



ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: A UTILIZAÇÃO DA PLATAFORMA KAHOOT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM PARA O ENSINO TÉCNICO NO CURSO TÉCNICO EM ENFERMAGEM

SUPERVISED INTERNSHIP IN COMPUTING II: THE USE OF THE KAHOOT PLATFORM AS A LEARNING TOOL FOR TECHNICAL EDUCATION IN THE TECHNICAL NURSING COURSE

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

Lidiane Castro de Oliveira¹, Suzie Darling Batista Moraes², Kaio Carvalho da Silva³, Lusandra Nascimento de Andrade⁴, Ivone Conrado de Souza⁵, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa⁶

e483915

<https://doi.org/10.47820/recima21.v4i8.3915>

PUBLICADO: 08/2023

RESUMO

Este artigo tem por finalidade relatar as experiências e práticas vivenciadas durante a fase 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), realizado no Centro de Educação Tecnológica do Amazonas – CETAM. Tendo como principal objetivo apresentar aos discentes e docentes recursos tecnológicos que podem ser utilizados em sala de aula para trabalhar de forma mais dinâmica e descontraída qualquer disciplina, como exemplo, o componente curricular de Anatomia Humana, e proporcionar conhecimento sobre o Sistema Esquelético utilizando a plataforma de aprendizagem *Kahoot*, para gerar um melhor entendimento e entrosamento no processo de ensino e aprendizagem. A presente pesquisa apresenta uma abordagem qualitativa, por se tratar de um estudo descritivo onde são relatadas as experiências no ambiente escolar, para desenvolver as habilidades excepcionalmente nas questões da criatividade, inventividade, criticidade e interatividade. A atividade foi idealizada a partir da problemática no decorrer do período de observação e coparticipação na turma do Curso Técnico em Enfermagem, juntamente com o apoio da professora titular da turma, observando as dificuldades dos alunos em relação à disciplina de Anatomia Humana.

PALAVRAS-CHAVE: Estágio Supervisionado. Ensino Técnico. Experiências. *Kahoot*.

ABSTRACT

This article aims to report the experiences and practices experienced during the phase of Supervised Internship in Computing II, the Degree Course in Computing, in the Higher Education Center of Careiro Castanho (NESCAC), the University of the State of Amazonas (UEA), held at the Center for Technological Education of Amazonas - CETAM. Having as main objective to present to students and teachers technological resources that can be used in the classroom to work in a more dynamic and relaxed way any discipline, as an example, the curricular component of Human Anatomy, and provide knowledge about the Skeletal System using the Kahoot learning platform, to generate a better understanding and integration in the teaching and learning process. The present research presents a qualitative approach, because it is a descriptive study where the experiences in the school environment

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

² Acadêmica do Curso de Licenciatura em Computação na Universidade do Estado do Amazonas-UEA do Núcleo de Ensino Superior de Careiro Castanho - AM - NESCAC/UEA.

³ Acadêmico do Curso de Licenciatura em Computação na Universidade do Estado do Amazonas - UEA no Núcleo de Ensino Superior de Careiro Castanho - AM - NESCAC/UEA.

⁴ Acadêmica do Curso de Licenciatura em Computação na Universidade do Estado do Amazonas - UEA no Núcleo de Ensino Superior de Careiro Castanho - AM - NESCAC/UEA.

⁵ Pedagoga e Pós-graduada em Psicopedagogia e Didática do Ensino Superior. Pedagoga da Secretaria Estadual de Educação e Desporto Escolar (SEDUC/AM). Universidade do Estado do Amazonas.

⁶ 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: A UTILIZAÇÃO DA PLATAFORMA KAHOOT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM PARA O ENSINO TÉCNICO NO CURSO TÉCNICO EM ENFERMAGEM
Lidiane Castro de Oliveira, Suzie Darling Batista Moraes, Kaio Carvalho da Silva, Lusandra Nascimento de Andrade, Ivone Conrado de Souza, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa

are reported, to develop the skills exceptionally in the issues of creativity, inventiveness, criticality, interactivity. The activity was idealized from the problematic during the period of observation and co-participation in the class of the Technical Course in Nursing, along with the support of the titular professor of the class, observing the difficulties of the students in relation to the discipline of Human Anatomy.

