



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

**ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: UTILIZANDO A PLATAFORMA KAHOOT
 COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM PARA ENSINO TÉCNICO NO CURSO DE
 SEGURANÇA NO TRABALHO**

***SUPERVISED INTERNSHIP IN COMPUTING II: USING THE KAHOOT PLATFORM AS A
 LEARNING TOOL FOR TECHNICAL EDUCATION IN THE WORK SAFETY COURSE***

***PRÁCTICAS SUPERVISADAS EN INFORMÁTICA II: USO DE LA PLATAFORMA KAHOOT COMO
 HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE PARA LA EDUCACIÓN TÉCNICA EN EL CURSO DE
 SEGURIDAD LABORAL***

Luis Carlos Esmeraldo Marques¹, Kamila Rodrigues Fonte², Ivone Conrado de Souza³, Luiz Sergio de Oliveira
 Barbosa⁴

e473582

<https://doi.org/10.47820/recima21.v4i7.3582>

PUBLICADO: 07/2023

RESUMO

Este artigo aborda a notoriedade do estágio supervisionado para a preparação acadêmica. Essa atividade prática foi realizada pelo ensejo da aplicação da disciplina de Estágio Supervisionado em Computação II, do curso de Licenciatura em Computação, no Núcleo de Ensino Superior de Careiro Castanho (NESCAC), da Universidade do Estado do Amazonas (UEA). A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) estabelece a obrigatoriedade da disciplina como componente curricular do curso. Os estágios oferecem aos alunos oportunidade de aplicar experiências na prática, obter exposição direta às realidades profissionais e construir identidades de professores. A supervisão de estágio perpassa todo o processo do estágio I e II, incluindo observação da classe e suas salas de aula, coparticipação na implementação das atividades conforme o acordo e assunto abordado com o professor e, por fim, a regência. Foi explorada a utilização da plataforma Kahoot, ferramenta de aprendizagem baseada em jogos, no Curso Técnico de Segurança do Trabalho, com o propósito de tornar o aprendizado mais dinâmico e envolvente. A plataforma permite a criação de atividades no formato de *quiz*, que fornecem *feedback* imediato aos alunos e auxiliam na avaliação do conhecimento. A utilização do Kahoot permite a compreensão do conteúdo e incentiva a participação dos estudantes. A tecnologia tem desempenhado um papel importante no ensino atual, confiante para o aprendizado dos alunos e tornando as aulas mais interativas.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino Técnico. Interatividade. Kahoot. Gamificação. Tecnologia, Estágio e Aprendizagem.

ABSTRACT

This article addresses the notoriety of supervised internship for academic preparation. This practical activity was carried out by the occasion of the application of the discipline of Supervised Internship in Computing II, of the Degree course in Computing, in the Center for Higher Education of Careiro Castanho (NESCAC), of the University of the State of Amazonas (UEA). The Law of Guidelines and Bases of National Education (LDB) establishes the obligation of the discipline as a curricular component of the course. Internships offer students the opportunity to apply experiences in practice, gain direct exposure to professional realities, and construct teacher identities. The internship supervision goes through the entire process of stage I and II, including observation of the class and its classrooms, co-

¹ Acadêmico do Curso de Licenciatura em Computação do Estado do Amazonas - UEA, no Núcleo de Ensino Superior de Careiro Castanho-AM - NESCAC/UEA.

² Acadêmica do Curso de Licenciatura em Computação do Estado do Amazonas - UEA, no Núcleo de Ensino Superior de Careiro Castanho-AM - NESCAC/UEA.

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

⁴ Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação pela MUST University, Flórida, USA. Professor na Universidade do Estado do Amazonas (UEA).



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: UTILIZANDO A PLATAFORMA KAHOOT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM PARA ENSINO TÉCNICO NO CURSO DE SEGURANÇA NO TRABALHO
Luís Carlos Esmeraldo Marques, Kamila Rodrigues Fonte, Ivone Conrado de Souza, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa

participation in the implementation of the activities according to the agreement and subject addressed with the teacher and, finally, the reGENCY. The use of the Kahoot platform, a game-based learning tool, was explored in the Technical Course on Work Safety, with the purpose of making learning more dynamic and engaging. The platform allows the creation of activities in the format of a quiz, which provide immediate feedback to students and assist in the evaluation of knowledge. The use of Kahoot allows the understanding of the content and encourages the participation of the students. Technology has played an important role in today's teaching, confident for student learning and making classes more interactive.

