



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

A UTILIZAÇÃO DO SOTFWARE QUIZZZ COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NO ENSINO TÉCNICO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA - ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II

THE USE OF THE QUIZZZ SOFTWARE AS A LEARNING TOOL IN TECHNICAL EDUCATION: AN EXPERIENCE REPORT - SUPERVISED INTERNSHIP IN COMPUTING II

USO DEL SOTFWARE QUIZZZ COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN TÉCNICA: INFORME DE EXPERIENCIA - PASANTÍA SUPERVISADA EN COMPUTACIÓN II

Jennifer Azevedo da Cruz¹, Franciano Antunes¹, Antonio Augusto dos Santos França², Jose Mauro Pinto da Rocha¹, Darlan Rodrigues Campelo¹, Gabriel Rodrigues de Medeiros¹, Stefani Feitoza Monteiro¹

e473633

<https://doi.org/10.47820/recima21.v4i7.3633>

PUBLICADO: 07/2023

RESUMO

Este trabalho descreve a experiência do estágio supervisionado, e tem como objetivo explorar o uso do *software Quizizz* como uma ferramenta no processo ensino aprendizagem, com foco no ensino técnico. As atividades ocorreram *in loco* realizadas pela disciplina de Estágio Supervisionado em Computação II, no Centro de Educação Tecnológico do Amazonas (CETAM) no município de Carauari – AM, pela Universidade do Estado do Amazonas – UEA. A metodologia inserida neste estudo foi baseada na pesquisa qualitativa, para coletar e analisar dados, compreender as experiências vivenciadas pelos alunos que já são adultos, e poder implementar com eficácia o *Quizizz* como ferramenta de aprendizagem, mostrar os resultados obtidos e os *feedbacks* recebidos. Com relação à utilização da tecnologia como ferramenta de ensino, demonstrar que elas podem contribuir no processo de ensino aprendizagem de forma lúdica e espontânea no desenvolvimento dos alunos. O trabalho está estruturado em tópicos apresentado a introdução, fundamentação teórica, a metodologia, a análise dos dados coletados e os resultados durante este período.

PALAVRAS-CHAVE: Estágio supervisionado. Relatos de experiência. Ensino técnico.

ABSTRACT

This work describes the supervised internship experience and aims to explore the use of Quizizz software as a teaching tool in the teaching-learning process, focusing on technical education. The activities took place in loco carried out by the discipline of Supervised Internship in Computing II, at the Technological Education Center of Amazonas (CETAM) in the municipality of Carauari - AM, by the University of the State of Amazonas - UEA. The methodology included in this study was based on qualitative research to collect and analyze data, understand the experiences lived by students who are already adults, and be able to effectively implement Quizizz as a learning tool, showing the results obtained and the feedback received. Regarding the use of technology as a teaching tool, demonstrate that they can contribute to the teaching-learning process in a playful and spontaneous way in the development of students. The work is structured in topics presenting the introduction, theoretical foundation, methodology, analysis of collected data and results during this period.

KEYWORDS: Supervised internship. Experience reports. Technical education.

RESUMEN

Este trabajo describe la experiencia de pasantía supervisada y tiene como objetivo explorar el uso del software Quizizz como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, centrándose en la educación técnica. Las actividades ocurrieron in loco realizadas por la disciplina de Práctica Supervisada en Computación II, en el Centro de Educación Tecnológica de Amazonas (CETAM) en el municipio de Carauari - AM, por la Universidad del Estado de Amazonas - UEA. La metodología incluida en este estudio se basó en una investigación cualitativa para recopilar y analizar datos, comprender las experiencias vividas por los estudiantes que ya son adultos y poder implementar

¹ Universidade do Estado do Amazonas - UEA.

² Pós-graduado em Informática na Educação pela Faculdade Única de Ipatinga. Quality Enginner na Seedz.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

A UTILIZAÇÃO DO SOFTWARE QUIZZ COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NO ENSINO TÉCNICO:
UM RELATO DE EXPERIÊNCIA - ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II
Jennifer Azevedo da Cruz, Franciano Antunes, Antonio Augusto dos Santos França, Jose Mauro Pinto da Rocha,
Darlan Rodrigues Campelo, Gabriel Rodrigues de Medeiros, Stefani Feitoza Monteiro

Quizizz de manera efectiva como herramienta de aprendizaje, mostrando los resultados obtenidos y la retroalimentación recibida. En cuanto al uso de la tecnología como herramienta didáctica, demostrar que pueden contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje de manera lúdica y espontánea en el desarrollo de los estudiantes. El trabajo está estructurado en temas que presentan la introducción, fundamentación teórica, metodología, análisis de los datos recopilados y resultados durante este período.

PALABRAS CLAVE: *Pasantía supervisada. Relatos de experiencia. Educación técnica.*

INTRODUÇÃO

Este artigo tem como propósito apresentar o desenvolvimento e os resultados obtidos, durante o Estágio Supervisionado em Licenciatura em Computação da Universidade do Estado do Amazonas – UEA no Núcleo de Ensino Superior de Carauari (NЕСAR), que ocorreu no Ensino Técnico, Centro de Educação Tecnológica do Amazonas (CETAM).