KEYWORDS: *Supervised Internship. Technical education. Experiences. Kahoot.*

RESUMEN

Este artículo tiene como objetivo relatar las experiencias y prácticas vividas durante la fase de Pasantía Supervisada en Computación II, el Curso de Licenciatura en Computación, en el Centro de Educación Superior de Careiro Castanho (NESCAC), la Universidad del Estado de Amazonas (UEA), realizado en el Centro de Educación Tecnológica de Amazonas - CETAM. Teniendo como objetivo principal presentar a estudiantes y profesores recursos tecnológicos que puedan ser utilizados en el aula para trabajar de una manera más dinámica y relajada cualquier disciplina, como ejemplo, el componente curricular de Anatomía Humana, y proporcionar conocimientos sobre el Sistema Esquelético utilizando la plataforma de aprendizaje Kahoot, para generar una mejor comprensión e integración en el proceso de enseñanza y aprendizaje. La presente investigación presenta un abordaje cualitativo, ya que se trata de un estudio descriptivo donde se relatan las experiencias en el ambiente escolar, para desarrollar las habilidades excepcionalmente en los temas de creatividad, inventiva, criticidad, interactividad. La actividad fue idealizada a partir de la problemática durante el período de observación y coparticipación en la clase del Curso Técnico en Enfermería, junto con el apoyo del profesor titular de la clase, observando las dificultades de los estudiantes en relación con la disciplina de Anatomía Humana.

PALABRAS CLAVE: *Pasantía supervisada. Educación técnica. Experiencias. Kahoot.*

INTRODUÇÃO

Este trabalho discorre sobre as experiências vivenciadas no Estágio Supervisionado em Computação II, em um período de observação, coparticipação e regência de acadêmicos do curso de Licenciatura em Computação da Universidade do Estado do Amazonas – UEA, no município de Careiro - AM, no Núcleo de Ensino Superior de Careiro Castanho (NESCAC). A atividade foi desenvolvida no Curso Técnico em Enfermagem do Centro de Educação Tecnológica do Amazonas – CETAM, no Município de Careiro/AM.

Este estudo tem como objetivo descrever a aplicação do conhecimento adquirido na teoria no decorrer do curso e pôr em prática na sala de aula, com os discentes do Ensino Técnico e explorar o aplicativo *Kahoot* para o ensino da disciplina de Anatomia Humana sobre o Sistema Esquelético.

Com uma carga horária de 210 horas, o Estágio Supervisionado II é uma disciplina vasta e obrigatória, mas fundamental para o acadêmico experimentar a docência e a prática escolar. Adequada na Lei 9.394/96 – Lei de Diretrizes e Bases (LDB); e no Decreto nº 87.497/82, que dispõe sobre os estágios de estudantes de ensino superior; que objetiva a aplicação prática dos conhecimentos teóricos adquiridos durante o curso.

É no período de estágio supervisionado que o acadêmico tem a oportunidade de colocar em prática todo o conhecimento adquirido durante a sua trajetória acadêmica, testando se ela se enquadra em uma situação real, se condiz com a realidade da sala de aula e da prática docente. Essa fase da



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: A UTILIZAÇÃO DA PLATAFORMA KAHOOT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM PARA O ENSINO TÉCNICO NO CURSO TÉCNICO EM ENFERMAGEM
Lidiane Castro de Oliveira, Suzie Darling Batista Moraes, Kaio Carvalho da Silva, Lusandra Nascimento de Andrade, Ivone Conrado de Souza, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa

vida acadêmica é importante para vivenciar, experimentar e observar, como é o convívio dos docentes e dos discentes dentro da sala.