KEYWORDS: *Technical Education. Interactivity. Kahoot. Gamification. Technology. Internship and Learning.*

RESUMEN

Este artículo aborda la notoriedad de la pasantía supervisada para la preparación académica. Esta actividad práctica se llevó a cabo con motivo de la aplicación de la disciplina de Pasantía Supervisada en Computación II, del curso de Licenciatura en Computación, en el Centro de Educación Superior de Careiro Castanho (NESCAC), de la Universidad del Estado de Amazonas (UEA). La Ley de Directrices y Bases de la Educación Nacional (LDB) establece la obligación de la disciplina como componente curricular del curso. Las pasantías ofrecen a los estudiantes la oportunidad de aplicar experiencias en la práctica, obtener exposición directa a las realidades profesionales y construir identidades docentes. La supervisión de la pasantía pasa por todo el proceso de la etapa I y II, incluyendo la observación de la clase y sus aulas, la coparticipación en la implementación de las actividades de acuerdo con el acuerdo y el tema abordado con el profesor y, finalmente, la regencia. El uso de la plataforma Kahoot, una herramienta de aprendizaje basada en juegos, se exploró en el Curso Técnico de Seguridad Ocupacional, con el propósito de hacer que el aprendizaje sea más dinámico y atractivo. La plataforma permite la creación de actividades en formato de cuestionario, que proporcionan retroalimentación inmediata a los estudiantes y ayudan en la evaluación del conocimiento. El uso de Kahoot permite la comprensión del contenido y fomenta la participación de los estudiantes. La tecnología ha jugado un papel importante en la enseñanza actual, confiando en el aprendizaje de los estudiantes y haciendo que las clases sean más interactivas.

PALABRAS CLAVE: *Educación técnica. Interactividad. Kahoot. Gamificación. Tecnología. Pasantías y aprendizaje.*

INTRODUÇÃO

Segundo Tardif (2011), os educadores que ainda se dedicam a transmitir o conhecimento de forma completa têm se deparado com estudantes desinteressados, desatentos e, principalmente, desmotivados, os quais não compreendem qual é o propósito de frequentar as aulas a procura de conhecimento.

Na área educacional contemporânea, é possível notar uma demanda constante por atividades de ensino, uma vez que a maioria das metodologias adotadas é bastante exaustiva, podendo levar os alunos a perderem parcial ou totalmente o interesse no conteúdo abordado. Com a introdução da tecnologia, os professores passaram a ter contato com recursos tecnológicos, como imagens digitais programadas, desenvolvidas para enriquecer as vivências pedagógicas, curriculares, o contato entre os indivíduos e a interatividade com sistemas computacionais.

Segundo Kapp (2012), a utilização de abordagens baseadas em jogos consiste em empregar elementos estéticos e lógicos dos jogos para envolver as pessoas, motivar suas ações, facilitar a aprendizagem e resolver problemas. Essa metodologia ativa não se restringe apenas aos jogos, mas



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: UTILIZANDO A PLATAFORMA KAHOOT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM PARA ENSINO TÉCNICO NO CURSO DE SEGURANÇA NO TRABALHO
Luís Carlos Esmeraldo Marques, Kamila Rodrigues Fonte, Ivone Conrado de Souza, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa

amplia a aplicação da lógica e do design dos games em diversos contextos, incluindo a área da educação.

Dentro desse contexto de interação entre Educação e Gamificação, vamos compartilhar vivências e experiências com dinâmicas desenvolvidas na plataforma Kahoot. Em seguida, analisaremos o impacto e o potencial que essa abordagem pode proporcionar no desenvolvimento dos alunos do Curso Técnico de Segurança no Trabalho, por meio de um planejamento estruturado das atividades gamificadas e organização do conteúdo.

A IMPORTÂNCIA DO ESTÁGIO NA FORMAÇÃO ACADÊMICA EM LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO

Durante vários períodos, o estágio vem obtendo gradativamente mais importância nas grades curriculares, isso porque o acadêmico pode vivenciar uma experiência jamais vista, pois, a maioria das vezes, no campo de aprendizagem nem tudo pode ser abonado de maneira contextual.