O estágio é dividido em três etapas: observação (20 horas), coparticipação (20 horas) e regência (10 horas). No primeiro momento, na etapa da observação, se permite que o estagiário observe todo o ambiente escolar e assimile as atividades desenvolvidas. No segundo momento, o estagiário pode participar das ações escolares e auxiliar os alunos em sala de aula. No terceiro momento, o estagiário executa o plano de ação planejado.

O relato de experiência propôs-se descrever a utilização do *software Quizizz* como a ferramenta utilizada no estágio supervisionado. Este *software* permite a criação de jogos, *quizzes* sobre diversos temas, pode ser utilizado em *smartphones*, *tablets* e computadores, incentivando a participação dos alunos e fornecendo *feedback* do seu desempenho.

Na apresentação da fundamentação teórica, destaca-se o avanço das tecnologias digitais no contexto educacional, mostrando a importância da utilização das ferramentas tecnológicas de forma correta no ensino aprendizagem. Pois, com essas ferramentas pedagógicas é possível promover interação, comunicação e motivação na aprendizagem.

No entanto, pode-se observar que atualmente há professores que ainda resistem ao uso da tecnologia em sala de aula, continuando no tradicionalismo, pois não se sentem confortáveis com as ferramentas.

Este relato está dividido em tópicos: Introdução, na sequência apresenta-se a Fundamentação Teórica, seguido da Metodologia, posteriormente Análise e Resultados e por último apresentando as Considerações Finais e Referências.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para melhor entendimento do tema abordado neste artigo, pontuamos os tópicos a seguir: Novas tecnologias digitais como ferramenta de ensino e o papel da tecnologia na educação transformando a forma da aprendizagem.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

A UTILIZAÇÃO DO SOFTWARE QUIZZ COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NO ENSINO TÉCNICO:
UM RELATO DE EXPERIÊNCIA - ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II
Jennifer Azevedo da Cruz, Franciano Antunes, Antonio Augusto dos Santos França, Jose Mauro Pinto da Rocha,
Darlan Rodrigues Campelo, Gabriel Rodrigues de Medeiros, Stefani Feitoza Monteiro

NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS COMO FERRAMENTA DE ENSINO

Com o avanço da tecnologia, surgem novos métodos de ensino-aprendizagem para que possa ser utilizado durante o desenvolvimento educacional, excluindo-se a forma tradicional, oportunizando a aplicabilidade do avanço tecnológico. De acordo com Lévy (1993):

Nesta perspectiva, a interferência da escola faz-se necessária no sentido de oferecer ao aluno oportunidades significativas de construção de conhecimentos e valores que estão atrelados à atual conjuntura social e, principalmente, promovendo a utilização das tecnologias informáticas como instrumentos auxiliares à prática pedagógica com o objetivo de promover interação, cooperação, comunicação e motivação a fim de diversificar e potencializar as relações inter e intrapessoais mediante situações mediatizadas, que venham a dar um novo significado ao processo de aprendizagem. Isto é, as relações entre sujeitos e, entre sujeitos e tecnologias colabora para a estruturação do conhecimento do grupo que a utiliza, bem como para o desenvolvimento desses sujeitos, o que caracteriza o coletivo seres humanos com mídias.

O autor expressa que a ação da escola em intervir na construção do conhecimento é fundamental com o desenvolvimento da tecnologia como ferramentas auxiliares na prática pedagógica.

O documento da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) apresenta que compreender e fazer a utilização das tecnologias digitais e a comunicação na forma crítica, significa a reflexiva e ética nas práticas sociais, e a produção do conhecimento em resolver problemas e desenvolver projetos.

Devita Villanueva (2015) argumenta que uma boa educação é preparar o futuro e nosso futuro não pode evitar a tecnologia. Baseia-se na frase do filósofo e educador americano John Dewey: “Você não pode ensinar hoje da mesma forma que ensino ontem se seu objetivo é preparar os alunos para amanhã.”

Com o processo evolutivo da tecnologia, as práticas educacionais estão em contínuo desenvolvimento, visando solucionar problemas. Inserida no ambiente educacional, sua contribuição é indispensável nos novos métodos pedagógicos, pois as tecnologias digitais estão presentes no cotidiano de muitos estudantes. Conforme Paiva (2010, p. 600).

Quando uma tecnologia começa a fazer parte das atividades sociais da linguagem, a escola, geralmente, acaba por incorporá-la em suas práticas pedagógicas, sem deixar, no entanto, um alto grau de censura. Hoje é a vez do computador que sofre censura de alguns administradores.