Conhecer de perto a realidade dos docentes e discentes, desperta no acadêmico o desejo de exercer a profissão. Agregar a teoria adquirida e pôr na prática, é descobrir um universo de desafios enfrentados diariamente pelo docente em uma sala de aula, isso torna o acadêmico capacitado e pronto para exercer a profissão futuramente. As fases dos estágios supervisionados são etapas excepcionalmente importantes para a preparação acadêmica dos estudantes, na compreensão das diferentes fases. Tem início a partir da observação da estrutura da escola e da sala de aula, permitindo assim que o aluno conheça o ambiente educacional. Posteriormente, segue-se com a coparticipação, onde o estagiário auxilia o docente na execução e ministração das aulas.

Finalmente, temos a regência, a fase crucial em que o estagiário se encarrega da responsabilidade de conduzir as aulas, assumindo o lugar do professor. Durante o período de estágio, o acadêmico é acompanhado e avaliado por um docente supervisor do Ensino Técnico, que irá contribuir no desenvolvimento nesse momento decisivo para sua formação.

Borssoi destaca que:

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. (Borssoi, 2008, p. 4)

O estágio exerce um papel essencial na formação acadêmica, pois estabelece uma ligação entre as comunidades, as universidades e especialmente com a escola. Além do mais, oferta ao estagiário aprendizado e concepções que serão fundamentais para sua carreira profissional. É através do estágio que o acadêmico tem oportunidade de vivenciar com frequência o funcionamento do ambiente escolar. Dessa forma, a disciplina se torna um componente imprescindível na área de formação do profissional da educação.

REFERENCIAL TEÓRICO

Kahoot

O *Kahoot* é uma ferramenta que foi desenvolvida por Johan Brand em 2013, originária da Noruega. Seu principal foco está na utilização de elementos interativos presentes no design de jogos, que visam o engajamento dos usuários no processo de aprendizagem.

Como destaca Costa (2016) o *Kahoot* é;

[...] plataforma de criação de questionário, pesquisa e *quizzes* que foi criado em 2013, baseado em jogos com perguntas de múltipla escolha, que permite aos educadores e



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: A UTILIZAÇÃO DA PLATAFORMA KAHOOT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM PARA O ENSINO TÉCNICO NO CURSO TÉCNICO EM ENFERMAGEM
Lidiane Castro de Oliveira, Suzie Darling Batista Moraes, Kaio Carvalho da Silva, Lusandra Nascimento de Andrade, Ivone Conrado de Souza, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa

estudantes investigar, criar, colaborar e compartilhar conhecimentos e funciona em qualquer dispositivo tecnológico conectado à Internet (COSTA, 2016, p. 01).

A plataforma de aprendizagem fundamenta-se em jogos que ofertam duas modalidades de acesso: uma voltada a professores para desenvolver e realizar as atividades, estando disponível no endereço <https://kahoot.com>, e outra para que os alunos tenham acesso e realizem atividades, acessível em <https://kahoot.it>. A ferramenta conta com algumas características importantes: despertar a curiosidade e proporcionar aos estudantes uma maneira autônoma e prazerosa na aprendizagem.

O *Kahoot* permite ao usuário criar jogos de perguntas e respostas de temas específicos, adicionar imagens ou vídeos no contexto dessas perguntas e fazer o compartilhamento dos jogos com outros usuários. A apresentação desses temas pode ser por meio de um *quiz* (questionário), *discussion* (discussão) ou *survey* (sondagem).

Sendo que, neste artigo, a modalidade utilizada para fins educacionais foi por meio de *Quiz*. A modalidade permite a criação de perguntas de múltipla escolha, sendo estas cronometradas e pontuadas com base nas respostas e no tempo de resposta dos usuários. Para utilizar o aplicativo *Kahoot*, é necessário realizar um cadastro no site contendo informações como o nome, *e-mail* e uma senha e a partir daí o usuário poderá criar os jogos com perguntas e respostas. Após criação das perguntas e a configuração do *Kahoot*, o responsável pelas atividades faz login em sua conta e projeta as perguntas para os alunos visualizarem.