O estágio supervisionado é importante para a preparação dos acadêmicos de licenciatura em computação, uma vez que permite a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos durante o curso. Além disso, proporciona um contato direto com a vida profissional, contribuindo para a concepção e experiência 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 como componente curricular nos cursos de licenciatura. Essa exigência legal demonstra o reconhecimento da importância dessa experiência para contribuir com a formação dos acadêmicos de computação.

Nesse aspecto, a disciplina de estágio tem a proporção para com o estudante o ensejo de vivenciar a veracidade em sala, colocando em prática suas metodologias diversificadas no dia a dia com os alunos. Trata-se de uma abordagem de aprendizado que permite ao licenciando desempenhar suas atribuições de sua carreira, exigindo que esteja preparado para diversificar os constantes desafios do ensino. Salva (2012, p. 2) destaca que o estágio é obrigatório na formação acadêmica, constituindo-se em desafios para o aprendizado e vivência pedagógica as convicções dos futuros educadores ao longo de sua formação inicial.

Os estágios supervisionados são uma etapa essencial para a preparação acadêmica dos estudantes, compreendendo diferentes fases. Inicia-se com a observação da escola e sua estrutura e da sala de aula, permitindo ao aluno conhecer o ambiente educacional. Em seguida, ocorre a coparticipação, quando o estagiário auxilia o docente na execução das aulas. Por fim, temos a regência, uma fase dinâmica que o estagiário assume a responsabilidade total pela condução das aulas, ocupando o lugar do professor. Durante o estágio, o acadêmico é avaliado e observado ao longo de seu acompanhamento por um docente supervisor do Ensino Técnico, que contribui para o seu desenvolvimento nesse momento crucial de sua formação.

Prosseguindo nessa perspectiva, Borssoi destaca (p.4, 2008) que:



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: UTILIZANDO A PLATAFORMA KAHOOT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM PARA ENSINO TÉCNICO NO CURSO DE SEGURANÇA NO TRABALHO
Luís Carlos Esmeraldo Marques, Kamila Rodrigues Fonte, Ivone Conrado de Souza, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa

Acredita-se que o estágio deva seguir essa trajetória, ou seja, em uma perspectiva dialógica, na qual professores/orientadores e alunos/acadêmicos possam interagir, debater, refletir e dialogar sobre as práticas vivenciadas na escola. Ao pensar na formação docente, é essencial considerar a reflexão sobre a prática e uma formação contínua, na qual diversos saberes, sejam eles teóricos ou práticos, se transformem e se confrontem com as experiências dos profissionais. Dessa forma, promove-se um processo de aprendizagem enriquecedor, no qual teoria e prática se entrelaçam, contribuindo para a formação de profissionais competentes e atualizados.

O estágio desempenha um papel fundamental na formação acadêmica, estabelecendo uma conexão com as comunidades e as universidades e principalmente a escola. Além disso, ele oferece para o estagiário vivências e concepções que serão essenciais em sua carreira profissional, com o intuito de contribuir para a sua construção de identidade como futuro profissional na área. É através do estágio que o acadêmico tem o ensejo de vivenciar frequentemente o âmbito escolar, aplicar seus conhecimentos na prática e desenvolver habilidades pedagógicas. Com isso, a disciplina se torna um componente indispensável na área de formação do profissional da educação.

KAHOOT

O Kahoot é uma ferramenta desenvolvida por Johan Brand em 2012, originária da Noruega. Seu foco está na utilização de elementos interativos presentes no design de jogos, visando engajar os usuários no processo de aprendizagem. A plataforma, fundamentada em jogos, oferece duas modalidades de acesso: uma para que os professores desenvolvam e realizem as atividades, disponível no endereço <https://kahoot.com>, e outra para que os alunos tenham acesso e pratiquem as atividades, acessível em <https://kahoot.it>. Uma das principais características dessa ferramenta é despertar a curiosidade e o envolvimento dos nativos digitais, público típico dos cursos técnicos integrados ao ensino médio. Nesta análise, buscaremos explorar as experiências que podem impactar positivamente o desempenho de aprendizagem desses alunos (GAZOTTI-VALLIM, 2017).

