

EXPLORANDO O POTENCIAL DO KAHOOT COMO FERRAMENTA GAMEFICADA PARA ENGAJAR ALUNOS DO PRIMEIRO ANO DO ENSINO MÉDIO: UMA EXPERIÊNCIA NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO II

EXPLORING KAHOOT'S POTENTIAL AS A GAMEFICATED TOOL TO ENGAGE
FIRST YEAR HIGH SCHOOL STUDENTS: AN EXPERIENCE IN SUPERVISED
INTERNSHIP II

EXPLORANDO EL POTENCIAL DE KAHOOT COMO UNA HERRAMIENTA
GAMEFICADA PARA INVOLUCRAR A ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE
SECUNDARIA: UNA EXPERIENCIA EN PASANTÍA SUPERVISADA II

Leonora Dias de Menezes¹
Camila Daylla Marques Afonso²
Toniere Gonçalves da Fonseca³
Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa⁴

RESUMO: Este artigo apresenta um relato de experiência vivenciado por duas estagiárias do curso de Licenciatura em Computação na Universidade do Estado do Amazonas (UEA), durante o estágio no Instituto Federal de Ciências e Educação do Amazonas (IFAM). O estágio supervisionado desempenha um papel crucial na formação de estudantes de licenciatura, especialmente na área de Licenciatura em Computação, pois proporciona o desenvolvimento de habilidades e a aplicação de conhecimentos relacionados a novas tecnologias e alternativas dentro de um ambiente escolar convencional. Com base nas diretrizes do estágio supervisionado, as estagiárias vivenciaram, analisaram e aplicaram uma ferramenta que se mostrou útil no contexto escolar em que a escola estava inserida. Levando em consideração o perfil dos alunos estudados, o objetivo era tornar o estágio supervisionado uma experiência única e enriquecedora tanto para as estagiárias quanto para os professores, alunos e funcionários com os quais elas interagiram ao longo do caminho. Realizou-se um estudo sobre Metodologias Ativas e seus benefícios para a sala de aula, sendo que a metodologia ativa utilizada nessa experiência foi a Gamificação, que está cada vez mais presente no ambiente escolar e acadêmico. A sociedade está passando por mudanças e as salas de aula se mostram desgastadas, burocráticas e pouco atrativas. As Metodologias Ativas, incluindo a Gamificação, surgem como uma forma de transformar esse cenário. No relato, as acadêmicas exploraram uma ferramenta chamada Kahoot, que tem como objetivo envolver professores e alunos em uma aula diferenciada, repleta de recursos práticos e transformadores. Ao adotar a Gamificação como estratégia pedagógica, as estagiárias puderam observar os benefícios dessa abordagem, como o engajamento dos alunos, a promoção da interação e o estímulo ao aprendizado por meio de desafios e recompensas. O uso do Kahoot proporcionou uma experiência dinâmica e inovadora, permitindo que os estudantes participassem

¹Acadêmica do Curso de Licenciatura em Computação na Universidade do Estado do Amazonas(UEA), no núcleo de Ensino Superior de Coari-Am- NESCOA/UEA.

²Acadêmica do Curso de Licenciatura em Computação na Universidade do Estado do Amazonas(UEA), no núcleo de Ensino Superior de Coari-Am- NESCOA/UEA.

³Universidade do Estado do Amazonas.

⁴ Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação pela MUST University Flórida, Usa. Atualmente é professor na Universidade do Estado do Amazonas(UEA) Universidade do Estado do Amazonas.

ativamente do processo educacional. No contexto em que as estagiárias estavam inseridas, a adoção da Gamificação por meio do Kahoot demonstrou-se uma alternativa eficaz para tornar as aulas mais atrativas, estimulantes e alinhadas às necessidades e interesses dos alunos. A utilização de ferramentas tecnológicas como essa pode transformar a dinâmica da sala de aula, promovendo uma aprendizagem mais significativa e despertando o interesse dos estudantes pelos conteúdos abordados. Dessa forma, o estágio supervisionado proporcionou às estagiárias uma vivência prática das Metodologias Ativas, com destaque para a Gamificação por meio do Kahoot. A experiência reforçou a importância de explorar abordagens inovadoras e adaptadas à realidade dos alunos, visando criar um ambiente educacional mais dinâmico, participativo e eficaz.

Palavras-chave: Kahoot. Gamificação. Estágio.