Paiva menciona que há uma popularização da tecnologia no contexto social, é comum que a escola se adapte e a incorpore em suas atividades pedagógicas. Mas ressalta que há um elevado grau de cautela e censura relacionados ao uso dessa tecnologia em ambientes educacionais.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

A UTILIZAÇÃO DO SOFTWARE QUIZZ COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NO ENSINO TÉCNICO:
UM RELATO DE EXPERIÊNCIA - ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II
Jennifer Azevedo da Cruz, Franciano Antunes, Antonio Augusto dos Santos França, Jose Mauro Pinto da Rocha,
Darlan Rodrigues Campelo, Gabriel Rodrigues de Medeiros, Stefani Feitoza Monteiro

O PAPEL DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO TRANSFORMANDO A FORMA DA APRENDIZAGEM

A tecnologia apresenta a cada dia um importante papel na educação, auxiliando na transformação como os alunos aprendem e os professores ensinam, pois com as ferramentas tecnológicas o ensino pode ser adaptado às necessidades de cada aluno.

Com os recursos digitais se pode considerar o ensino de forma dinâmica e interativa para os alunos, os professores podem incentivar e monitorar a utilização desses recursos com a forma lúdica e espontânea.

O que se observa é a resistência por parte dos professores em utilizar-se dessas tecnologias, principalmente por ser algo inovador, a maioria dos professores têm o receio de “perder” o controle da aula (RICHIT, 2004). Com a tecnologia, a educação *online* também é uma opção para muitos alunos.

O que se pode afirmar é que outras linguagens, recursos e metodologias devem ser incorporados permanentemente ao ambiente escolar, entre eles se destacam as tecnologias de *M-learning* ou *mobile learning*. Novas formas híbridas e interativas de uso das tecnologias digitais incorporam todos os tipos de aparelhos que tenham uma telinha e os transformam, também, em espaços virtuais de aprendizagem em rede. Por meio dessas telas, sejam de televisores ou relógios de pulso, os alunos podem interagir com professores e colegas, conversar e realizar atividades educacionais em conjunto (KENSKY, 2007, p. 120).

Kensky (2007) nos ensina que as novas tecnológicas devem ser incorporadas definitivamente no ambiente escolar. A aprendizagem pelo ensino híbrido define-se por uma abordagem que as aulas se dividem em presenciais e com a utilização tecnológica, com as aulas *online* se pode realizar atividades com outros alunos fora do ambiente escolar, em exercícios interativos e demais atividades, e o professor o papel de orientá-lo na utilização desse recurso tecnológico. Conforme Pablos (2015).

Muitos lembraram que o mesmo aconteceu há décadas com as calculadoras. Antes proibidas em classe, passaram a ser usadas para aprender. Depois que a criança já sabe somar, sua utilidade para resolver problemas mais complexos é evidente. O mesmo acontece com a tecnologia existente hoje. Todos os suportes (celulares, *tablets*, *notebooks*...) são úteis para aprender, e não só na classe. O aprendizado tornou-se onipresente, e a classe perdeu seu protagonismo.

O autor defende que o uso de suportes tecnológicos em sala de aula com o uso de aplicativos educacionais como complemento às aulas, está aumentando cada vez mais, pois os empreendedores, de forma cada vez mais numerosa, criam aplicativos com essa finalidade.

Por fim, os autores que embasaram este trabalho relatam os pensamentos que o uso da tecnologia pode sim ser utilizadas em sala de aula, de forma que possam acrescentar no desenvolvimento intelectual dos alunos, visando um aprendizado com ferramentas tecnológicas.

MÉTODO

O trabalho é baseado na experiência de campo durante o Estágio Supervisionado em Computação II (Ensino Técnico), do curso de graduação de Licenciatura em Computação da



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

A UTILIZAÇÃO DO SOFTWARE QUIZZ COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NO ENSINO TÉCNICO:
UM RELATO DE EXPERIÊNCIA - ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II
Jennifer Azevedo da Cruz, Franciano Antunes, Antonio Augusto dos Santos França, Jose Mauro Pinto da Rocha,
Darlan Rodrigues Campelo, Gabriel Rodrigues de Medeiros, Stefani Feitoza Monteiro

Universidade do Estado do Amazonas – UEA, no município de Carauari-Am desenvolvido no Centro de Educação Tecnológica do Amazonas (CETAM).

O estágio supervisionado é obrigatório na grade curricular de todas as licenciaturas, para que os alunos possam colocar em prática todos os conhecimentos teóricos adquiridos ao longo do curso. De acordo com Plano Pedagógico do Curso,

No Art. 3º. O Estágio Supervisionado do Curso de Licenciatura em Computação tem por objetivo a aplicação prática dos conhecimentos teóricos adquiridos pelos alunos do referido Curso e será desenvolvido como atividade. Constará de um total de 420 (quatrocentas e vinte) horas de formação teórica e prática. (UEA, PPC).

Na pesquisa de campo utilizamos a pesquisa qualitativa, por meio de questionário eletrônico, google Formulário, proporcionando a oportunidade de vivenciar o processo da coleta dos dados. “A pesquisa qualitativa é uma abordagem que busca compreender e interpretar as experiências humanas, destacando a importância da subjetividade, das perspectivas individuais e do contexto social em que ocorrem” (PATTON, 2022, p, 15).

A metodologia escolhida para ser trabalhada foi a utilização do *software Quizizz*, pois é uma ferramenta que desenvolve *Quiz* e entre outras tarefas, com a utilização podendo ser jogado em sala de aula ou até mesmo em casa, abrangendo a criação de jogos sobre qualquer assunto, pode ser usado no celular, *tablet* e computador.