A plataforma oferece quatro tipos de atividades (Quiz, Jumble, Discussion e Survey), sendo que, neste artigo, a modalidade utilizada para fins educacionais foi o *quiz*, disponível gratuitamente para todos os professores e alunos. Essa modalidade permite criar perguntas de múltipla escolha, que são cronometradas e pontuadas com base nas respostas e no tempo de resposta dos usuários. Após criar as perguntas e configurar o Kahoot, o responsável pelas atividades faz *login* em sua conta e projeta as perguntas para os alunos visualizarem. Para participar do jogo, os estudantes digitam o código numérico gerado pela plataforma em seus *smartphones* ou *notebooks* e atribuem um nome para o grupo, que será exibido na tela de projeção. Ao final da atividade, o professor ou responsável pode baixar um relatório de desempenho e *feedback* dos alunos.

A utilização do Kahoot em sala de aula é extremamente valiosa, pois oferece ao professor a oportunidade de obter um *feedback* imediato sobre o número de acertos e erros de cada aluno. A criação de um *quiz* na plataforma é bastante simples, pois ela é autoexplicativa.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: UTILIZANDO A PLATAFORMA KAHOOT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM PARA ENSINO TÉCNICO NO CURSO DE SEGURANÇA NO TRABALHO
Luís Carlos Esmeraldo Marques, Kamila Rodrigues Fonte, Ivone Conrado de Souza, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa

O USO DA PLATAFORMA KAHOOT NO ENSINO TÉCNICO NO CURSO DE SEGURANÇA NO TRABALHO.

O kahoot é uma ferramenta que auxilia bastante no ensino e aprendizagem, seu principal objetivo é forma tarefas ou atividades de forma dinâmicas onde possa tornar ensino lúdico e menos cansativa para docentes e discentes. Segundo o site, Centro de Educação – 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.

Por meio da plataforma é possível obter inúmeros resultados positivos dos docentes e discentes, durante sua aplicação em atividades abordadas. Diante disso, através da tecnologia usada, houve diversos compartilhamento de conhecimento em grupos e até mesmo individual, fazendo dela a forma simplificada de entender melhor a disciplina e o assunto abordado.

A tecnologia está presente para auxiliar diversas pessoas, e a plataforma kahoot é apenas uma delas, e veio para facilitar não somente o ensino, como as necessidades das pessoas que tem dificuldades em diversos assuntos ou procuram uma forma dinâmica, compartilhar um conhecimento. Seu *quiz* ajuda no incentivo de imaginar e elaborar as atividades e o cenário de cada uma delas, estimulando seu usuário a ser criativo e obter bons resultados de forma dinâmica e proveitosa.

Durante a atividade no Curso Técnico de Segurança no Trabalho, houve diversas dúvidas dos discentes, pois eles não sabiam da existência da plataforma, conforme as contribuições do docente, houve a primeira explicação sobre a utilização da ferramenta.

Segundo Carvalho (2009), o *quiz* tem como objetivo avaliar o conhecimento por meio de um sistema de perguntas e respostas de múltipla escolha, fornecendo resultados imediatos. No início, foi realizada uma breve revisão do assunto, elaborando perguntas com quatro alternativas de resposta, em um tempo de dois minutos. Os alunos precisam identificar a resposta correta relacionando-a à pergunta, e a professora do curso explicaria cada resposta, aprofundando assim o assunto abordado na aula.

MÉTODO

Este trabalho se dispõe em relatos com experiências vivenciadas, mostrando os resultados obtidos com as atividades práticas na disciplina de Estágio Supervisionado II que envolve o Ensino Médio e o Ensino Técnico no curso de Licenciatura em Computação no Núcleo de Ensino Superior de Careiro Castanho (NESCAC), o curso e uma extensão vinculada ao Centro de Estudos Superiores de Itacoatiara, da Universidade do Estado do Amazonas, CESIT-UEA. Essa atividade foi realizada com a turma do Ensino Técnico no Curso de Segurança no Trabalho na Escola Estadual Centro Educacional de Tempo Integral Professora Maria Adelaide Marinho Hortêncio (CETI) localizada na cidade de Careiro Castanho – Amazonas.