ABSTRACT: This article presents a report of experience experienced by two trainees of the Bachelor of Computer Science course at the University of the State of Amazonas, during their internship at the Federal Institute of Science and Education of the Amazonas (IFAM). The supervised internship plays a crucial role in the training of undergraduate students, especially in the field of Bachelor in Computer Science, as it provides the development of skills and the application of knowledge related to new technologies and alternatives within a conventional school environment. Based on the guidelines of the supervised internship, the trainees experienced, analyzed and applied a tool that proved useful in the school context in which the school was inserted. Taking into account the profile of the students studied, the aim was to make the supervised internship a unique and enriching experience for both the trainees and the teachers, students and staff with whom they interacted along the way. A study was conducted on Active Methodologies and their benefits for the classroom, with the active methodology used in this experiment being Gamification, which is increasingly present in the school and academic environment. Society is undergoing changes and classrooms are being worn out, bureaucratic and unattractive. Active Methodologies, including Gamification, arise as a way to transform this scenario. In the report, the academics explored a tool called Kahoot, which aims to involve teachers and students in a differentiated classroom, full of practical and transformative resources. By adopting Gamification as a pedagogical strategy, the trainees were able to observe the benefits of this approach, such as student engagement, the promotion of interaction and the stimulation of learning through challenges and rewards. The use of Kahoot provided a dynamic and innovative experience, allowing students to actively participate in the educational process. In the context of internship, the adoption of Gamification through Kahoot proved to be an effective alternative to making classes more attractive, stimulating and aligned with the needs and interests of students. The use of technological tools like this can transform the dynamics of the classroom, promoting a more meaningful learning and arousing the interest of students in the content addressed. In this way, the supervised stage provided the trainees with a practical experience of the Active Methodologies, with emphasis on Gamification through Kahoot. The experience has reinforced the importance of exploring innovative and tailored approaches to the realities of students, aiming at creating a more dynamic, participatory and effective educational environment.

Keywords: Kahoot. Gamification. Internship.

RESUMEN: Este artículo presenta un relato de experiencia vivido por dos pasantes de la Licenciatura en Informática de la Universidad Estatal de Amazonas (UEA), durante su pasantía en el Instituto Federal de Ciencias y Educación de Amazonas (IFAM). La pasantía supervisada juega un papel crucial en la formación de los estudiantes de pregrado, especialmente en el área de Licenciatura en Computación, ya que proporciona el desarrollo de habilidades y la aplicación de conocimientos relacionados con las nuevas tecnologías y

alternativas dentro de un entorno escolar convencional. Con base en las pautas de la pasantía supervisada, los pasantes experimentaron, analizaron y aplicaron una herramienta que demostró ser útil en el contexto escolar en el que se insertaba la escuela. Teniendo en cuenta el perfil de los estudiantes estudiados, el objetivo fue hacer de la pasantía supervisada una experiencia única y enriquecedora tanto para los pasantes como para los profesores, estudiantes y personal con los que interactuaban a lo largo del camino. Se realizó un estudio sobre Metodologías Activas y sus beneficios para el aula, y la metodología activa utilizada en esta experiencia fue la Gamificación, cada vez más presente en el ámbito escolar y académico. La sociedad está experimentando cambios y las aulas se vuelven desgastadas, burocráticas y poco atractivas. Las Metodologías Activas, incluida la Gamificación, surgen como una forma de transformar este escenario. En el informe, los académicos exploraron una herramienta llamada Kahoot, que tiene como objetivo involucrar a profesores y estudiantes en una clase diferenciada, llena de recursos prácticos y transformadores. Al adoptar la Gamificación como estrategia pedagógica, los pasantes pudieron observar los beneficios de este enfoque, como la participación de los estudiantes, la promoción de la interacción y el fomento del aprendizaje a través de desafíos y recompensas. El uso de Kahoot proporcionó una experiencia dinámica e innovadora, lo que permitió a los estudiantes participar activamente en el proceso educativo. En el contexto en el que se insertaban los pasantes, la adopción de la Gamificación a través de Kahoot demostró ser una alternativa eficaz para hacer las clases más atractivas, estimulantes y alineadas con las necesidades e intereses de los estudiantes. El uso de herramientas tecnológicas como esta puede transformar la dinámica del aula, promoviendo un aprendizaje más significativo y despertando el interés de los estudiantes por los contenidos tratados. De esta forma, la pasantía supervisada brindó a los pasantes una experiencia práctica de Metodologías Activas, con énfasis en Gamificación a través de Kahoot. La experiencia reforzó la importancia de explorar enfoques innovadores adaptados a la realidad de los estudiantes, con el objetivo de crear un entorno educativo más dinámico, participativo y eficaz.