Durante a atuação no estágio foi observado o recurso avaliativo utilizado e qual a forma que poderia agregar com os recursos tecnológicos, assim, foi optado pelo *software Quizizz* para realizar uma avaliação com os alunos, dividido em grupos de 30 alunos de forma interativa e dinâmica. Avaliação desenvolvida dentro do *Quizizz* foi toda relacionada ao conteúdo estudado pelos alunos, a dinâmica ocorreu de modo competitivo entre os grupos, chegando ao final da avaliação foi apresentado o placar para que todos estivesse ciência da pontuação a ser lançada pela professora.

A primeira fase do estágio é a de observação, na qual é necessário que o estagiário observe e assimile todas as atividades desenvolvidas no ambiente escolar. Ocorre sob a supervisão de um professor, nesta etapa, acompanhou-se o trabalho desenvolvido pelo docente, identificando os desafios de uma sala de aula.

A fase de observação no estágio supervisionado é essencial para que o futuro profissional possa conhecer a realidade em que está inserido. Observar a rotina de trabalho, as relações interpessoais, as metodologias utilizadas e as demandas do ambiente do trabalho é fundamental para que o estagiário pode se preparar para os desafios que virão pela frente. Além disso, a observação possibilita o desenvolvimento de uma postura crítica e reflexiva sobre a prática, o que é essencial para o processo de formação profissional (LIBÂNEO, 2013, p, 87).

O autor ressalta a importância da participação do discente no estágio supervisionado, pois permite ao estagiário conhecer a realidade do ambiente de trabalho e as metodologias utilizadas.

No desenvolvimento do estágio, nota-se a divisão em três fases: observação (20 horas), coparticipação (20 horas) e regência (10 horas) totalizando-se 50 (horas). Durante os dois primeiros



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

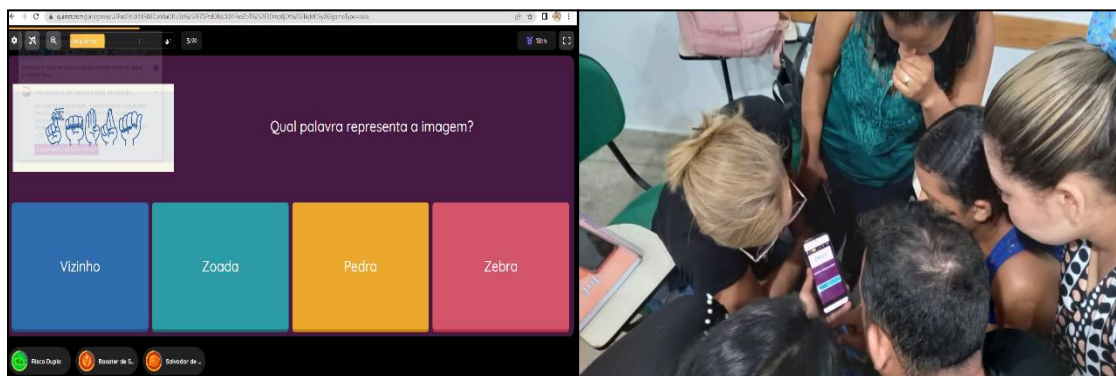
A UTILIZAÇÃO DO SOFTWARE QUIZZZ COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NO ENSINO TÉCNICO:
UM RELATO DE EXPERIÊNCIA - ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II
Jennifer Azevedo da Cruz, Franciano Antunes, Antonio Augusto dos Santos França, Jose Mauro Pinto da Rocha,
Darlan Rodrigues Campelo, Gabriel Rodrigues de Medeiros, Stefani Feitoza Monteiro

períodos, foi trabalhada a ideia do recurso tecnológico que seria utilização do *Quizizz*. No dia da regência, seria aplicada a dinâmica baseada na gamificação, a plataforma oferece *feedback* aos alunos e aprimorando seus conhecimentos no processo de aprendizagem.

Chegando no dia da regência, foi organizada a turma em grupos para a execução do *Quizizz*, primeiramente foi falado como seria prosseguido a metodologia de forma dinâmica e avaliativa, apresentando a ferramenta para os alunos fazendo uma rodada teste com todos os grupos para que os alunos estivessem o primeiro contato com a ferramenta tecnológica. Com a rodada teste os alunos já se demonstraram entusiasmados para o início.

Já no segundo momento foi dado início ao desenvolvimento da atividade, na qual foi liberado para que os alunos pudessem responder 20 (vinte) questões em 45s e foi analisado o desempenho dos alunos na resolução das perguntas do *Quizizz*. Essa avaliação ocorreu de forma que os alunos resolveram *on-line* conectados em três celulares e dois *notebooks* para que todos os grupos pudessem participar.

Figura 01: Alunos utilizando o *Quizizz*



Fonte: Acervo dos autores

Por fim, mostrou-se o placar de acertos e minutos que os grupos de alunos fizeram e a classificação, para que a professora fizesse suas anotações para a distribuição das notas dos alunos e também avaliasse o desempenho do estagiário no desenvolvimento da regência. Agradece-se a professora pelo espaço para o desenvolvimento da atividade, e a participação da turma. Observou-se que os alunos se mostram engajados para obterem os melhores resultados.

