

RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA: UMA EXPERIÊNCIA COM USO DO *KAHOOT* COMO UM AUXÍLIO NO ENSINO REMOTO

Lidiane Lima De Oliveira ¹
Dr. Joana D’Arc Araújo Ferreira ²

RESUMO

O presente trabalho tem como base apresentar um relato de experiência no Programa Residência Pedagógica (PRP), a proposta foi pensada devido as circunstâncias atuais do contexto educacional, a qual está sendo inserido em tempos de pandemia da covid-19, a experiência foi realizada na escola da rede pública ECIT Escola Estadual Francisco Ernesto do Rêgo, situada em Queimadas-PB. Desta forma, objetivo foi realizar um ação educativa, por meio da utilização de aplicativo educacional, o *kahoot* com uma ferramenta que auxilia no processo de ensino-aprendizagem dos alunos. Metodologicamente optou-se por uma pesquisa qualitativa, com foco de uma pesquisa colaborativa, com o intuito de contribuir com recursos tecnológico com intuito de facilitar o processo de ensino-aprendizagem. Resultados obtidos foram um maior motivação e uma melhoria significativa no desempenho, e na construção do conhecimento no processo de ensino-aprendizagem no ensino remoto.

Palavras-Chaves: Residência Pedagógica, *Kahoot*, Ensino Remoto.

INTRODUÇÃO

O Programa Residência Pedagógica (PRP) é um programa da Coordenação de aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior- CAPES. Desta forma, o Programa da Residência Pedagógica é um espaço, que oportuniza os discentes no decorrer do seu processo de formação inicial, a possibilidade de consolidar sua formação, a partir da prática pedagógica. Assim, diante do novo cenário do sistema educacional, em virtude da pandemia do covid-19, surgiu diversos desafios a serem superados, mas com avanço tecnológicos surgiram novas possibilidades, a partir das plataformas educativas. Desta

¹ Graduando do Curso de Geografia da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, lidianelimaoliveira08@email.com;

² Professora Orientadora: Doutora lotada no Departamento de Geografia, Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, joanarcn@yahoo.com.br

maneira, com o intuito de auxiliar alunos e professores diante do contexto atual da educação, partimos da perspectiva da utilização das potencialidades das ferramentas digitais o *Kahoot*, que possibilita um engajamento e motivação dos alunos, além de uma melhor compressão dos conteúdos.

A relevância deste relato, pauta-se em dialogar a importância do programa da residência pedagógica, além da necessidade de encontrar novos caminhos para revitalizar o ensinar e o aprender, em meio aos desafios encontrados no decorrer do exercício professoral, na qual estar inserido em um novo contexto educacional. Dentro das ações realizadas, durante o período de participação na Residência Pedagógica, teve por objetivo o presente relato, expor a importância da inserção de ferramentas digitais, em destaque, os aplicativos de cunho educacional como o *Kahoot* enquanto ferramenta educativa, que auxilia no processo de ensino-aprendizagem, para além de contribuir para a inovação do ensino de geografia, favorecendo um ambiente mais atrativo e dinâmico.

Em síntese metodológica, pauta-se trabalhar com base em uma pesquisa qualitativa, que pretende compreender alguns aspectos da vivências do grupo envolvidos, além dos desafios no processo de ensinar e de apreender. O programa da residência proporcionou diversos desafios a serem superados, mas propiciou um desenvolvimento contínuo de produção de saberes, fazendo destes momentos um meio para realizar as discursões, propor novas metodologias, e fazer uso de novas práticas pedagógicas. Por fim, esse presente estudo configurou-se de suma importância, pois foram muitos obstáculos a serem superados pelos residentes, mas que foi fundamental para o crescimento profissional e pessoal de um futuro educador.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS).

O presente estudo baseia-se em uma pesquisa qualitativa, norteada em uma perspectiva do método fenomenológico, adotado para as observações e realizações das ações docentes. De acordo, Para FERREIRA (2015, p. 117) a pesquisa qualitativa “é essencial para o entendimento da realidade humana, das dificuldades vivenciadas, das atitudes e dos comportamentos dos sujeitos envolvidos”, desse modo a pesquisa traz a viabilidade de analisar os possíveis resultados, a partir da utilização do aplicativo educacional, o *Kahoot*, a fim de compreender alguns aspectos. Assim, com um foco de uma pesquisa colaborativa no ensino de geografia, no processo de ensino-aprendizagem numa perspectiva da construção dos conhecimentos da Geográfica, de uma forma mais

dinâmica e atrativa, a partir da utilização de aplicativos educacionais no novo âmbito educacional que se insere na atualidade.