Os alunos acessam o jogo através de seus *smartphones* de maneira individual ou em equipes de forma simultânea. As perguntas são apresentadas aos alunos através do projetor multimídia onde eles visualizam as perguntas para em seguida responderem em seus *smartphones*.

Para entrar no jogo os alunos digitam um código numérico gerado pela plataforma em seus *smartphones* e atribuem um nome individualmente ou para um grupo, que é exibido na tela de projeção. Este acesso pode ser feito por qualquer dispositivo que esteja conectado à internet, dando a possibilidade ao professor de acessar tanto no laboratório de informática quanto na sala de aula. A plataforma proporciona ao professor um *feedback* imediato, com os resultados de cada jogo e o desempenho dos alunos nas atividades.

O USO DA PLATAFORMA KAHOOT NO ENSINO TÉCNICO NO CURSO DE ENFERMAGEM

O *Kahoot* é uma ferramenta tecnológica que contribui de maneira significativa no ensino e aprendizagem, tendo como objetivo principal elaborar atividades de maneira divertida e dinâmica, tornando o aprendizado menos cansativo para os docentes e discentes.

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* (De Freitas, 2020, p. 3).



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: A UTILIZAÇÃO DA PLATAFORMA KAHOOT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM PARA O ENSINO TÉCNICO NO CURSO TÉCNICO EM ENFERMAGEM
Lidiane Castro de Oliveira, Suzie Darling Batista Moraes, Kaio Carvalho da Silva, Lusandra Nascimento de Andrade, Ivone Conrado de Souza, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa

Através desta plataforma foi possível atingir resultados positivos dos docentes e dos discentes no decorrer da aplicabilidade das atividades abordadas. Como resultado disso, houve compartilhamento de conhecimento em grupo e individualmente, fazendo com que todos entendessem a disciplina e os assuntos abordados de forma simplificada.

A tecnologia está presente para dar suporte a diversas pessoas e o *Kahoot* é uma das ferramentas que surgiu para facilitar não apenas o ensino, mas também para suprir as necessidades das pessoas que sentem dificuldades em compreender alguns conteúdos.

Como adverte Silva *et al* a respeito da plataforma digital *Kahoot*, associam que:

Essa opção é utilizada para fazer questões referentes a um determinado tema, passando ser uma ferramenta viável e interessante para o professor. Uma vez que, em uma aula expositiva essa opção permite questionar rapidamente os participantes sobre um determinado tema, evento ou ocorrência. Isso possibilita que o educador tenha a possibilidade de fazer uma sondagem do perfil da turma, bem como obter indícios de suas concepções alternativas a respeito de um fenômeno. (SILVA *et al*, 2018, p. 784).

Para os autores, o *Kahoot* é configurado como uma importante ferramenta tecnológica podendo ser utilizado em conformidade com determinado conteúdo escolhido. Assim, dessa forma, no ensino da Anatomia Humana envolvendo vários sistemas, tais como o sistema muscular, o sistema articular, o sistema esquelético dentre outros. Por intermédio dela os alunos podem praticar e explorar todos os conceitos e definições estudadas em sala de aula, levando em consideração a valorização da ação, contribuindo no processo de construção do conhecimento.

A modalidade no formato de *Quiz* colabora na elaboração das atividades e ajuda seu usuário a definir um cenário para cada tela, estimulando a criatividade e bons resultados de maneira proveitosa e com dinamismo.

No decorrer da atividade no Curso Técnico em Enfermagem, surgiram dúvidas dos discentes em relação a plataforma, pois eles não tinham conhecimento da existência deste recurso e nem da sua funcionalidade. Em concordância com a docente foi dada uma explicação resumida 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.

Inicialmente, foi realizada uma breve revisão do conteúdo e, em seguida, foi elaborado um *Quiz* de teste com perguntas contendo quatro alternativas de resposta, em um tempo de cinco minutos para que os alunos se familiarizassem com a plataforma.