ANÁLISES E RESULTADOS

A pesquisa foi iniciada no período de estágio supervisionado em Licenciatura em Computação, com alunos do curso Técnico em Tradução e Interpretação em Libras no Centro de Educação Tecnológica do Amazonas (CETAM). Para a análise de dados coletados durante este período, permitiu-se que o estagiário pudesse contribuir no desenvolvimento de ações pedagógicas.

Para a análise, foi essencial o período de observação e coparticipação durante o estágio supervisionado, para obter os dados a serem trabalhados fazendo-se os registros necessários.

Foi observado o público-alvo, os alunos do ensino técnico, como personalidades totalmente



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

A UTILIZAÇÃO DO SOFTWARE QUIZZZ COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NO ENSINO TÉCNICO:
UM RELATO DE EXPERIÊNCIA - ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II
Jennifer Azevedo da Cruz, Franciano Antunes, Antonio Augusto dos Santos França, Jose Mauro Pinto da Rocha,
Darlan Rodrigues Campelo, Gabriel Rodrigues de Medeiros, Stefani Feitoza Monteiro

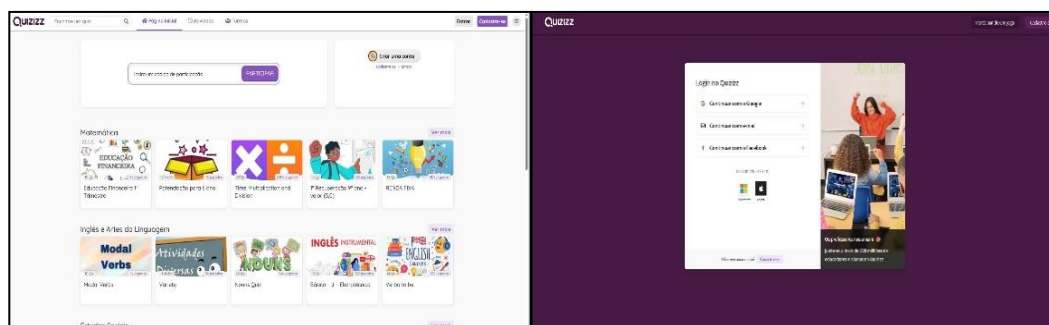
diferenciadas, alunos que possuem facilidade em manusear os acessórios tecnológicos e alunos que não são acostumados com o uso da tecnologia. Durante o processo, essa análise foi pensando no plano de intervenção, com intuito de envolver todos os alunos na proposta educacional que foi desenvolvida.

Durante a fase coparticipação, possibilitou-se a participação no auxílio com os discentes em sala de aula, observar as necessidades de alunos no processo de aprendizagem, pois há alunos com mais facilidade para absorver os conteúdos ministrados. As aulas eram baseadas na ementa que o curso disponibiliza, eram ministradas com muitas teorias sem a disponibilização de apostilas, os alunos realizavam anotações como método de fixação do conteúdo.

No período da regência, o estagiário pode assumir o papel de estar no comando da sala de aula e colocando em prática os conhecimentos teóricos adquiridos no decorrer da faculdade, utilizando os recursos tecnológicos como metodologia e ferramenta de aprendizagem para os alunos.

Pensando em uma aula dinamizada com recurso tecnológico, optou-se por o *software Quizizz* para a regência, é um *software online* disponível na plataforma Google e aplicativo Mobile, é uma ferramenta simples, para o uso tanto do docente como dos discentes, com a elaboração dos questionários podendo contribuir na aprendizagem, uma forma avaliativa dando opções para sua elaboração. O maior desafio é a conectividade para os alunos pois o *software* necessita de internet e o professor precisa criar uma conta na plataforma, possibilitando a criação de vários *Quizzes* ou até mesmo utilizar enquetes prontas, desenvolvidas por outras pessoas. Podendo escolher um tema relacionado à disciplina desejada, a plataforma é bastante atraente para quem lhe acessa, para a execução das atividades desenvolvidas no *Quizizz*, é o professor que libera o acesso para que os alunos possam responder em tempo real, e ao finalizar possibilita receber o *feedback* dos alunos.

Figura 02: Tela de entrada na plataforma e Login



Fonte: Acervo dos autores

Foi observada a diferença desta atividade no comportamento da turma nesta dinâmica e durante os outros dias, em relação à prova anterior. Enquanto os alunos costumavam demonstrar tensão diante da prova escrita, durante a dinâmica eles estavam entusiasmados e engajados para realizar a atividade. Teve aluno que ao final da atividade solicitou que “*para que voltássemos novamente na sala com novas aulas dinâmicas*” (relato de aluno atendida durante o estágio).



