

LÚDICO SOBRE REGRAS DE SEGURANÇA NO LABORATÓRIO UTILIZANDO A FERRAMENTA “ KAHOOT”

Natacha Ferreira Oliveira ¹
Maria Jessica Vieira Leite ²
Davina Chaves Camel ³

INTRODUÇÃO

Nos laboratórios, onde a ciência se desdobra em descobertas fascinantes, a segurança é mais do que uma precaução - é a garantia de que cada experiência seja uma jornada livre de riscos. Imagine-se imerso em um ambiente onde cada gota de líquido e cada centelha de reações são conduzidas com precisão e cautela, resultando em aprendizados transformadores.

No entanto, a transmissão eficaz das normas de segurança pode se revelar um desafio considerável. É nesse ponto que entra em cena o “Kahoot” uma ferramenta que apenas educa, mas também encanta, oferecendo uma abordagem lúdica e envolvente para reforçar as práticas de segurança nos laboratórios .

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

O processo foi dividido em três etapas para garantir uma compreensão sólida e uma participação ativa dos alunos. A primeira etapa

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Biologia Do Instituto Federal Do Ceará ,IFCE Campus Acopiara- Ce, natacha.oliveira11@aluno.ifce.edu.br

² Graduado pelo Curso de Licenciatura em Biologia Do Instituto Federal Do Ceará, IFCE Campus Acopiara- Ce, jessica.vieira09@aluno.ifce.edu.br

³ Profª. Davina Camelo Chaves: Doutora, Instituto Federal do Ceará - IFCE, Campus Acopiara, davina.camelo@ifce.edu.br

: Foi o planejamento das perguntas e respostas de como ser feito. A segunda etapa: foi a criação de perguntas relacionado sobre regras de segurança no laboratório utilizando a ferramenta Kahoot, foram criadas 12 perguntas de verdadeira e falsa e perguntas objetivas sobre quais Epis devem ser usados para adentrar no ambiente do laboratório, foram explicados o manuseio de equipamentos, descartes de resíduos e procedimentos de emergência.

A terceira etapa foi : A aplicação das perguntas. ocorreu no Ifce Acopiara, na matéria componente Química Geral. 1 semestre, os alunos foram divididos em duplas ,que formam 8 duplas no total onde cada, dupla tinha um celular para responderem as perguntas que foram passadas, nesta aplicação teve um maior engajamento dos alunos e a maior compreensão dos conceitos sobre regras de segurança no laboratório, utilizando a ferramenta Kahoot.

REFERENCIAL TEÓRICO

Com cada vez mais frequência, tem-se defendido, no meio acadêmico, a utilização de metodologias com potencial de promover processos de ensino aprendizagem ativos, que estimulem o pensamento crítico, o desenvolvimento de capacidades de interação, negociação de informações, resolução de problemas e autorregulação. Sobre tais formas de ensinar e de aprender, Braga reitera que elas tornam os alunos responsáveis pela construção do próprio conhecimento levando-os a compreensão e assimilação de conceitos abstraídos através da prática.

“Nos ambientes de laboratório, a segurança é fundamental para garantir que as atividades experimentais ocorram de forma controlada e livre de riscos. Ao seguir as regras estabelecidas, os estudantes têm a oportunidade de explorar conceitos científicos de formas prática e segura. No entanto, a

transmissão eficaz dessas normas pode ser desafiadora. É aqui que entra a ferramenta ‘Kahoot’, oferecendo uma abordagem lúdica e envolvente para reforçar as práticas de segurança. Neste trabalho exploramos como ferramenta pode ser integrada para promover a conscientização e compreensão das regras de segurança no laboratório, transformando um tema crucial em uma experiência educativa marcante e interativa”.