Palabras clave: Kahoot. Ludificación. Prácticas.

INTRODUÇÃO

O estágio supervisionado é a fase primordial do acadêmico a ser inserido no contexto escolar, é a partir do contato direto com meio educacional que o profissional vai adquirir e aprender técnicas de experiências de como é ser um profissional futuramente na área de computação, ainda assim, vai conhecer diferentes perfis de professores e os seus métodos aplicados com seus alunos.

Com base nisso, o estágio em computação proporciona aos estagiários, observar e vivenciar situações reais vistas no decorrer de suas práticas e aplicá-las visando as necessidades de cada estudante, ou seja, utilizando de mecânicas e meio tecnológicos para impulsionar o ensino-aprendizagem em sala de aula.

De acordo com o regulamento de estágio supervisionado, no **Artigo 4º**:

O Estágio Curricular Supervisionado de Ensino do Curso de Licenciatura em Computação é caracterizado como atividade curricular prática pré-profissional realizada em situações reais de trabalho sob a orientação desta Instituição de Ensino, envolvendo aspectos humanos e técnicos da 76

profissão bem como o comprometimento social e político com o contexto do campo de estágio.

Diante desse contexto, o profissional tem todo o preparo para exercer suas práticas em sala de aula, tendo uma visão ampla das necessidades investigadas no corpo docente, buscando e pesquisando a melhor metodologia para ser aplicado com sua turma e seus alunos, tendo todo respaldo do professor-titular e o coordenador do estágio. De acordo com o capítulo III sobre os objetivos gerais e específicos do curso de Licenciatura em Computação

Art. 5º. O Estágio Curricular Supervisionado no Ensino do Curso de Licenciatura em Computação tem como objetivos:

- I. Geral - Formar o professor capaz de compreender e atuar na realidade educacional, propondo novas alternativas pedagógicas a partir da práxis de Estágio Supervisionado na Educação Básica e Técnica.
- II. Específicos:
 - a) Oferecer aos discentes condições para que vivenciem a prática dos conhecimentos adquiridos no decorrer do curso, sendo capazes de exercer a docência nos níveis de Ensino Fundamental, Ensino Médio e Ensino Técnico.
 - b) Propiciar a complementação do ensino e da aprendizagem a ser planejada, executada, acompanhada e avaliada em conformidade com os programas e calendário escolar, a fim de se constituírem em instrumentos de integração em termos de treinamento prático de aperfeiçoamento, técnico cultural, científico e de relacionamento humano.
 - c) Primar no campo do estágio, pelo desenvolvimento de uma atitude profissional e ética.
 - d) Proporcionar a interdisciplinaridade entre o estágio supervisionado e as disciplinas do curso de formação docente em Computação, com vista à elaboração da Memória Conceitual do Estágio (Relatório Analítico).

De acordo com o dicionário, a etimologia: do francês *stage*. Estágio é “Período de estudos práticos, exigido dos candidatos ao exercício de certas profissões liberais: estágio de engenharia; estágio pedagógico.” (dicio – dicionário online de português). O estágio é a experiência profissional que o acadêmico e/ou estudante desempenha para pôr em prática suas competências e conhecimentos previamente adquiridos.

Entende-se como estágio uma atividade curricular supervisionada que compõe o processo de formação do estudante, integrante das dimensões do ensino, pesquisa e extensão, constituído por ações que o discente realiza junto a pessoas jurídicas de direito público ou privado, ou na comunidade em geral, que articulam teoria e prática. (ANDERSON, 2017)

Nesta fase, o estudante passa a executar o papel de estagiário onde precisa levar seu cargo com bastante seriedade além de se empenhar para obter as experiências de campo necessárias com ajuda de seu mentor uma vez que é encarregado de orientar e

formar seu estudante nessa trajetória. O estágio tem como objetivo proporcionar experiência profissional ao estagiário, além de o preparar para o mercado de trabalho na área do seu curso.