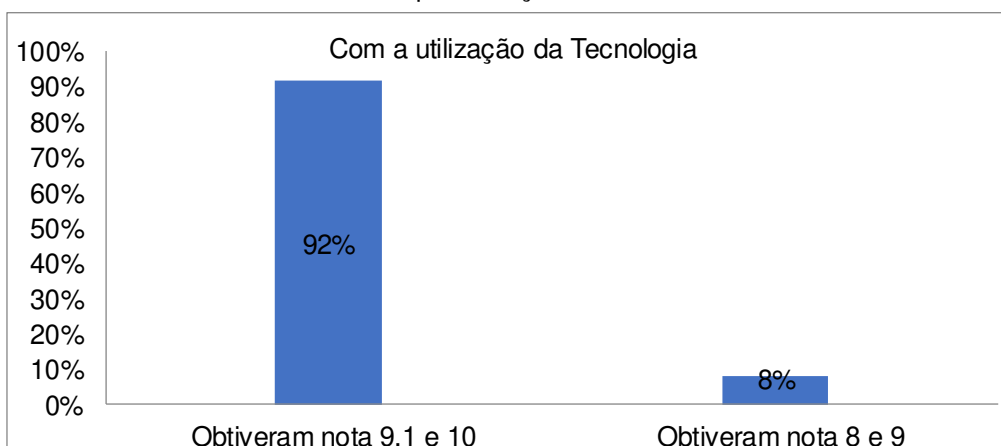
RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

A UTILIZAÇÃO DO SOFTWARE QUIZZ COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NO ENSINO TÉCNICO:
UM RELATO DE EXPERIÊNCIA - ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II
Jennifer Azevedo da Cruz, Franciano Antunes, Antonio Augusto dos Santos França, Jose Mauro Pinto da Rocha,
Darlan Rodrigues Campelo, Gabriel Rodrigues de Medeiros, Stefani Feitoza Monteiro

Os resultados obtidos *in loco* foram através da análise dados, e apresentados durante o período de regência. Pode-se fazer as observações sobre o desenvolvimento da atividade inserida na regência e com o método utilizado pela professora supervisora, a utilização da tecnologia no desenvolvimento da atividade os alunos obtiveram uma nota bastante significativa, 92% dos alunos estiveram nota entre 9,1 e 10,0 com adicional de 2 pontos extras nas aulas participativas, e apenas 8% com nota de 8,0 a 9,0 obtendo também os 2 pontos extras. Fazendo um breve comparativo, os alunos realizaram uma prova escrita e 29%, obtiveram a nota máxima 10, e 81% atingiram a média de 8,0 a 9,0, mesmo sendo adicionados os pontos por participação.

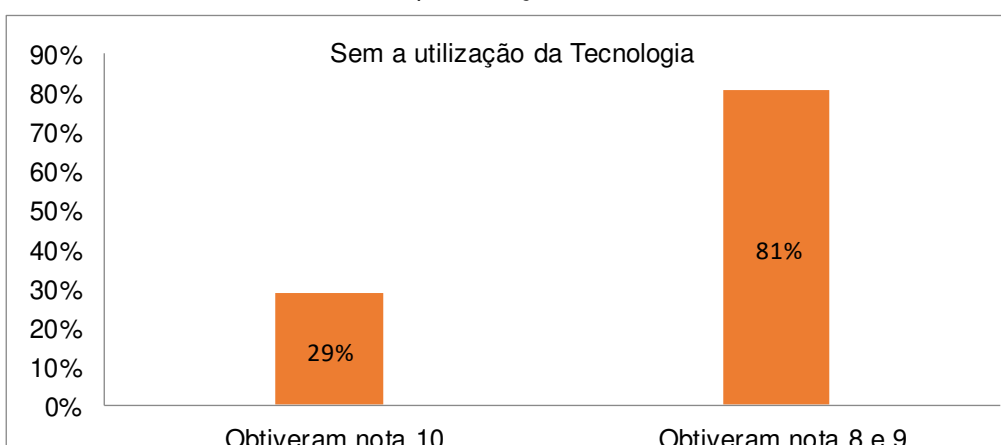
Apresentação ilustrativa em gráficos a seguir:

Gráfico 01: Apresentação dos resultados



Fonte: Acervo dos autores

Gráfico 02: Apresentação dos resultados



Fonte: Acervo dos autores

Com os resultados apresentados pode-se observar que o estagiário conseguiu atender às expectativas dos alunos e da professora supervisora, pois o resultado obtido foi positivo durante a atividade desenvolvida em sala de aula. Os alunos demonstraram um bom desempenho na proposta