Desta maneira, a materialização das atividades realizadas, as quais foram efetuadas as aulas e o planejamentos das mesma de forma remota. Assim, as aulas foram norteadas a partir do uso de matérias didáticos. Nesse sentido, administração das aulas ocorrem de forma expositivas e dialogadas com a introdução de alguns recursos, que auxiliasse os alunos no seu processo de ensino-aprendizagem, como uso de vídeos, charges, musicas, para além do uso de aplicativo *Kahoot* com objetivo de dinamizar as aulas, e colaborar na construção do conhecimento geográfico. Portanto, a partir da aplicação de técnicas colaborativas, com os membros envolvidos na pesquisa, possibilitara análise das realidades no contexto atual da educação, além de almejar resultados proposto.

REFERENCIAL TEÓRICO

Com avanço da tecnologias surgiram novos recursos entre eles os dispositivos moveis, que logo foram ganhando espaço no âmbito educacional. Sendo assim, tornou-se fundamentais para transformação do ensino, as tecnologias moveis pois dar a possibilidade de proporcionar uma revolução no processo de ensino. CORREIA; SANTO (2017, p. 253) argumenta que “Kahoot!, tem a dupla vantagem de desafiar os alunos no processo de aprendizagem e de aprender num ambiente de aprendizagem mais dinâmico e divertido” assim é preciso tornando-se o aluno participativo na construção dos seus conhecimentos, uma vez que, JUNIOR; CANTO; MARTINS, (2019, p. 30) salientam

Desta forma, a aprendizagem móvel surge como tendência colaborativa à educação formal. Escolas e/ou educadores poderão utilizá-la, não como substitutivo para a educação tradicional, mas, como importante aliado nos processos cognitivos, possibilitando a união do interesse dos estudantes pelos dispositivos móveis com os conteúdos curriculares.

Nesse sentido, os aplicativos possui uma potencialidade no ensino aprendizagem, pois favorece para uma maior interação entre alunos e professores, ocasionando assim, uma motivação e um estímulo no processo de aprendizagem. Posto isto, para JUNIOR; CANTO; MARTINS (2019, p. 30) “[...] Ao mesmo tempo, permite ao estudante apreender os conhecimentos de modo criativo, autoral, colaborativo e, principalmente, digital [...]” ainda assim, os aplicativos podem ser usados como uma complementação no ensino, onde tem a possibilidade de ser usados em diferentes contextos educacionais, devido a sua acessibilidade.

Nessa conjuntura, fazer o uso de aplicativos moveis no contexto escolar é umas das formas de integrar as tecnologias em sala de aula, além de aproximar os estudantes das atividades escolares. Para RAMOS, CARDOSO, e CARVALHO (2020, p. 4) “O uso do Kahoot proporciona um meio alternativo para que o processo ensino-aprendizagem ocorra de forma assertiva e diferenciada.” fazendo com que, o ensinar e o apreender aconteça de forma significativa e motivadora, visto que, as ferramentas educativas, centraliza o aluno como participante atuante na construção do seu conhecimento.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A residência pedagógica iniciou no período de 2020, com o desenvolvimento das atividades e as orientações, diante desse momento, dado o esforço coletivo dos integrantes que compõe o programa em questão, que tiveram que buscar novos caminhos para efetuar o ensino, mediante aos desafios que surgiram. Durante todo esse período de observação, obtivemos a oportunidade de possibilitar o conhecimento, e de conhecer e vivenciar a dinâmica escolar, sobretudo analisar e refletir acerca de todos os desafios enfrentados na prática docente, inclusive nas circunstâncias do modelo remoto, propiciando desta forma outros caminhos para aprimorar a prática docente.

No início do ano de 2021, foram iniciadas atividades de regência nas turmas, os alunos das turmas tinha em torno de 30 alunos matriculados, porém a participação dos mesmos nas aulas online através do Google Meet, era em média de sete a oito alunos que frequentava regularmente as aulas semanais. Nesse sentido, isso ocorreu devido a evasão escolar, em decorrência da falta de acesso aos recursos tecnológicos, além da falta de interesse dos alunos.

Desse modo, obtive um desafio em desenvolver novas metodologias de ensino, para melhor aprimorar, o processo de ensino aprendizagem dos alunos, forma muitos desafios, a serem enfrentados, no primeiro momento, nas aulas foram utilizados slides informativos, fazendo sondagens a respeito do conteúdo abordados, de início optei em verificar a dinâmica da sala de aula.