MÉTODO

Este trabalho discorre sobre relatos de experiências vivenciadas durante as práticas na disciplina de Estágio Supervisionado II envolvendo o Ensino Médio e o Ensino Técnico no curso de Licenciatura em Computação, no Núcleo de Ensino Superior de Careiro Castanho (NESCAC), que está



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: A UTILIZAÇÃO DA PLATAFORMA KAHOOT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM PARA O ENSINO TÉCNICO NO CURSO TÉCNICO EM ENFERMAGEM
Lidiane Castro de Oliveira, Suzie Darling Batista Moraes, Kaio Carvalho da Silva, Lusandra Nascimento de Andrade, Ivone Conrado de Souza, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa

vinculado ao Centro de Estudos Superiores de Itacoatiara, da Universidade do Estado do Amazonas, CESIT-UEA.

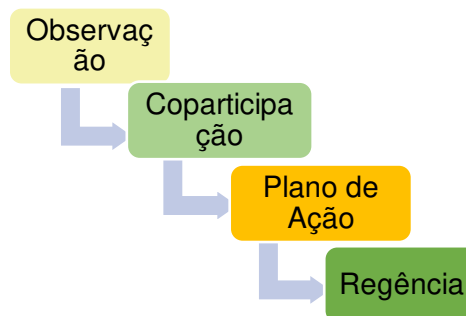
A atividade foi realizada com a turma do Ensino Técnico em Enfermagem no Centro Educacional de Tempo Integral Professora Maria Adelaide Marinho Hortêncio (CETI), mantida pelo governo do Estado, localizada na cidade de Careiro Castanho – Amazonas.

O primeiro contato com o estágio ocorre quando o professor coordenador faz a entrega da Carta de Encaminhamento e o Termo de Compromisso ao acadêmico, com o nome da escola pré-definida onde se realizará o estágio. O estagiário, em posse desses documentos, apresenta-os nas instituições campo de estágio para os respectivos responsáveis, sendo possível apresentá-la tanto para os gestores, quanto para os pedagogos. É neste primeiro contato que o acadêmico passa a conhecer a escola e toda a sua estrutura, os professores e as turmas onde se dará o início do estágio.

Os próximos passos a serem executados, consistem em seguir quatro etapas: Observação, Coparticipação, Plano de Ação Pedagógico e Regência. O procedimento deu-se no próprio lugar, sendo realizado no Ensino Técnico. Ao término do período de observação e coparticipação, o estagiário faz a escolha do conteúdo a ser abordado e juntamente com o suporte da professora supervisora na escola e com a assessoria do professor da área específica de Computação, elaboram o plano de ação pedagógico para pôr em prática a etapa final de regência.

Para melhor entendimento de como será realizado o processo, apresenta-se o seguinte gráfico, mostrado na figura 1.

Figura 1 – Metodologia



Fonte: Elaborado pelos autores

De acordo com o gráfico acima, o desenvolvimento do estágio ocorre respeitando as suas exigências de acordo com a regulamentação do estágio da instituição superior de ensino.

OBSERVAÇÃO

A primeira etapa do estágio, a observação: é o primeiro contato do acadêmico com o ambiente escolar, com os docentes e os discentes; é o momento de ficar apenas observando a rotina da classe e fazer anotações sobre tudo que ocorre dentro da sala de aula, mas sem fazer nenhuma interferência na aula.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: A UTILIZAÇÃO DA PLATAFORMA KAHOOT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM PARA O ENSINO TÉCNICO NO CURSO TÉCNICO EM ENFERMAGEM
Lidiane Castro de Oliveira, Suzie Darling Batista Moraes, Kaio Carvalho da Silva, Lusandra Nascimento de Andrade, Ivone Conrado de Souza, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa

Iniciado o período de observação no dia 24 de abril de 2023, no Curso Técnico de Administração, ocorreu o conhecimento da turma e do professor titular. A partir desse momento, cumpriu-se com a observação da aula do professor titular da disciplina de Cálculos Financeiros abordando o conteúdo de Regra de três simples e composta. Foi possível observar que os alunos sentiam dificuldades em absorver o conteúdo e pediam que o professor fizesse uma explicação mais detalhada.