Amparado pela Lei nº 11.788 de 2008, o estágio supervisionado é uma das fases mais importantes para a formação inicial de um graduando. Por meio do estágio, o acadêmico irá construir sua identidade profissional, que está refletida diretamente sobre a sua prática de desempenho durante a realização do curso de graduação, ou seja, pode-se considerar como um desafio de como conciliar as teorias vistas na academia com a prática profissional.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesta fase, o estudante passa a executar o papel de estagiário onde precisa levar seu cargo com bastante seriedade além de se empenhar para obter as experiências de campo necessárias com ajuda de seu mentor uma vez que é encarregado de orientar e formar seu estudante nessa trajetória. O estágio tem como objetivo proporcionar experiência profissional ao estagiário, além de o preparar para o mercado de trabalho na área do seu curso.

Buscou-se uma abordagem interdisciplinar em que todas as áreas do conhecimento estejam interligadas em nossas salas de aula para que os estudantes tenham uma visão ampliada sobre variadas temáticas e possam analisar uma mesma questão sob diferentes perspectivas e ainda adquiram conhecimento para vincular o que eles aprendem na escola com a realidade que os circundam.

O estágio possui dois princípios, teórico e prático onde é trabalhado com o discente a parte de teorias e pensamentos dos autores influentes nesta formação bem como a parte prática onde insere o estagiário na realidade do dia a dia com problemas e experiências reais, pondo em prática teorias e conhecimentos ganhos em sala de aula, assim como neste trecho:

O estágio pode ser compreendido como um espaço de formação que possibilita ao acadêmico uma aproximação à realidade em que será desenvolvida a sua futura prática profissional, permitindo que o mesmo possa refletir as questões ali percebidas sob a luz das teorias. (Pimenta; Gonçalves, apud Aline Tamires e Sueli Salva, 2009, p.3)

A maior parte de um curso é a teoria e o ato de adquirir conhecimentos, e quando não está nessas duas vertentes o acadêmico encontra-se fazendo seminários,

pesquisas literárias e provas, tanto objetivas como subjetivas e oral. Porém, esses exercícios não são de fato a prática propriamente dita. Há uma necessidade de uma vivência mais real pondo em ação o raciocínio e não apenas tendo a relação ensino-aprendizagem por meio de teorias e problemáticas criadas em classe, neste caso como se é supervisionado, ainda é permitido errar e aprender com a realidade profissional.

É também um espaço de produção de conhecimentos permeado por um processo de criação e recriação, que não pode ficar limitado a mera transferência e aplicação dos conteúdos e das teorias estudadas durante o curso de formação (PICONEZ apud Aline Tamires e Sueli Salva, 2009, p.4)

Significando então que o acadêmico pode tomar seu tempo estagiando como uma investigação e autoconhecimento pessoal além de criar sua identidade profissional, conciliando assuntos de suas disciplinas com a atuação na área de trabalho com conhecimentos sendo adquiridos neste espaço

Não é diferente para o licenciando em computação, embora as ferramentas que não de ser utilizadas tornem o ambiente escolar atualizado quanto ao uso das novas tecnologias, aperfeiçoando as metodologias de ensino, com o objetivo de promover a aprendizagem, ajudando no processo de desenvolvimento de habilidades e competências para fazer parte da sociedade desenvolvendo o conhecimento mútuo, não apenas facilitando seu processo VIEIRA (2000).

Iniciando dessa reflexão, buscou-se o levantamento da problemática durante o período de observação no decorrer do estágio, e posteriormente a elaboração do plano de aula com as propostas da intervenção, escolhas das ferramentas e o método de avaliação, que serão descritas no desenvolvimento deste trabalho.

ESTÁGIO EM COMPUTAÇÃO

Uma das maiores barreiras a serem rompidas quanto ao ensino da computação na educação básica diz respeito a falta de profissionais qualificados para o mesmo, que consigam utilizar de maneira proveitosa e satisfatória os diferentes recursos que esta área do conhecimento dispõe, tanto dentro quanto fora da sala de aula (SILVA; SOUZA e MORAIS, 2016)

Para que esta realidade seja mudada o Estágio Supervisionado no curso de Licenciatura em Computação, traz a proposta de formar profissionais que, atuando no ambiente escolar, possam transmitir tanto para os alunos quanto para os professores a

possibilidade de utilizar novos métodos para a transmissão do conhecimento, unindo o atual aos conhecimentos da grade curricular de ensino de cada instituição.

