsável por fazer as atividades faz o *login* em sua conta e projeta as questões para visualização para estudantes. Para se vincular ao jogo, os estudantes digitam em seu Smartphone ou Notebook o código numérico que foi gerado pela plataforma e atribuem um nome para ser inserido ao grupo, contendo todos os integrantes, o qual será exibido na tela de projeção. Ao final da atividade, o docente ou responsável pela atividade pode fazer o download de um relatório de desempenho e do *feedback* dos discentes.

É de extrema importância a utilização do Kahoot em sala de aula, pois proporciona ao docente a possibilidade de obter um feedback imediato sobre o número de erros e acertos de cada discente. A criação de um Quiz na plataforma é bastante simples, uma vez que sua interface é autoexplicativa.

O USO DA PLATAFORMA KAHOOT NO 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL II

O Kahoot é uma ferramenta extremamente útil no processo de ensino e aprendizagem, proporcionando atividades dinâmicas que tornam o ensino mais lúdico e menos cansativo tanto para os professores quanto para os estudantes. Seu principal objetivo é promover uma abordagem educacional interativa, na qual os alunos se envolvam de forma entusiasmada e participativa. Por meio dessa plataforma, os educadores podem criar tarefas e atividades que estimulam o interesse dos alunos, incentivando-os a aprender de maneira divertida e eficiente. O Kahoot possibilita um ambiente de aprendizagem colaborativo e motivador, no qual os discentes se sentem mais engajados e motivados a explorar os conteúdos de forma ativa. Com essa ferramenta, o processo educacional se torna mais atrativo e enriquecedor, proporcionando uma experiência de ensino inovadora e eficaz. Segundo o site CEDUC.

Kahoot! é uma plataforma de aprendizado baseada em jogos, usada como tecnologia educacional em escolas e outras instituições de ensino. Seus jogos de aprendizado, “Kahoot”, são testes de múltipla escolha que permitem a geração de usuários e podem ser acessados por meio de um navegador da Web ou do aplicativo Kahoot.

Através da plataforma, é possível obter resultados significativos tanto dos docentes quanto dos discentes, quando aplicada em atividades educacionais. Graças à tecnologia utilizada, houve uma ampla troca de conhecimentos em grupos e até mesmo individualmente, tornando-a uma forma simplificada de compreender melhor as disciplinas e os assuntos abordados.

A tecnologia desempenha um papel crucial ao auxiliar diversas pessoas, e o Kahoot é apenas uma das ferramentas que veio para facilitar não apenas o processo de ensino, mas também as necessidades de indivíduos que enfrentam dificuldades em diversos assuntos ou que buscam uma maneira dinâmica de compartilhar conhecimentos. Seu formato de Quiz incentiva a imaginação e a



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

UTILIZANDO A PLATAFORMA KAHOOT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM PARA 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL II NO CENTRO EDUCACIONAL JOÃO LOBO NO MUNICÍPIO DE CAREIRO – AM
Kamila Rodrigues Fonte, Luis Carlos Esmeraldo Marques, Eduardo Santos da Silva, Luan Roberto Souza e Souza, Ediel Moreira Alves, Karen Moreira Nogueira, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

elaboração das atividades, criando um cenário estimulante para os usuários serem criativos e alcançarem bons resultados de forma dinâmica e proveitosa. Essa plataforma se torna uma valiosa aliada no desenvolvimento de habilidades de aprendizagem e na promoção de uma educação mais interativa e participativa.

Durante a atividade realizada no Ensino Fundamental II, surgiram muitas dúvidas por parte dos estudantes, pois eles desconheciam a existência da plataforma. Com a orientação do professor, foi feita a primeira explicação sobre como utilizar essa ferramenta.

Segundo Carvalho (2009), o Quiz tem como objetivo avaliar o conhecimento através de um sistema de perguntas e respostas de múltipla escolha, fornecendo o resultado instantaneamente. Inicialmente, realizamos uma breve revisão do assunto, elaborando perguntas com quatro alternativas de resposta, e concedendo um tempo de dois minutos para responder cada uma delas. Os alunos devem identificar a resposta correta relacionando-a com a pergunta, e a cada questão, a professora do curso explicaria a resposta, aprofundando o assunto abordado na aula.