Para reforçar a importância das regras de segurança no laboratório utilizando a ferramenta Kahoot. Na esteira dessas reflexões, coadunamos com as proposições de Moran, ao afirmar que uma estratégia bastante atual para inovação pedagógica é combinar metodologias ativas e tecnologias digitais. Sendo assim, podemos citar a gamificação como uma significativa ferramenta.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante o desenvolvimento desta pesquisa, observamos, de um lado, vários aspectos positivos em relação à utilização da ferramenta Kahoo! na turma de biologia na disciplina de química geral no primeiro semestre. De outro lado, algumas limitações, dificuldades e pontos de cuidado foram observados assim, para fins de análise da plataforma, utilizamos como base o estudo no qual foram apresentados aspectos de um aplicativo, sendo eles: aprendizagem dos Epis, conhecimento da ferramenta e um aprendizagem significativa, é importante para os alunos a onde eles se sentiram à vontade para interagir e discutir, os discentes relataram maior interesse e confiança, ao aplicar regra de segurança no laboratório.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com este trabalho foi possível verificar a aplicabilidade da tecnologia, para inovar os métodos e recursos didáticos, e como ela poder ajudar os alunos a aprender o'que são as regras de segurança no laboratório utilizando a ferramenta Kahoot, assim pode-se concluir que a gamificação é mais uma opção, que o professor pode usar como ferramenta engajadora e trazer inúmeros benefícios no processo de ensino-aprendizagem, além de poder ser aplicada em diversas matérias e modalidades e conteúdos no ambiente escolar.

Conforme a proposta de gamificação, através da ferramenta Kahoot, no ambiente escolar que esse processo promove junto aos alunos maior engajamento e a satisfação em participar. Desse modo, as atividades lúdicas ficam mais envolventes, e importantes.é fundamental para utilização da gamificação dentro de sala de aula.

Palavras-chave: Jogo Interativo. Metodologia Ativa .Laboratório .Plataforma Digital.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar meu sincero agradecimento ao Instituto Federal do Ceará (IFCE) - Campus Acopiara, pela infraestrutura e apoio oferecidos durante a realização deste trabalho. Agradeço especialmente à professora e orientadora Davina Chaves, cuja orientação e dedicação foram fundamentais para o desenvolvimento deste projeto. Agradeço também aos alunos que participaram das atividades, cujo engajamento e entusiasmo tornaram a experiência ainda mais enriquecedora. Por fim, agradeço ao Congresso CONEDU pela oportunidade de compartilhar e discutir as práticas educacionais inovadoras que promovem a segurança e o aprendizado em ambientes laboratoriais.

REFERÊNCIAS

Braga, A. (2018). Metodologias ativas: construindo uma educação de qualidade. *Revista Brasileira de Educação*, 23(72), 123-145

Moran, J. M. (2015). *Metodologias ativas para uma educação inovadora*. São Paulo: Editora DOL

Kahoot! (2020). Gamification in the classroom: enhancing student engagement and learning.

Silva, M. F., & Oliveira, R. A. (2020). A importância da segurança em laboratórios de ensino: desafios e propostas. *Educação em Questão*, 16(1), 45-59.

Alves, A. J., & Sousa, R. M. (2019). A integração da tecnologia no ensino de química: estudo de caso. *Revista Brasileira de Ensino de Química*, 41(3), 123-135.

Gonzalez, A. C., & Pereira, C. L. (2021). Gamificação e ensino: o uso de tecnologias digitais para engajar alunos. *Revista de Educação e Tecnologia*, 14(2), 67-81.

Pereira, M. L. (2022). Segurança em laboratórios: a formação de estudantes conscientes. *Caderno de Segurança e Saúde*, 5(1), 15-30.

MORAN, José et al. Mudando a educação com metodologias ativas. **Coleção mídias contemporâneas. Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens**, v. 2, n. 1, p. 15-33, 2015

LOVATO, Fabricio Luís; MICHELOTTI, Angela; DA SILVA LORETO, Elgion Lucio. Metodologias ativas de aprendizagem: uma breve revisão. **Acta Scientiae**, v. 20, n. 2, 2018.