No decorrer da observação, foi decidido também observar outras turmas, para poder vivenciar a realidade de um professor de nível técnico. Em cada turma observada, os discentes apresentavam um pouco de dificuldade em compreender os conteúdos que eram abordados. Observou-se também que todos os professores utilizam seus *notebooks* e o projetor multimídia para mostrar os conteúdos e ainda complementam sua aula escrevendo no quadro. Diferentemente dos professores do ensino médio que ministravam suas aulas da forma tradicional.

Na atualidade, o ensino utilizando a tecnologia tem crescido muito nos últimos tempos, a maneira dos professores ensinar sofreu mudanças, pois ao utilizarem as tecnologias, tornam as aulas cansativas em aulas mais atrativas, dinâmicas e interessantes.

Ao se tratar de educação atualmente, é de suma importância debater e implementar projetos no Ensino Técnico, onde irão preparar os alunos para a vida profissional. A maioria das instituições de ensino têm a preocupação de não se limitarem a temas isolados, elas saem em busca de uma formação curricular abrangente. De acordo com Sacristán (2013), essa abordagem ampla é fundamental para o desenvolvimento dos estudantes.

Com o passar dos anos, a aprendizagem tem avançado. Nessa perspectiva, no Ensino Técnico, essas mudanças vêm acontecendo e esta fase evolutiva no aprendizado é extremamente importante pois o docente preocupa-se em como vai aplicar suas aulas de forma simplificada para que os discentes compreendam. Diferente de seus métodos, eles procuram utilizar algumas ferramentas tecnológicas para explorar a aula e explorar o conteúdo de forma satisfatória e coerente para os dos alunos.

COPARTICIPAÇÃO

Na segunda etapa do estágio, a coparticipação, é notório a seriedade do estágio, principalmente para os acadêmicos do curso de Licenciatura em Computação, pois, é a partir desse momento que eles deixam de somente observar e passam a vivenciar junto aos docentes e discentes uma experiência única, a de poder contribuir no processo de aprendizado. Nessa fase é possível identificar alguma problemática que servirá como plano de ação para a regência e até mesmo um projeto para o TCC, é onde estagiário tem a oportunidade de auxiliar o docente em suas práticas pedagógicas, e passar a entender e compreender a realidade dos docentes e discentes dentro da sala de aula.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: A UTILIZAÇÃO DA PLATAFORMA *KAHOOT* COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM PARA O ENSINO TÉCNICO NO CURSO TÉCNICO EM ENFERMAGEM
Lidiane Castro de Oliveira, Suzie Darling Batista Moraes, Kaio Carvalho da Silva, Lusandra Nascimento de Andrade, Ivone Conrado de Souza, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa

PLANO DE AÇÃO

O plano de ação foi elaborado em um período de coparticipação com a turma do curso Técnico em Enfermagem sob a supervisão da professora regente Adriana Mota, tendo como componente curricular a Anatomia Humana. Dentro desse plano foi organizada uma aula sobre Sistema Esquelético. O objetivo da aula foi compreender o conceito de Sistema Esquelético e suas funcionalidades. Diante da situação, buscou-se atribuir as aulas de forma dinâmica e uma visão da disciplina através da plataforma *Kahoot*, que é de fácil acesso e de uso gratuito e possui diversas atividades, promovendo uma aula divertida e interessante.

É uma plataforma de aprendizagem baseada em jogos, multiplataforma e gratuita, utilizada para tornar as aulas divertidas, dinâmicas e interativas na criação de jogos de aprendizagem didáticos para possibilitar uma maior participação, engajamento e em um formato de jogo competitivo (Dellos, 2015).

A plataforma de aprendizagem *Kahoot* é uma ferramenta que pode ser usada para auxiliar em diversas áreas, inclusive na área de saúde. Através dessa ferramenta, tornou-se possível ministrar aulas mais dinâmicas e atrativas, fazendo uso dos recursos computacionais com o intuito de facilitar a compreensão dos discentes a respeito do conteúdo abordado.