MÉTODO

Neste trabalho, compartilhamos relatos de experiências vivenciadas, apresentando os resultados obtidos por meio das atividades práticas na disciplina de Estágio Supervisionado I, que envolve o Ensino Fundamental II do 9º Ano, no curso de Licenciatura em Computação no Núcleo de Ensino Superior de Careiro Castanho (NESCAC), uma extensão vinculada ao Centro de Estudos Superiores de Itacoatiara, da Universidade do Estado do Amazonas, CESIT-UEA. Essas atividades foram realizadas com a turma do 9º Ano do Ensino Fundamental II no Centro Educacional João Lobo, localizado na cidade de Careiro Castanho - Amazonas.

A metodologia aplicada compreende três etapas: Observação, Coparticipação e Regência. O procedimento ocorreu *in loco*, executado no Ensino Fundamental II. Diante disso, com a Observação e Coparticipação no campo do estágio, elaborou-se o Plano de Ação Pedagógico com as informações coletadas, visando colocar em prática a etapa final de Regência.

Nesse contexto, a escolha do conteúdo abordado é feita pelos discentes, com o apoio da professora supervisora da escola e a assessoria do professor especialista na área de Computação, vinculado à Universidade do Estado do Amazonas - UEA.

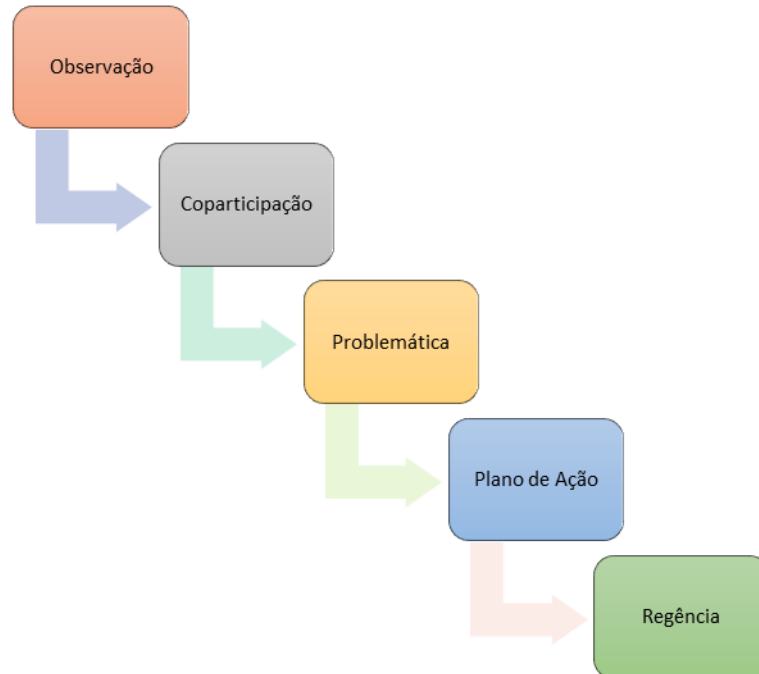
Com o objetivo de proporcionar um melhor esclarecimento sobre o processo abordado, disponibilizo o gráfico a seguir, representado na figura 1 abaixo.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

UTILIZANDO A PLATAFORMA KAHOOT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM PARA 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL II NO CENTRO EDUCACIONAL JOÃO LOBO NO MUNICÍPIO DE CAREIRO – AM
Kamila Rodrigues Fonte, Luis Carlos Esmeraldo Marques, Eduardo Santos da Silva, Luan Roberto Souza e Souza, Ediel Moreira Alves, Karen Moreira Nogueira, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

Figura 1 – Método



Fonte: Elaborado pelos autores.

Cada uma das etapas mencionadas anteriormente foi aplicada no Ensino Fundamental II. A seguir, descreveremos como cada uma delas foi realizada:

OBSERVAÇÃO

Iniciada no dia 12 setembro de 2022, realizei a observação nas turmas do 9º Ano B e C, com a matéria de História onde a professora possui um modo diferenciado de aplicar suas aulas, suas dinâmicas são baseadas em leituras e interpretações dos textos do livro. Mais adiante ela me apresentou para a turma do 9º Ano D, o assunto tratava sobre o Motivação na matéria de Ensino Religioso, os alunos compartilharam suas histórias e através disso foi feito um pequeno debate em sabe sobre o assunto.