Como diz o Art. 7º da Diretriz Curricular Nacional (DCN) de Computação de 16 de novembro de 2016:

O Estágio Supervisionado, realizado preferencialmente ao longo do curso, sob a supervisão de docentes da instituição formadora, e acompanhado por profissionais, tem o objetivo de consolidar e articular as competências desenvolvidas ao longo do curso por meio das demais atividades formativas, de caráter teórico ou prático, e permitir o contato do formando com situações, contextos e organizações próprios da atuação profissional. (BRASIL, 2016, p. 8)

Dito isso, um trabalho em conjunto com a comunidade escolar, que tenha como um dos focos principais o uso da tecnologia e pensamento computacional, só é possível com a participação ativa do licenciado em computação, com o estágio podendo abrir portas para essa oportunidade.

Diante do que foi apresentado e, para aproximar da melhor forma possível o estagiário a sala de aula, com o intuito de obter a formação profissional proveitosa, a disciplina do estágio supervisionado é dividido em cinco momentos, segundo o capítulo X da Programação e Planejamento do Estágio no Art. 24, o qual são:

- I. Fundamentação Teórica do aluno referente às atividades a serem desenvolvidas -duração de 30 (trinta) horas;
- II. Observação in-loco de aulas ministradas no Ensino Fundamental I e II -duração de 80 (oitenta) horas;
- III. Aulas teóricas e práticas para a elaboração do planejamento dos materiais e atividades a serem realizadas na regência do Ensino Fundamental I e II. Estas atividades devem ser apresentadas ao professor da entidade-campo para aprovação, antes de serem aplicadas -duração de 30 (trinta) horas.
- IV. Regências de classe para o Ensino Fundamental I e II com a inclusão de recursos computacionais em matérias do currículo e/ou deformação básica em informática para os alunos e professores -duração de 20 (vinte) horas, que deverão ser avaliadas em conjunto pelos professores supervisor (professor regente) e da área específica da computação.
- V. Elaboração e Socialização do relatório Analítico das atividades exercidas pelo estagiário com o acompanhamento do professor-orientador de estágio supervisionado. O relatório deverá estar dentro dos formatos da ABNT - duração de 50 (cinquenta) horas. (Resolução 10/2017-CONAD-CESIT/UEA)

Essas etapas são realizadas sequencialmente, garantindo a formação do profissional docente no processo de ensino e aprendizagem, onde o estágio associa a teoria com a prática.

Com um total de 100 horas, o estágio supervisionado foi realizado no Instituto Federal de Ciências e Educação do Amazonas (IFAM), foi dividido em três momentos, sendo: observação, com uma carga horária de 40 horas; a coparticipação, também com uma carga horária de 40 horas e por último a regência, com uma carga horária de 20 horas, menor que os dois primeiros momentos, onde os dois primeiros momentos, observação e coparticipação respectivamente, foram de fundamental importância no processo de reunião de informações necessárias para futuramente ser feita a intervenção com os discentes.

PLANEJAMENTOS E REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES:

A regulamentação do estágio supervisionado na primeira etapa, exige a carga horária de 100h na escola, então junto ao supervisor foi definido um planejamento que consiste nas visitas à escola, para que as observações, coparticipação e regências feitas pelo estagiário atingissem a carga horária necessária como pode ser conferida na Tabela 1.

Tabela 1. Plano de atividades

Nº	ATIVIDADE	DURAÇÃO
1	Observação	40 Horas
2	Coparticipação	40 Horas
3	Regência	20 Horas

Fonte: Acervo dos autores (2023)

OBJETO DE PESQUISA NO ESTÁGIO EM COMPUTAÇÃO

Localizado no município de Coari, o Instituto Federal de Ciências e Educação do Amazonas (IFAM), objeto do estágio, preza bastante pela organização e disciplina dos alunos, sempre atendendo os horários de forma estritamente rigorosa. Ao longo do período em que foi observado o dia a dia da escola ficou aparente que no ensino

médio as pessoas apresentam comportamentos que divergem em certo grau dos identificados durante as demais fases da educação básica.