O conteúdo foi abordado por meio de *slides*, onde se fez a utilização do *notebook* e da ferramenta PowerPoint para explorá-lo de forma simples e sucinta para os discentes. O Plano de Ação para a abordagem do conteúdo teve como objetivo geral e específico os seguintes itens:

Objetivo Geral: Apresentar o conteúdo sobre Sistema Esquelético de forma clara e objetiva por meio da ferramenta *Kahoot*, envolvendo questões de múltipla escolha.

Objetivos Específicos

- Apresentar o conceito sobre Anatomia e o Sistema Esquelético;
- Mostrar a importância do Sistema Esquelético;
- Exemplificar os tipos de Sistema Esquelético;
- Interagir por meio da ferramenta *Kahoot*.

REGÊNCIA

Durante a regência foi realizada uma breve revisão do conteúdo que iria ser apresentado. Logo após a revisão, foi explicado como seria aplicada a dinâmica e sobre o funcionamento da plataforma *Kahoot*. Ao término das explicações foi realizada uma aula diferenciada atraindo a total atenção dos discentes. Em seguida, os alunos organizaram-se em grupos de seis pessoas e utilizaram seus *smartphones* para ter acesso à plataforma e para aplicação de uma atividade colaborativa e competitiva. Os alunos mostraram-se bastante entusiasmados em aprender algo novo, o que tornou a aula bastante interessante e dinâmica.

A regência foi bastante significativa, evidenciando a grande importância do uso de plataformas tecnológicas em sala de aula como métodos para facilitar a vida do docente para tornar a aula mais



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: A UTILIZAÇÃO DA PLATAFORMA KAHOOT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM PARA O ENSINO TÉCNICO NO CURSO TÉCNICO EM ENFERMAGEM
Lidiane Castro de Oliveira, Suzie Darling Batista Moraes, Kaio Carvalho da Silva, Lusandra Nascimento de Andrade, Ivone Conrado de Souza, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa

dinâmica e menos cansativa, e mostrando aos discentes que é possível e interessante aprender através das tecnologias de forma interativa e divertida.

Ministrar essa aula foi muito satisfatório, pois observou-se que os alunos ficaram empolgados em adquirir mais conhecimento através da plataforma. Alguns deles demonstraram interesse em fazer uso da plataforma nas suas apresentações na sala de aula.

A participação no Ensino Técnico foi finalizada satisfatoriamente, de acordo com o planejado.

CONSIDERAÇÕES

A utilização da plataforma de aprendizagem *Kahoot* na turma do Curso Técnico em Enfermagem no Ensino Técnico, despertou nos discentes o interesse em participar das atividades. Em certas circunstâncias, algumas disciplinas são consideradas entediantes, mas com a utilização de ferramentas tecnológicas educacionais, foi possível tornar a aprendizagem do conteúdo mais atrativa. Além desse recurso ser utilizado para revisar o conteúdo ministrado em sala de aula, serviu também para aplicar as avaliações de aprendizagem em colaboração com a professora.

Observou-se durante a regência que os discentes obtiveram um melhor aproveitamento de todo o assunto abordado, isso era algo que geralmente não ocorria. Vale destacar que as etapas metodológicas foram de grande valia, não somente na construção das questões da ferramenta e organização do conteúdo, mas também como um registro para análise de todas as ações, e que poderá servir como referência para futuras pesquisas.

Nesse contexto, constatou-se que essa técnica de ensino se mostra como uma metodologia eficiente para aperfeiçoar a aprendizagem. Ficou evidente a euforia dos alunos ao participarem das atividades propostas.