No 9º ano, os alunos são bastante agitados, nem todos davam atenção as aulas que os docentes administravam, nem todos são da mesma forma, outros respeitavam os mesmos e levavam super a sério o estudo e o método de aprendizagem dos professores.

Foi possível perceber que os docentes não utilizavam recursos tecnológicos. Alguns não sabiam manusear a ferramenta do PowerPoint. Alguns discentes tem o acesso de *smartphones* e muitas vezes não assistem a aula que muitos deles dizem ser “chatas”.

Até o período final de observação, planejamos um método para chamar a atenção desses jovens e adolescentes de maneira que pudessem dar atenção nas aulas e contribuíssem com ela. Os professores do horário da tarde são bastante simples e estão sempre à disposição dos alunos quando se trata de tirar algumas dúvidas, sejam elas explicativas ou dinâmicas.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

UTILIZANDO A PLATAFORMA KAHOOT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM PARA 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL II NO CENTRO EDUCACIONAL JOÃO LOBO NO MUNICÍPIO DE CAREIRO – AM
Kamila Rodrigues Fonte, Luis Carlos Esmeraldo Marques, Eduardo Santos da Silva, Luan Roberto Souza e Souza, Ediel Moreira Alves, Karen Moreira Nogueira, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

COPARTICIPAÇÃO

Durante o período de coparticipação, foi possível auxiliar os alunos e professores, em suas atividades. Além de corrigir as atividades pendentes, pude ajudar os alunos a responderem suas atividades de forma correta.

Auxiliamos a professora Ana Laura Dantas em todas as suas aulas. Através disso, foi possível abstrair ideias para o planejamento de nossa regência que já estaria por vir. A docente anunciou para os discentes que os estagiários iriam corrigir seus cadernos e dar o visto, com isso, eles ficaram bastante surpresos ao saberem que seus cadernos teriam uma correção e um visto de outros professores que ainda irão se formar.

PROBLEMÁTICA

O Estágio Supervisionado em Computação II foi realizado no Centro Educacional João Lobo, onde o período de coparticipação foi direcionado nas turmas do 9º ano, junto com a professora da disciplina foi observado a necessidade de intervenção com o objetivo de contribuir com as aulas de Língua Portuguesa, focando no gênero textual poema.

A proposta de intervenção na disciplina de Língua Portuguesa surgiu devido a difícil compreensão por parte dos alunos sobre como a estrutura do poema é feita e todas as suas características. Com isso, foi proposto uma aula utilizando o PowerPoint e realizado uma prática com os alunos na plataforma Kahoot, assim podendo esclarecer algumas dúvidas que os alunos ainda não compreenderam e também utilizar a tecnologia de forma benéfica para a educação.

Segundo o site da MOVPLAN (2020)

“Há muitos benefícios para o uso de tecnologia em sala de aula, como tornar a aprendizagem mais prática, lúdica e dinâmica. Além disso, permite o engajamento dos alunos com o conteúdo e desenvolvimento das habilidades criativas”.

Com isso, a utilização da tecnologia da maneira correta tem o potencial de impulsionar o processo de aprendizagem na escola, objetivando um aprendizado mais participativo e dinâmico para o aluno, e com a utilização da ferramenta Kahoot, que é uma plataforma de aprendizado baseada em jogos.

Assim, torna-se evidente que a utilização desta ferramenta como auxílio na aula de Língua Portuguesa, focada no gênero textual Poema, tem a capacidade de impulsionar o aprendizado e a compreensão sobre o assunto que está sendo abordado em sala de aula.

A compreensão do gênero textual Poema, tema de grande importância para a compreensão e criatividade sobre assuntos humanísticos e culturas, seguindo o pensamento de Suely Braga, no site Escrita Criativa Acessado em 2023,

“A poesia tem uma importância fundamental para a formação crítico-reflexiva do leitor. Ela possibilita ao homem o encontro com a cultura humanística como espaço



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

UTILIZANDO A PLATAFORMA KAHOOT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM PARA 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL II NO CENTRO EDUCACIONAL JOÃO LOBO NO MUNICÍPIO DE CAREIRO – AM
Kamila Rodrigues Fonte, Luis Carlos Esmeraldo Marques, Eduardo Santos da Silva, Luan Roberto Souza e Souza, Ediel Moreira Alves, Karen Moreira Nogueira, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

de revelação e reconhecimento do prazer, da fantasia e da realidade circundante, além de propiciar-lhe ampla crítica dos valores vigentes na sociedade.”