Dentre os princípios da escola, destaca-se o Protagonismo dos alunos, que se reflete tanto durante as aulas quanto no convívio fora da sala de aula. Como foi mencionado, todos possuem autonomia durante maior parte do intervalo, além de possuírem disciplinas optativas para aperfeiçoarem o seu conhecimento em áreas que são de seu interesse a fim de aplicar tais atividades à solução de problemas reais. (PPCs, 2023, p. 14)

METODOLOGIA

O crescimento de metodologias ativas em sala de aula vem se tornando um grande motivo para mudanças no modo de educar nos últimos anos, é atraente um tipo de metodologia que sugere a ativação dos alunos tornando-os participantes dentro da sala de aula. Isso se dá pelo crescimento tecnológico dos últimos anos, o fácil acesso a informações faz com que trabalhar métodos ativos dentro de sala de aula fique cada vez mais fácil. (MATTAR, 2017)

Quando pensamos em metodologias ativas sempre pensamos em gamificação. Além de sala de aula invertida e até mesmo o *design thinking* a gamificação está presente cada vez mais no cotidiano dos alunos. Segundo Mattar (2017) uma coisa que interessa muito dentro dessa metodologia é que os jogadores podem escolher como aprender.

Ao escolher utilizar uma metodologia que carregasse toda essa responsabilidade de fazer com que os alunos pudessem interagir uns com os outros e com o professor usando uma ferramenta acessível e de fácil usabilidade, escolhemos uma metodologia Gamificada com uma ferramenta chamada Kahoot. Mas para chegarmos na melhor metodologia e na melhor ferramenta que se encaixava nessa metodologia, passamos por um longo processo dividido em três partes: Observação, Coparticipação e Regência.

AS EXPERIÊNCIAS DESENVOLVIDAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO II

O primeiro contato que os estagiários têm com o estágio supervisionado II é na observação. Este é o momento que tudo é novo analisado pelo nosso ponto de vista, e cada detalhe é importante destacar. Como o estágio foi realizado no Instituto Federal

de Tecnologia e Educação do Amazonas, logo de cara o impacto da diferença de ensino e estrutura é o que chama atenção.

Como viemos de estágios anteriores saindo de escolas da rede estadual fica muito claro em nossas observações a lacuna quando se trata de educação. Em sala de aula ficava bem mais explícito essa diferença, muito disso se dá por qualificação de professores.

A maioria dos professores do Instituto Federal do Amazonas não são do Amazonas, o que deixa a mostra a falta de profissionais qualificados na nossa região. É notável que é importante ter diferentes influências culturais de todo Brasil, mas também formar profissionais da área de computação para uma representação regional na área seria interessante.

Embora as incríveis características que os profissionais mostram dentro do Instituto e suas formações inquestionáveis, ainda sentimos falta de metodologias ativas, como estamos tratando de ensino médio nós pudemos observar aulas e mais aulas expositivas. Em matérias como sociologia ou até mesmo em língua portuguesa seria interessante trabalhar sala de aula invertida por exemplo.

Partindo desse fato da falta de Metodologias Ativas começamos a observar mais os estudantes dentro de sala de aula para ter uma ideia de qual método se encaixa melhor no perfil de cada um. Logo de cara nos deparamos com algo que já era previsível: as turmas eram diferentes.

Claro que fazendo uma análise mais ampla conseguimos montar um perfil que foi separado por curso (Informática, Administração ou Agro) e séries (Primeiro, Segundo e Terceiro), foi aí que decidimos trabalhar com as turmas de primeiro ano.

Geralmente as turmas que estão chegando no Instituto Federal estão completamente lotadas esse foi o nosso primeiro desafio que tínhamos de encarar: salas de aulas cheias, mas como estávamos no início nos preocupamos principalmente em idealizar quais recursos utilizar e como utilizá-los.

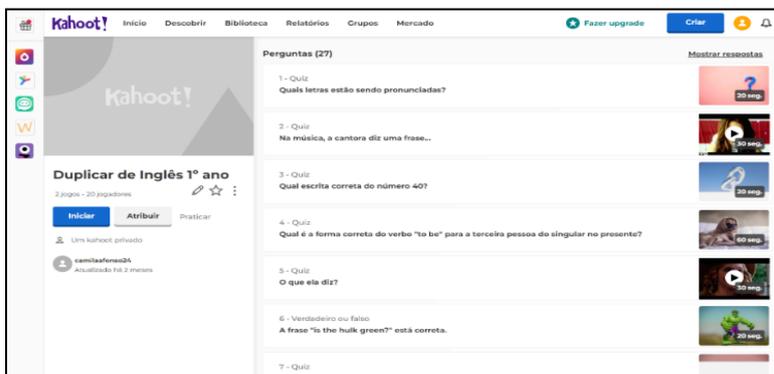
REGÊNCIA E A PRÁTICA DOCENTE

Iniciamos o período da regência com a montagem do nosso plano de ação, onde produziríamos como seria a aula e como ela correria com base em nossas pesquisas sobre Gamificação.