Ao final das atividades *in loco*, com a proposta para a aplicação da ferramenta *Kahoot*, o objetivo foi alcançado de maneira dinâmica e significativa, possibilitando a aprendizagem para os discentes. Para os futuros docentes, foi extremamente importante vivenciar essa realidade, pois proporcionou um aprendizado sem igual, despertando a reflexão para ambos os lados, de quem ensina e de quem aprende, e a saber ouvir e falar, principalmente, ter o respeito na relação de discente e docente na instituições onde se realizou o estágio. Foi bastante gratificante poder compartilhar os conhecimentos adquiridos durante a vida acadêmica com os docentes e discentes e poder compartilhar as experiências vivenciadas ao longo do Estágio Supervisionado II.

REFERÊNCIAS

BORSSOI, Berenice Lurdes. O estágio na formação docente: da teoria a prática, ação-reflexão. **Simpósio Nacional de Educação**, v. 20, 2008. Disponível em: <http://www.unioeste.br/cursos/cascavel/pedagogia/eventos/2008/1/Artigo%2028.pdf>. Acesso em: 15 jun. 2023

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB. 9394/1996**. Brasília: MEC, 1996. Disponível em: <http://www.ltr.com.br/loja/folheie/5673.pdf>. Acesso em: 14 jun. 2023.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II: A UTILIZAÇÃO DA PLATAFORMA KAHOOT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM PARA O ENSINO TÉCNICO NO CURSO TÉCNICO EM ENFERMAGEM
Lidiane Castro de Oliveira, Suzie Darling Batista Moraes, Kaio Carvalho da Silva, Lusandra Nascimento de Andrade, Ivone Conrado de Souza, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa

CARVALHO, Carla Joana. **Ensino e 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. Disponível em: <https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/9792>. Acesso em: 13 jun. 2023.

COSTA, Giselda. Kahoot! um gameshow em sala de aula. [S. l.: s. n.], 2016. Disponível em: <http://www.giseldacosta.com/wordpress/kahoot-um-gameshow-em-sala-de-aula/>. Acesso em: 17 jun. 2023.

DE FREITAS, Daniela Fernanda; FIGUEIREDO, Flávio Junior Barbosa; GUIMARÃES, Talita Antunes. O processo ensino aprendizagem utilizando o aplicativo Kahoot. **Integra EaD**, v. 2, n. 1, p. 6-6, 2020. Disponível em: <https://desafioonline.ufms.br/index.php/IntegraEaD/article/view/11849>. Acesso em: 15 jun. 2023.

DELLOS, Ryan. Kahoot! A digital game resource for learning. **International Journal of Instructional technology and distance learning**, v. 12, n. 4, p. 49-52, 2015. Disponível em: <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=77b4a48b8011bd3b467e2627d4e3b16d9ec13690#page=53>. Acesso em: 15 jun. 2023.

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.

SACRISTÁN, José Gimeno. (Org.). **Saberes e incertezas sobre currículo**. São Paulo: Editora Penso, 2013. Disponível em: [https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=V4MFBAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=SACRIST%C3%81N,+Jos%C3%A9+Gimeno.+\(Org.\).+Saberes+e+incertezas+sobre+curr%C3%ADculo.+S%C3%A3o+Paulo:+Editora+Penso,+2013.+&ots=YmLV-GaZoz&sig=jOO51BB9Yhf2zsQCrsRRFACEOPs](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=V4MFBAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=SACRIST%C3%81N,+Jos%C3%A9+Gimeno.+(Org.).+Saberes+e+incertezas+sobre+curr%C3%ADculo.+S%C3%A3o+Paulo:+Editora+Penso,+2013.+&ots=YmLV-GaZoz&sig=jOO51BB9Yhf2zsQCrsRRFACEOPs). Acesso em: 17 jun. 2023.

SILVA, João Batista da; ANDRADE, Maria Helena; OLIVEIRA, Rannyelly Rodrigues de; SALES, Gilvandenys Leite; ALVES, Francisco Regis Vieira. Tecnologias digitais e metodologias ativas na escola: o contributo do Kahoot para gamificar a sala de aula. **Revista THEMA**, v. 15, n. 2, p. 780-791. Disponível em: <http://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/838>. Acesso em: 11 jun. 2023.