



EDUCAÇÃO EM FOCO

23 e 24 de março de 2021



UTILIZANDO O *KAHOOT* COMO FERRAMENTA DE AUXÍLIO NO ENSINO REMOTO.

Aline DOMINGUES¹; Alysson SILVA²; Kaique BENIGNO³; Nylton de OLIVEIRA⁴.

RESUMO

Este trabalho consiste em um relato de experiência dos discentes do curso de Licenciatura em Computação, enquanto integrantes da Residência Pedagógica, um programa de formação de professores promovido pela CAPES. Destacamos por meio desse trabalho, uma ação desenvolvida durante o programa, onde foi realizado um minicurso sobre a utilização do *Kahoot* como uma ferramenta de ensino-aprendizagem, ministrado para os professores de uma das Escolas Campo, em parceria com o IFSULDEMINAS e a Secretaria Regional de Ensino de Varginha, na Cidade de Machado/MG. O objetivo deste trabalho é demonstrar uma ferramenta inovadora, em que os educadores da Escola Campo possam compreender e aprender para utilizar como metodologia de ensino em suas aulas remotas. Com estas ferramentas tecnológicas concluímos que facilitou o trabalho do professor e contribuiu para a inserção de novas tecnologias no ensino.

Palavras-chave: Residência Pedagógica; Jogos Digitais; Educação; Inovação; *Quiz*.

1. INTRODUÇÃO

Em um cenário onde, estamos vivenciando um momento de pandemia, o Sistema Educacional vem enfrentando grandes desafios em virtude do isolamento social, que repentinamente, afastou todos nós das nossas salas de aula. Tanto alunos, quanto os profissionais da educação estão se adaptando às novas formas de ensino através do uso cada vez maior das Tecnologias de informação e comunicação (TIC's).

Como forma de auxiliar os professores da Escola Campo a se adaptarem a novas ferramentas de ensino-aprendizagem, os alunos residentes do 8º período do curso de Licenciatura em Computação, promoveram um Minicurso para lhes apresentar o *Kahoot*, uma plataforma de aprendizagem gratuita baseada em jogos, *quiz*, usados como tecnologia educacional que, desperta o interesse dos alunos pelas aulas e estimula a compreensão do conteúdo estudado.

¹Bolsista Residência Pedagógica/Capes, IFSULDEMINAS – *Campus Machado*. E-mail: domingues.aline1505@gmail.com.

²Bolsista Residência Pedagógica/Capes, IFSULDEMINAS – *Campus Machado*. E-mail: alyssonalfenas2@gmail.com.

³Bolsista Residência Pedagógica/Capes, IFSULDEMINAS – *Campus Machado*. E-mail: kaique.batisantos@gmail.com.

⁴Professor Preceptor, IFSULDEMINAS – *Campus Machado*. E-mail: nyltonpaiolino@gmail.com.



EDUCAÇÃO EM FOCO

23 e 24 de março de 2021



2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O que é *kahoot*? “*Kahoot* que é um jogo online (*quiz*) com perguntas e respostas que tem como objetivo proporcionar aprendizagem e ao mesmo tempo divertir e interagir os alunos” (FEITOSA, et. al., 2020, p.1).

Com a ferramenta *Kahoot* facilitou para os educadores elaborar questionários e jogos de suas disciplinas para usar em sala de aula tornando um ensino híbrido de qualidade.

Segundo Bacich (2015), define a educação híbrida:

A educação é híbrida também porque acontece no contexto de uma sociedade imperfeita, contraditória em suas políticas e em seus modelos, entre os ideais afirmados e as práticas efetuadas; muitas das competências socioemocionais e valores apregoados não são coerentes com o comportamento cotidiano de uma parte dos gestores, docentes, alunos e famílias (BACICH, 2015, p. 27).

3. MATERIAL E MÉTODOS

Neste trabalho foi utilizado a ferramenta *Kahoot* como metodologia de ensino e o *google meet* para transmitir aos professores da Escola Campo as instruções dos residentes pedagógicos no modelo de Ensino Remoto.

Este Minicurso ministrado pelos residentes mostraram e conduziram a elaboração do *Quiz* de questões de História com exemplos, sob a supervisão do professor preceptor para os educadores da Escola Campo.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

O Minicurso realizado obteve resultados satisfatórios, em que os educadores ficaram maravilhados com a tecnologia *kahoot* e utilizaram em suas aulas remotas fazendo *Quiz* com perguntas elaboradas da disciplina que leciona e aplicaram para os seus alunos. Os seus alunos gostaram de participar e ainda pediram mais atividades como estas. Esta ferramenta permitiu que o professor pudesse verificar o resultado instantaneamente.



EDUCAÇÃO EM FOCO

23 e 24 de março de 2021



5. CONCLUSÕES

Neste trabalho podemos concluir que, as novas tecnologias de ensino que estão presentes na *Web* muitas vezes não são utilizadas pelos educadores em sala de aula, porque não tem conhecimento ou treinamento disponível, ou direcionamento sobre o uso das mesmas.

Portanto, é extremamente importante a interrelação das esferas da educação, como foi o caso do IFSULDEMINAS⁵ e a Escola Campo⁶ para que todos os educadores possam usar as ferramentas tecnológicas existentes, contribuindo com um ensino de qualidade.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao IFSULDEMINAS - Campus Machado pela oportunidade de vivenciar a regência.

Agradecemos a CAPES pelo programa de Residência Pedagógica que nos beneficia para adquirirmos experiência em lecionar.

Agradecemos a Coordenadora Daniela Augusta Guimarães Dias pelas contribuições.

Agradecemos ao Preceptor Nylton de Oliveira por estar sempre disponível para nos orientarmos.

REFERÊNCIAS

BACICH, L. **Ensino Híbrido: Personalização e Tecnologia na Educação**. Tecnologias, Sociedade e Conhecimento, Campinas, v. 3, n. 1, p. 100-103, 2015.

Feitosa, R.; *et. al.* **A utilização do Kahoot como ferramenta pedagógica nas aulas de Ciências: O Ensino Híbrido em Foco**. VI Congresso Nacional da Educação. 2020.

⁵Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Campus Machado.

⁶Escola Campo é uma Escola Estadual da Cidade de Machado/MG.