Com isso, aprender sobre poesia ajuda os alunos a se desenvolverem como cidadãos, e compreender situações que futuramente podem surgir na sua vida profissional ou acadêmica, assim podendo criar pensamentos críticos e compreensível na medida que se desenvolvem.

PLANO DE AÇÃO

Por intermédio do plano de ação, procuramos buscar métodos de fácil uso de gênero textual da disciplina de Língua Portuguesa. Assim utilizando a plataforma Kahoot, na qual desenvolvemos uma aula prática e interativa com os discentes.

Possibilitar e apresentar para os alunos o assunto sobre gênero textual, poema, de forma clara e objetiva, fazendo o uso da tecnologia na sala de aula, pois com a prática por meio da plataforma Kahoot é possível ter a compreensão de forma simples e dinâmica para que os discentes possam entender e aprender o conteúdo abordado.

De modo específico, é possível apresentar a estrutura de um poema. Compreender como um poema é formado. Identificar um poema. Compreender sobre versos, estrofes, figuras de linguagens e rimas. Por fim, utilizar de forma correta a tecnologia na sala.

REGÊNCIA

Como alguns alunos do 9º ano tinham dificuldades em aprender na disciplina de Língua Portuguesa o assunto Gênero Textual: Poema, eu e meus colegas estagiários optamos por este tema, logo conversamos com a professora para aplicarmos a regência em seu horário de aula e ela permitiu.

Nós pesquisamos o assunto que a professora havia nos passado, elaboramos o conteúdo da aula usando o Notebook e a ferramenta do PowerPoint para explicar o assunto e o Kahoot, o qual foi usado para aplicar o Quiz para os discentes.

Obtivemos muito êxito, pois os alunos ficaram muito curiosos e atentos nesta aula. Assim que encerramos a explicação do conteúdo, chamamos todos os alunos para fazerem uma pequena disputa entre as turmas que estavam presentes, depois disso houve a recompensas de 1º e 2º lugar. Ao finalizarmos, a professora ficou surpresa com o uso dessa ferramenta tão simples, logo ela falou sobre sua avaliação que tinha feito e nos parabenizou pela aula.

CONSIDERAÇÕES

O estágio é um processo muito importante para o professor visto que proporciona os subsídios para assimilar tanto a teoria quanto a prática, e possibilita ao estagiário conhecer melhor a escola, o aluno, os funcionários e toda sua rotina. Onde se terá a oportunidade de colocar em prática o que se observou e aprendeu durante a fase do estágio, preparando-se também para exercer a



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

UTILIZANDO A PLATAFORMA KAHOOT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM PARA 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL II NO CENTRO EDUCACIONAL JOÃO LOBO NO MUNICÍPIO DE CAREIRO – AM
Kamila Rodrigues Fonte, Luis Carlos Esmeraldo Marques, Eduardo Santos da Silva, Luan Roberto Souza e Souza, Ediel Moreira Alves, Karen Moreira Nogueira, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

profissão, pois esse é o modo de mostrar o que aprendemos, porque através das experiências adquiridas durante essa etapa, nos possibilitará a oportunidade de crescer profissionalmente.

Durante a finalização da etapa do estágio, enfrentamos a realidade de cada um educador e aluno. Pode-se dizer que os desafios diários não são fáceis. O docente precisa ter todo o planejamento diário para ministrar a aula de forma que todos possam compreender de maneira simplificada. Alguns fazem por amor, outros somente seguem o que se tem no cronograma escolar.

Com isso, procurei desenvolver os planos de aula numa perspectiva em que visava proporcionar ao aluno a possibilidade de sua participação nas atividades na sala de aula e séria ser capaz de questionar, analisar, e argumentar logicamente, dando-lhe a oportunidade da contextualização dos conteúdos com as suas experiências cotidianas e ao mesmo tempo, em realidades diferentes. Logo a prática da docência é uma realidade na vida daqueles que querem exercer a profissão que cuja missão é ensinar.