Como já foi dito o Kahoot é uma ferramenta completa que atende todas as expectativas previstas. Além do plano de ação sendo montado teríamos primeiramente que aprender a ter o domínio completo da ferramenta e com isso começamos a trabalhar nelas.

Infelizmente o maior problema do Kahoot é ter algumas funções monetizadas, isso limitou um pouco o que poderíamos fazer com ele, mas superamos bem com a versão gratuita. A primeira coisa que fizemos foi criar um Quiz que no momento era o mais acessível, nele tinha muitas opções de usabilidade onde poderíamos trabalhar, como inserir vídeos do YouTube, perguntas de múltiplas escolhas, perguntas de verdadeiro ou falso e até áudios.

Figura 02 – Tela do Quiz feito com os alunos.



Fonte: Acervo das Autores (2023)

Iremos usar como referência a aula que ministramos na turma IINFW_{II} que é a turma de primeiro ano de informática, eles são tudo que esperávamos em uma turma: engajados, participativos e muito animados. Quando montamos o nosso plano de ação queríamos trabalhar em uma aula expositiva antes de tudo, pois relembramos assuntos que eles já estudaram.

Desde o início da aula eles se mostraram alunos curiosos e sempre respondiam quando era pedido, o que é um bom sinal. Outras turmas de primeiro ano também eram participativas, mas não em grande quantidade como a IINFW_{II}.

Depois da aula, nós tivemos um intervalo e depois disso incluímos a ferramenta para os alunos. O Kahoot é separado em dois, o criador e o jogador. Nesse contexto estávamos montando o Quiz na parte criador, na hora de jogar com os alunos é o professor que tem todo o controle de como o jogo vai se suceder.

No primeiro momento é disponibilizado um pin de seis números no projetor, já no computador, em que os alunos formaram equipes, eles conectam na aba de jogador e digitam o pin que foi disponibilizado, assim entrado na sala do Quizz.

Nesse momento tudo fica muito divertido pois é o momento de os alunos criarem os seus avatares de jogo, decidindo os nomes e sua aparência e como deixamos livre para a imaginação deles cada nome e avatar que ia aparecendo era uma nova leva de risadas, realmente devemos dar os créditos para a criatividade dos alunos de primeiro ano.

Logo no começo eles ficaram confusos de como funcionava, mas eles logo pegaram o jeito, isso graças ao Kahoot ser uma ferramenta intuitiva e de fácil usabilidade. Depois que foram feitas as 27 perguntas eles ainda pediram mais.

Assim como Bedwell et al (2012) classificou, podemos ter um vislumbre de seus conceitos como

- Avaliação: que trabalhava com um sistema de rankings no final de cada rodada.
- Interação humana: onde os alunos conseguiam ver o perfil um dos outros dentro do jogo ou mesmo trabalhando em equipe.
- Imersão: tendo em mente que cada rodada tinha um tempo então os alunos realmente se envolveram dentro da atividade.
- regras e objetivos: esses dois últimos foram seguidos à risca pois dificilmente os alunos conseguiriam driblar as regras do Kahoot (cada equipe tinha o mesmo tempo para responder que os outros tinham). Já os objetivos foram alcançados por uma equipe, que era ganhar.

Ao final da regência, com o intuito de despertar o interesse da competitividade dos alunos da sala de recursos, obter o feedback e analisar o aprendizado dos mesmos, foi realizado uma dinâmica utilizando a plataforma online que nos permitiu desenvolver uma atividade no formato de competição, a qual os alunos tiveram que responder dez questões baseadas no assunto apresentado em aula.

Com o término da atividade, foi anunciado o vencedor da competição, e em seguida feito os agradecimentos aos alunos participantes, bem como a professora supervisora da sala de aula.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A atividade de modelos atômicos desenvolvida em laboratório mostrou que grande parte dos jovens não possui contato frequente com o computador, uma vez que

a maioria dos estudantes não conseguiu responder todas as perguntas em tempo. Aqueles que já tinham uma certa intimidade com a máquina desenvolveram as atividades com mais facilidade, o que denota de outro problema educacional a ser explorado: A inclusão digital de alunos do ensino médio.