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

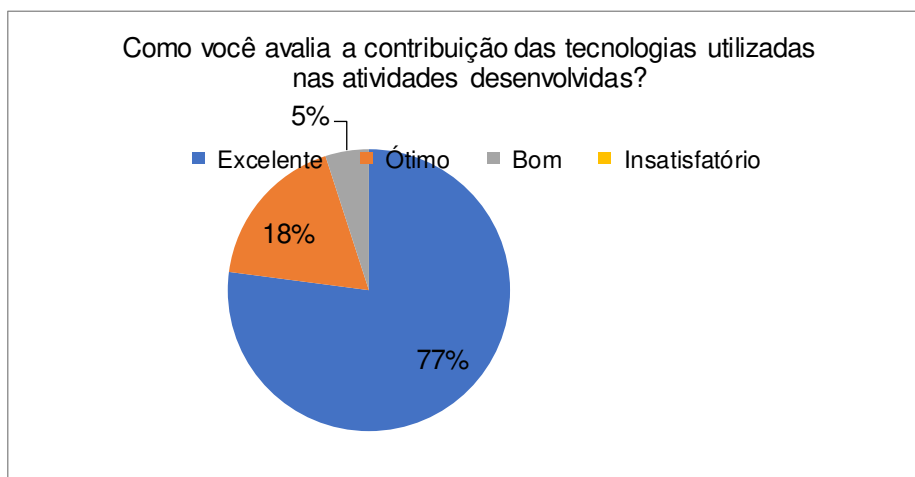
A UTILIZAÇÃO DO SOFTWARE QUIZZZ COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NO ENSINO TÉCNICO:
UM RELATO DE EXPERIÊNCIA - ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II
Jennifer Azevedo da Cruz, Franciano Antunes, Antonio Augusto dos Santos França, Jose Mauro Pinto da Rocha,
Darlan Rodrigues Campelo, Gabriel Rodrigues de Medeiros, Stefani Feitoza Monteiro

tecnológica, de forma somativa para sua aprendizagem.

Foi realizado um questionário no google *forms* para os alunos, na qual eles pudessem responder sobre a participação do estagiário durante este período, seu desempenho e o uso do *Quizizz* como ferramenta pedagógica.

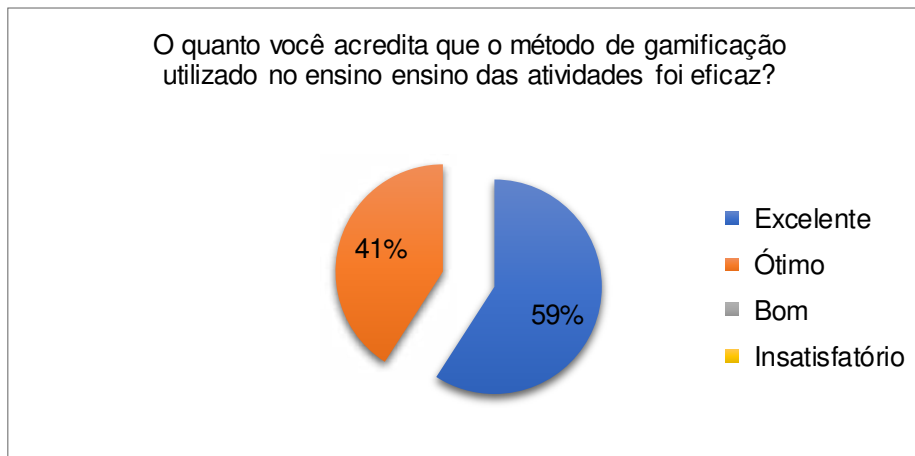
Apresentação ilustrativa em gráficos a seguir:

Gráfico 03: Apresentação dos resultados do desenvolvimento da atividade



Fonte: Acervo dos autores

Gráfico 04: Apresentação dos resultados do desenvolvimento da atividade



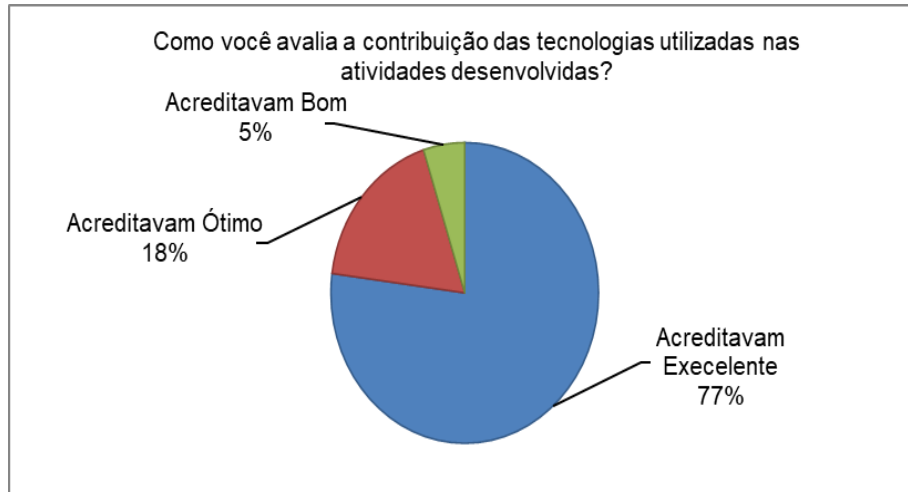
Fonte: Acervo dos autores



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

A UTILIZAÇÃO DO SOFTWARE QUIZZZ COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NO ENSINO TÉCNICO:
UM RELATO DE EXPERIÊNCIA - ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II
Jennifer Azevedo da Cruz, Franciano Antunes, Antonio Augusto dos Santos França, Jose Mauro Pinto da Rocha,
Darlan Rodrigues Campelo, Gabriel Rodrigues de Medeiros, Stefani Feitoza Monteiro

Gráfico 05: Apresentação dos resultados do desenvolvimento da atividade



Fonte: Acervo dos autores

Por fim, com o *feedback* positivo recebido pelos alunos, ficou claro que é possível realizar aulas com a utilização da tecnologia, pois o processo de aprendizagem está em constante evolução, nos permitindo aprimorar a cada dia para contribuirmos no desenvolvimento educacional.