O estágio, possibilitou conhecer as dificuldades e as reais situações que os profissionais da educação infantil enfrentam. No estágio II, oportunizou uma nova visão sobre a profissão de educador, pois, suas facilidades e dificuldades, a realidade da escola, dos funcionários e alunos, pude perceber a complexidade e a importância de ser um educador.

A experiência foi bastante agradável. Adquiri e compreendi os assuntos que os docentes compartilhavam a cada dia de aula. Com isso, finalizo dizendo que nada é fácil, principalmente a vida de um educador e alguns tem a profissão por amor e gostam de ser o que são e com isso digo que os professores com certeza merecem ser tratados com respeito e olhados de outras formas e uma delas seria um reconhecimento melhor pelos representantes maiores.

REFERÊNCIAS

BORSSOI, Berenice Lurdes. **O estágio na formação docente**. 2008. TCC (Graduação) – Unioeste, Cascavel, 2008. Disponível em: <http://www.unioeste.br/cursos/cascavel/pedagogia/eventos/2008/1/Artigo%2028.pdf>. Acesso em: 15 jun. 2023.

BRAGA, Suely. A importância da poesia na formação do leitor. **Escrita Criativa**, 2023. Disponível em: <https://www.escritacriativa.com.br/?cid=5426&wd=Reflex%F5es>. Acesso em: 20 jul. 2023.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB. 9394/1996**. Brasília: LDB, 1996.

CARVALHO, Carla Joana. **Ensino e a aprendizagem das Ciências Naturais através da aprendizagem baseada na resolução de problemas: um estudo com alunos de 9º ano, centrado no tema sistema digestivo**. 2009. Tese (Mestrado) - Universidade do Minho, Instituto de Educação e Psicologia, 2009.

CASTRO, A. T. K. A.; SALVA, S. Estágio como espaço de aprendizagem profissional da docência no curso de pedagogia. *In: IX ANPED Sul-Seminário de Pesquisa em Educação da região Sul UFSM*, 2012. Disponível em: <http://www.ucs.br/etc/conferencias/index.php/anpedsul/9anpedsul/paper/viewFile/532/437>. Acesso em: 15 jun. 2023.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

UTILIZANDO A PLATAFORMA KAHOOT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM PARA 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL II NO CENTRO EDUCACIONAL JOÃO LOBO NO MUNICÍPIO DE CAREIRO – AM
Kamila Rodrigues Fonte, Luis Carlos Esmeraldo Marques, Eduardo Santos da Silva, Luan Roberto Souza e Souza, Ediel Moreira Alves, Karen Moreira Nogueira, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

COELHO, P. M. F.; COSTA, Marcos. Entre o game educativo e a obra literária: a educação inserida nas novas mídias. **Educaonline**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 3, p. 91-111, 2013.

FRASCA, Gonzalo. **Simulation versus narrative: introduction to ludology**. Routledge: Wolf and Bernard Perron, 2003.

GAZOTTI-VALLIM, M. A. Vivenciando inglês com Kahoot. **The ESpecialist: Descrição, Ensino e Aprendizagem**, v. 38, n. 1, p. 1-18, 2017.

KAPP, K. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education**. [S. l.]: Pfeiffer, 2012.

LINO, Matheus; GONZAGA, Léo. **Como utilizar o Kahoot**. [S. l.]: CEDUC, 2020. Disponível em <https://ceduc.unifei.edu.br/tutoriais/como-utilizar-a-plataforma-kahoot/>. Acesso em: 15 jun. 2023.

MATTAR, J. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. 2. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2013.

MOVPLAN. Entenda a importância da tecnologia em sala de aula. **MOVPLAN**, 2020. Disponível em: https://www.google.com/search?q=como+fazer+referencia+de+site&rlz=1C1GCEA_enBR1025BR1025&og=como+&ags=chrome.3.69i57j0i512j0i3j69i59i0i512j69i60i2j69i61.9871j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8. Acesso em: 20 jul. 2023.

RAMOS, Marise. **Integração Curricular dos Ensinos Médio e Técnico: Dimensões Políticas e Pedagógicas**. Texto elaborado para discussão com docentes do sistema estadual do Paraná, Curitiba: Universidade Estadual do Paraná, 1990.

SACRISTÁN, José Gimeno. (Org.) **Saberes e incertezas sobre currículo**. São Paulo: Editora Penso, 2013.

TARDIF, M. **Saberes docentes e formação profissional**. 12 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.