Nas turmas que se desenvolveu a regência existe um perfil bem diversificado levando em consideração o perfil individual de cada estudante; há alunos quietos, animados e aqueles que requerem atenção para ter avanços nas atividades, contudo, todos os alunos apresentaram algo em comum este sendo a grande curiosidade e vontade em testar coisas novas e ambientes diferenciados. Prestando relevância a todas essas informações decidiu-se usar esta curiosidade a favor das atividades elaboradas para a aula.

Com uma metodologia prática o foco era uma aula mais dinâmica, onde os alunos eram postos a testes com os computadores e questões das atividades requisitando imaginação e habilidades. Explorando a vontade dos discentes em participar dos desafios foi alcançado o resultado onde todos os alunos participassem além de haver uma resposta positiva vista no método de avaliação imposta no plano de ação, os discentes que tinham dificuldades aprenderam ao longo da aplicação das atividades sobre o assunto abordado enquanto as outras só reforçaram seus conhecimentos e os testavam.

CONCLUSÃO

O período prático realizado no estágio supervisionado em Computação II foi de suma importância para as lições aprendidas, proporcionando uma vasta experiência com a parte prática colocada em vigor, tendo uma dimensão geral de como é ser um licenciado em Computação e as diferentes formas que contribuíram para o crescimento pessoal e profissional, nas quais foram adquiridas habilidades e competências para enfrentar tais responsabilidades como professor-titular.

O estágio foi o pontapé inicial para colocar em prática os conhecimentos teóricos apreendidos ao longo do curso, e as teorias colocadas em prática dos conceitos estudados foram uma preparação para termos noções de como encaramos a vida profissional.

Neste contexto, os desafios encontrados no estágio como professor puderam me motivar a me adaptar da melhor maneira para vencer cada obstáculo que deparamos em sala de aula.

Os resultados foram significativos para entendermos que precisamos nos organizar para gerar resultados e os feedbacks recebidos pelos alunos. Como professor, tivemos que nos adaptar à realidade e encará-la para construir uma base em que pudemos intervir no ambiente escolar.

Por meio do estágio, percebemos que é uma fase em que devemos usufruir para nosso conhecimento. Ela nos traz inúmeros benefícios para nos tornarmos grandes profissionais, e como docentes, as experiências influenciaram a buscar e entender que cada aluno precisava de estratégias tecnológicas que contribuam para o aprendizado e o protagonismo do aluno.

REFERÊNCIAS

APÊNDICE A: REGULAMENTO DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO

BRASIL. Diretrizes Curriculares - Cursos de Graduação [Internet]. Brasília: **Ministério da Educação** 2016. Disponível em: <http://www.<http://portal.mec.gov.br>> em 22 março. 2023.

CASTRO, Aline Tamires Kroetz Ayres; SALVA, Sueli. **Estágio como espaço de aprendizagem profissional da docência no curso de pedagogia**. IX ANPED SUL, 2012.

Conceito de estágio. **Conceito.de.Estágio** Disponível em <<https://conceito.de/estagio>> Acesso em 20 mai. 2022

BEDWELL, Wendy L. et al. Toward a taxonomy linking game attributes to learning: An empirical study. **Simulation & Gaming**, v. 43, n. 6, p. 729-760, 2012.

Metodologias ativas: **para educação presencial, blended e a distância** / João Mattar. – 1. ed. – São Paulo: artesanato Educacional, 2017. – (coleção tecnologia educacional; 11)

PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSOS, Instituto Federal de Tecnologia e Educação do Amazonas – (IFAM), Coari/AM. 2023. Disponível em: <http://www2.ifam.edu.br/pro-reitorias/ensino/proen/guia-de-cursos/ppc#CCO>

Significado de estágio. **Dicio**. Disponível em <<https://www.dicio.com.br/estagio/>> Acesso em 20 mai. 2022

SILVA, Vladimir; SOUZA, Aryesha; MORAIS, Dyego. **Pensamento computacional no ensino de computação em escolas: Um relato de experiência de estágio em licenciatura em computação em escolas públicas**. In: Congresso Regional Sobre Tecnologias na Educação. 2016. p. 324-325.

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS. CONAD-CESIT. **Resolução nº 10/2017**. Dispõe sobre a Programação e Planejamento do Estágio. Itacoatiara: Conselho Universitário, 2007.

VIEIRA, F.M.S. (2000). **Avaliação de Software Educativo**: Reflexões para uma Análise Críteriosa.