A metodologia aplicada consiste em três etapas como segue: Observação, Coparticipação, Plano de Ação Pedagógico e Regência. O procedimento ocorreu *in loco* executado no Ensino Técnico, **RECIMA21 - Ciências Exatas e da Terra, Sociais, da Saúde, Humanas e Engenharia/Tecnologia**



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

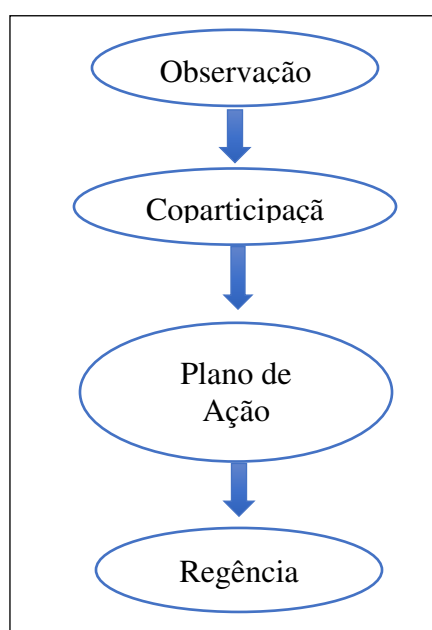
ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: UTILIZANDO A PLATAFORMA KAHOOT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM PARA ENSINO TÉCNICO NO CURSO DE SEGURANÇA NO TRABALHO
Luis Carlos Esmeraldo Marques, Kamila Rodrigues Fonte, Ivone Conrado de Souza, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa

diante disso, com a Observação e Coparticipação no campo do estágio, faz-se o Plano de Ação Pedagógico com as informações obtidas, para assim pôr em prática a etapa final de Regência.

Diante disso, a escolha do conteúdo abordado é feita pelos discentes juntamente com o apoio da professora supervisora na escola e com a assessoria do professor da área específica de Computação pela Universidade do Estado do Amazonas – UEA.

Para melhor esclarecimento do processo abordado, apresenta-se o seguinte gráfico confeccionado para este fim, na figura 1, abaixo.

Figura 1 – Metodologia



Fonte: Elaborado pelos autores

Cada etapa mostrada acima foi realizada no Ensino Técnico, diante disso, descrevemos como foram aplicadas cada uma delas:

OBSERVAÇÃO

Iniciado no dia 02 de maio de 2023, ocorreu a apresentação da carta de encaminhamento ao gestor para que ele pudesse assinar, depois disso conhecemos a escola e sua estrutura.

Decidimos observar a turma de Segurança no Trabalho no período noturno, de forma tranquila e bastante equilibrada, vivenciei a realidade de um professor de nível técnico, os alunos estavam tendo um pouco de dificuldade com o assunto abordado, a professora utilizava uma apostila em seu *notebook* e o *Datashow* para mostrar o conteúdo e complementava escrevendo no quadro.

No ensino atual, a utilização da tecnologia tem se agregado muito nos últimos tempos, sua tendencia cresceu bastante, e isso só tem a evoluir ainda mais, as diversidades de ensinar mudaram e hoje pode-se dizer o quanto isso é interessante, principalmente em nível de Ensino maior que se



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: UTILIZANDO A PLATAFORMA KAHOOT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM PARA ENSINO TÉCNICO NO CURSO DE SEGURANÇA NO TRABALHO
Luís Carlos Esmeraldo Marques, Kamila Rodrigues Fonte, Ivone Conrado de Souza, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa

denomina como Técnico, a liberdade de utilizar ferramentas tecnológicas para tornar aulas mais atrativas e dinâmicas tem se feito bastante presente.

Quando se trata da educação atual, é de suma importância discutir e implementar projetos no Ensino Técnico, a fim de preparar os alunos para a vida profissional. Atualmente, as instituições de ensino têm a tendência de não se limitarem a temas isolados, mas sim de buscar uma formação curricular abrangente. De acordo com Sacristán (2013), essa abordagem ampla é fundamental para o desenvolvimento dos estudantes.