CONSIDERAÇÕES

O presente trabalho é referente à experiência de estágio supervisionado no Ensino Técnico, que contribuiu para o processo evolutivo como estagiário. Pois, a formação acadêmica precisa passar pela fase da prática, e o aluno poderá decidir se irá trabalhar na área ou seguirá outro caminho se desejar.

O desenvolvimento do estágio supervisionado proporcionou a oportunidade de vivenciar experiências enriquecedoras para minha formação acadêmica como docente. Foi possível, através das etapas de observação e coparticipação, presenciar dificuldades relativas à tecnologia, e interagir de forma significativa com os alunos e compreender melhor as dificuldades ao uso da tecnologia.

Foi possível escolher a ferramenta para regência pensando na melhor forma para que os alunos pudessem interagir, buscando método de envolver todos os alunos para participarem da dinâmica com *Quizziz*.

Com o estágio foi possível a confirmação para seguir na área da docência com o propósito de transmitir os conhecimentos adquiridos no decorrer do curso. E buscar a cada dia por novas práticas pedagógicas.

Em suma, a gratidão que pode ser descrita aqui aos professores supervisores que estiveram em sala, apoiando e acompanhando no desenvolvimento, aos professores orientadores que possibilitaram a oportunidade de vivenciar essa etapa no ensino técnico. A experiência adquirida no estágio poderá ser inserida no futuro, como docente.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

A UTILIZAÇÃO DO SOFTWARE QUIZZ COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NO ENSINO TÉCNICO:
UM RELATO DE EXPERIÊNCIA - ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II
Jennifer Azevedo da Cruz, Franciano Antunes, Antonio Augusto dos Santos França, Jose Mauro Pinto da Rocha,
Darlan Rodrigues Campelo, Gabriel Rodrigues de Medeiros, Stefani Feitoza Monteiro

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2018.

DEVITA, Villanueva. A diferença entre usar tecnologia e integrar a tecnologia na educação. **Escribo inovação para a aprendizagem**, 29 jan. 2015. Disponível em: <https://escribo.com/2015/01/29/adiferencaentreusartecnologiaeintegrartecnologianaeducacao/#:~:text=Ela%20se%20baseia%20na%20frase.%C3%A9%20empregada%20na%20sua%20escola3F>
Acesso em: 07 maio 2023.

KENSKY, V. M. **Educação e tecnologia: o novo ritmo da informação**. Campinas: Editora Papirus, 2007.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Editora, 1993.

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. São Paulo: Cortez Editora, 2013.

PABLOS, S. P. Sete motivos para ligar o celular na sala de aula. **UOL**, 2015. Disponível em: <http://educacao.uol.com.br/noticias/2015/02/24/sete-motivos-para-ligar-o-celular-na-sala-de-aula.htm>.
Acesso em: 07 maio 2023.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. A tecnologia na docência em línguas estrangeiras: conveniências e tensões. *In*: DALBEN et al. (org.). **Convergências e tensões no campo da formação e do trabalho docente**. Belo Horizonte: Autêntica, 2010. (Coleção Didática e Prática de Ensino)

PATTON, M. Q. **Pesquisa Qualitativa e Métodos de Avaliação**. 3. ed. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 2022.

RICHIT, Adriana. Implicações da Teoria de Vygotsky aos Processos de Aprendizagem e Desenvolvimento em Ambientes Mediados pelo Computador. **Revista Perspectiva**, Erechim, RS, v. 28, n. 103, p. 21-32. set. 2004. ISSN: 0101-2908.

SILVA, C. C. R.; PORTO, M. D.; MEDEIROS, W. A. A Teoria Vygostkyana e a Utilização das Novas Tecnologias no Ensino Aprendizagem: Reflexão Sobre o Uso do Celular. **Revista online De Magistro de Filosofia**, Ano X, n. 21, 1. Sem. 2017 Disponível em: <https://www.catolicadeanapolis.edu.br/revistamagistro/wp-content/uploads/2017/04/a-teoria-vygostkyana-e-a-utiliza%C3%A7%C3%A3o-das-novas-tecnologias-no-ensino-aprendizagem-uma-reflex%C3%A3o-sobre-o-uso-do-celular.pdf>. Acesso em: 07 maio 2023.

SOFFNER, Renato. Tecnologia e educação: Um Diálogo Freire – Papert. **Tópicos Educacionais UFPE**, Recife, v. 19, n. 1, jan./jun. 2013 Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/topicoseducacionais/article/viewFile/22353/18549>. Acesso em: 07 maio 2023.

UEA - UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS. **Projeto Pedagógico do Curso de Licenciatura em Computação – CESIT/UEA. APÊNDICE “A”**. Art. 1º - CAPÍTULO I - DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES. Manaus: UEA, 2015.