Assim, para a melhor compreensão, além de fazer usos de vídeos, foi realizada uma dinâmica a partir da ferramenta *kahoot*, desta forma houve um melhor dinamismo onde possível manter os alunos atentos na aula, a partir dos recursos da plataforma. Seguindo a mesma dinâmica houve uma recapitulação do que foi já trabalhado anteriormente, além do uso do *kahoot*, onde foi possível fazer a ilustração de slides e questões ao mesmo tempo houve pontos positivos a medida em que os alunos respondiam corretamente os quizzes de

forma mais rápida. Logo com uso de ferramentas digitais, como *kahoot* por meio de atividades em sala, proporcionou um ambiente mais atrativo e dinâmico, visto que, ocasionou uma motivação entre os alunos, além de aumentar o interesse do mesmo ao conteúdo trabalho, assim foi perceptível um engajamento positivo no decorrer das aulas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Programa Residência Pedagógica possui uma grande relevância para formação inicial de futuros educadores, devido a sua possibilidade de integrar discentes no ambiente escolar, permitindo assim vivenciar durante todo o percurso de participação do programa da residência pedagógica, as diversidades encontradas no cotidiano escolar. Desta maneira, por meio da realizações da regências, e a observação da turma para o início da prática docente, foi de grande importância para que houvesse uma reflexão acerca das nossas ações no decorrer do exercício da regência.

Desta forma, foi possível perceber as mudanças ocorridas na rotina dos alunos, onde foi necessário um novo planejamento mais flexível, para melhor aprimorar o acesso as aulas, visto que, foi relevante compreender o funcionamento de uma sala de aula, mesmo que seja uma sala virtual, foi notório identificar os reflexos de uma nova dinâmica em que surgiu, podendo observar os limites encontrados em sala de aula, como a evasão escolar, ou pela limitação de recursos, além de superar os próprios limites para assegurar o favorecimento da educação.

Desta maneira, os resultados obtidos através das pesquisas, e das ações realizadas foram bastantes significativas, pois a partir de uma nova metodologia, aplicada em sala de aula, mesmo de maneira online, foi perceptível a motivação, e o entusiasmo dos alunos ao serem introduzidos, em um novo ambiente educacional mais lúdico, a qual propiciou um favorecimento no processo de aprendizagem dos discentes, que venho a contribuir para um maior interesse dos mesmos pelo conteúdo e pela geografia, materializando assim uma aprendizagem mais ativa e significativa.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus por permitir vivenciar esses momentos, além do apoio da CAPES, pela a oportunidade de realizar a prática docente, através da residência pedagógica, qual trouxe contribuições imensuráveis para minha formação docente. Como também a todos aqueles que fazem parte do Programa da Residência Pedagógica, pela oportunidade de fazer parte desse programa de grande importância.

REFERÊNCIAS

- CORREIA, M. SANTOS, R (2017) Aprendizagem baseadas em jogos online: uma experiência de uso do Kahoot na formação de professores. In Ponte, C., Doderó, J. M. & Silva, M. J. (2017). **Atas do XIX Simpósio Internacional de Informática Educativa e VIII Encontro do CIED –III Encontro Internacional**. (252-257) Lisboa: CIED – Centro Interdisciplinar de Estudos Educacionais. Disponível em: [Paper Title \(use style: paper title\) \(ipl.pt\)](#) Acesso em: 1 Março. 2022
- FERREIRA, L. A. C. Pesquisa quantitativa e qualitativa: perspectivas para o campo da educação. **Revista Mosaico**, v. 8, n. 2. 2015.
- JUNIOR, Luiz Martins. CONTO, Josi Zanette. MARTINS, Rosa Elisabete M. W. **Explorando as potencialidades das tecnologias moveis no ensino de geografia**. Educa, Revista Multidisciplinar em Educação, Porto Velho, v. 6, n° 15, p. 27-41, jul./set., 2019.
- RAMOS, marcos coelho; CARDOSO, Kitawann Tayrone de Sousa Nunes; CARVALHO, Maria do Carmo Silva. Uso da Ferramenta Digital kahoot como Estratégia para avaliação no ensino superior. **Anais do CIET:EnPED:2020 - (Congresso Internacional de Educação e Tecnologias | Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância)**, São Carlos, ago. 2020. ISSN 2316-8722. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2020/article/view/1547>. Acesso em 7 de março. 2022.