Nessa perspectiva, as aulas tem melhorado muito com o passar dos anos, e no Ensino Técnico, podemos observar essas mudanças, pois, e de extrema importância essa evolução, o docente se preocupa em como vai atribuir as aulas de forma simples para que os discentes entendam, diferente de seus métodos, eles tendem a usar alguma ferramenta tecnológica para explorar a aula e passar o conteúdo de forma satisfatório e coerente para a compreensão dos alunos, conforme a figura 2 que mostra o ensino em sala de aula do ensino técnico.

Figura 2 – Professora atribuindo as aulas de forma lúdica e contribuindo no quadro



Fonte: Acervo dos autores

COPARTICIPAÇÃO

Durante o período de coparticipação, os estudantes foram apoiados pelos estagiários na disciplina em questão, com o principal objetivo de utilizar a tecnologia para indicar possibilidades metodológicas que permitam compreender os conceitos em sua construção histórica e com seus diversos significados em relação à realidade na qual se desenvolvem e se tornam uma força produtiva. De acordo com Ramos (1990), o objetivo não é apenas formar técnicos, mas sim indivíduos capazes de compreender a realidade e também atuar no mercado de trabalho como profissionais. A presença da profissionalização no ensino deve ser vista tanto como uma necessidade social quanto como um meio pelo qual a categoria "trabalho" encontra espaço na formação, contrapondo-se à desvalorização atribuída pelo pensamento predominante.

Diante dos desafios proposto, houve muitas dificuldades antes de aplicar a metodologia, pois, os assuntos abordados eram bastante complexos e difíceis de se entender. Durante a coparticipação,



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: UTILIZANDO A PLATAFORMA KAHOOT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM PARA ENSINO TÉCNICO NO CURSO DE SEGURANÇA NO TRABALHO
Luis Carlos Esmeraldo Marques, Kamila Rodrigues Fonte, Ivone Conrado de Souza, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa

foi possível aos estagiários ajudar o docente e os discentes no uso da plataforma utilizada, e também nas correções de suas atividades, onde o assunto abordado era repassado de forma simplificada.

PLANO DE AÇÃO PEDAGÓGICA

Com o passar dos dias, foi criado o plano de ação pedagógica, onde, por meio da coparticipação, caberia nos auxiliar cada discente, e o docente que ministrava a aula nos avaliar, para assim aplicar a regência. Diante da situação, buscamos atribuir de forma dinâmica as aulas e uma visão da disciplina, utilizando o Kahoot, uma plataforma de fácil acesso e de uso gratuito possui diversas atividades, proporcionando uma aula lúdica.

O Kahoot é uma ferramenta que pode ser usada para auxiliar em diversas áreas, através dela foi possível tornar as aulas dinâmicas e atrativas utilizando recursos computacionais com o intuito de facilitar a compreensão dos discentes no assunto abordado.

O assunto foi abordado através de *slides*, onde utilizamos *notebook* e a ferramenta PowerPoint para abonar o assunto de forma mais simplificada e resumida para os discentes antes da aplicação da aula lúdica, de acordo com o Plano de Ação que teve como Objetivo geral e específico os seguintes itens:

Objetivo Geral: Apresentar para os alunos o assunto sobre Absenteísmo e Turnover, de forma clara e objetiva, fazendo o uso da tecnologia na sala de aula.

Objetivo Específico:

1. Apresentar a diferença entre *turnover* e absenteísmo;
2. Compreender sua formação;
3. Como calcular o absenteísmo e o *turnover*;
4. Como diminuir esses índices;
5. Compreender os altos índices de absenteísmo e *turnover*;
6. Utilizar de forma correta a tecnologia na sala.

REGÊNCIA

Durante a regência, foi feita uma pequena revisão do assunto que iria ser abordado, depois da pequena explicação, foi falado como iria ser a dinâmica aplicada, e como a plataforma Kahoot funcionava. Os discentes ficaram superanimados com a essa aplicação, pois todos entraram em bom senso e souberam se comunicar e se ajudar em equipe, segundo a docente isso não tinha, porque a maioria da turma era afastada. Com o nosso auxílio, pudemos desenvolver maneiras em grupos onde tiveram uma comunicação ampla e souberam se ajudar de forma harmoniosa e decisiva.

Os alunos utilizaram seus *smartphones* para acessar a plataforma Kahoot, um ambiente educacional que, em sua versão gratuita, funciona como um programa de perguntas e respostas estilo *gameshow*, especialmente projetado para ser usado em sala de aula. Essa ferramenta permite a colaboração entre os estudantes por meio de *smartphones*, *tablets* e computadores, proporcionando-lhes a capacidade de participar de forma ubíqua, tornando assim o ambiente mais interativo. Essa



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: UTILIZANDO A PLATAFORMA KAHOOT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM PARA ENSINO TÉCNICO NO CURSO DE SEGURANÇA NO TRABALHO
Luís Carlos Esmeraldo Marques, Kamila Rodrigues Fonte, Ivone Conrado de Souza, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa

abordagem foi mencionada por Mattar (2013), Coelho (2013) e Frasca (2003) como uma estratégia eficaz no contexto educacional.

Nossa regência, foi bastante significativa, nos mostrou o quão e importante o uso de plataformas tecnológicas em sala de aula, em meios de facilitar a vida do docente de tornar uma aula dinâmica e menos cansativa, onde puxe a atenção do discente de forma que ele possa simplesmente compreender tal assunto abordado com convicção. Finalizamos nossa participação no Ensino Técnico, agradecemos cada discente e principalmente a docente do curso, e pudemos ouvir a opinião de cada um.

CONSIDERAÇÕES

A utilização do Kahoot em conjunto com a turma de Segurança no Trabalho no Ensino Técnico, possibilitou estimular o interesse dos alunos na realização das atividades. Muitas vezes, as disciplinas são consideradas chatas, mas com o uso desse ambiente, conseguimos tornar o conteúdo atrativo e promover uma aprendizagem mais efetiva. Além de ser utilizado para revisar o conteúdo ministrado em aulas presenciais, a plataforma também foi aplicada nas avaliações de aprendizagem em colaboração com a professora. Observamos que houve um melhor aproveitamento de todo o assunto abordado, algo que geralmente não era alcançado anteriormente. Vale ressaltar que as etapas procedimentais foram de grande ajuda, não apenas na elaboração das questões da ferramenta e organização do conteúdo, mas também como um registro para análise de todas as ações, o que pode servir como referência para futuras pesquisas.

Dentro desse contexto, constatamos que essa estratégia de ensino se mostra como uma metodologia eficaz para aprimorar a aprendizagem. É evidente o entusiasmo dos alunos ao participarem dessa atividade. Com base nisso, temos o objetivo de reproduzir esse estudo em outras turmas de Ensino Técnico, porém, com conteúdo diferentes e em disciplinas variadas, com o intuito de obter novas conclusões favoráveis.

Ao término das atividades *in loco*, com a proposta para a aplicação da ferramenta Kahoot, o objetivo foi alcançado, de forma bastante lúdica e dinâmica, possibilitando a aprendizagem para os discentes. Sua importância para nós, futuros professores, fez com que vivenciássemos uma realidade sem igual, onde se envolve a reflexão de ambos os lados, saber ouvir e falar e principalmente ter o respeito na relação de discente e docente nas instituições.

Foi possível vivenciar experiências bastante significativas ao longo do Estágio Supervisionado II, que proporcionou um método jamais visto pelos discentes, essa possibilidade de contribuir com os professores e ter uma parceria em troca de conhecimentos em campo foi bastante positiva.

REFERÊNCIAS

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

RECIMA21 - Ciências Exatas e da Terra, Sociais, da Saúde, Humanas e Engenharia/Tecnologia



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: UTILIZANDO A PLATAFORMA KAHOOT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM PARA ENSINO TÉCNICO NO CURSO DE SEGURANÇA NO TRABALHO
Luís Carlos Esmeraldo Marques, Kamila Rodrigues Fonte, Ivone Conrado de Souza, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB. 9394/1996**. Brasília: MEC, 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>. Acessado em: 15 jun. 2023.

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: [s. n.], 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. Pfeiffer: [s. n.], 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.

RAMOS, Marise. **Integração Curricular dos Ensinos Médio e Técnico**: Dimensões Políticas e Pedagógicas. Paraná: [s. n.], 1990. (Texto elaborado para discussão com docentes do sistema estadual do Paraná).

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.