



Utilização do software *Kahoot* no ensino da Matemática: um relato de experiência

Use of Kahoot Software in Mathematics Teaching: A Report of Experience

Carlos André de Melo*

Jorge Luiz de Souza**

Kamyla Thais Dias de Freitas***

Fernando Luiz Cardoso****

Palavras-chave: Educação Matemática. Ensino. Jogos digitais.

Linha Temática: Educação Matemática

Introdução

A Educação, influenciada pela globalização, avança no desenvolvimento dos indivíduos, fazendo com que as novas tecnologias, como a Internet, forcem a adaptação ao meio e ao ambiente social. Neste sentido, o professor se torna um elo de conhecimento dessas tecnologias inovadoras, transformando o processo de aprendizagem. Assim, os recursos tecnológicos usados na Educação devem caminhar buscando um objetivo único: a otimização do processo de ensino e aprendizagem (FIGUEREDO, 2003).

Dessa forma, o uso das tecnologias digitais possibilita a transformação dos velhos paradigmas de educação, propiciando atividades pedagógicas inovadoras.

* Graduado em Matemática, Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade do Estado de Santa Catarina, kandeco3@gmail.com.

** Graduado em Matemática, Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade do Estado de Santa Catarina, jlsouz44@gmail.com.

*** Mestre em Ciências do Movimento Humano, Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade do Estado de Santa Catarina, kamyla.freitas@outlook.com.

**** Doutor em Sexualidade Humana, Professor titular no Programa de Pós-Graduação em Ciência do Movimento Humano e no Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade do Estado de Santa Catarina, fernando.cardoso@udesc.br.



No geral, a tecnologia pode ser capaz de aumentar a motivação do aluno, quando inserida num ambiente desafiador, pois por si só esta não é um elemento motivador, sendo necessário uma proposta de trabalho interessante, para que os alunos não percam rapidamente a motivação (FIGUEREDO, 2003). Por conseguinte, o computador pode ser visto como uma ferramenta de ensino e facilitador da aprendizagem, buscando fascinar o aluno para as novas descobertas.

Em face da necessidade do uso da tecnologia no ambiente escolar, ressalta-se a importância do desenvolvimento de software educacional de qualidade técnica e pedagógica para a utilização no contexto escolar. Além disso, a concepção de aprendizagem exaustivamente disseminada nos dias de hoje ressalta o quão importante são as interações entre sujeitos e objetos para a aprendizagem. Para Silva (2000), a pedagogia interativa é uma proposta que valoriza o papel do professor como mediador de novas e recorrentes interações e encorajador da rede de conhecimentos que os alunos constroem e do desenvolvimento de novas competências comunicativas.

Nesse contexto, o objetivo desse trabalho é apresentar a utilização de jogos digitais utilizando a plataforma *Kahoot*, para propor aos alunos que participem de uma nova experiência de aprendizado da matemática, por meio de jogos em computadores e celulares, visto que esta plataforma é um novo contexto de interatividade entre professor, aluno e aprendizagem, tornando-se um meio acessível na qual todos podem participar ao mesmo tempo.

Relato de experiência

A proposta foi desenvolvida em uma escola privada da cidade de Florianópolis, uma instituição Jesuíta, com aproximadamente 3200 alunos, abrangendo todos os anos do ensino fundamental e médio. Nessa instituição há um laboratório para a disciplina de Matemática, na qual é desenvolvido várias atividades pedagógicas, bem como a prática de jogos e gameficação.



Dentre as diversas plataformas utilizadas, o *Kahoot*, é aplicado em uma aula em forma de ‘*game quiz*’, composta pelos alunos organizados em equipes e o professor como mediador. O *Kahoot* é uma plataforma de criação de questionário, pesquisas e quizzes que foi criado em 2013, baseado em jogos com perguntas de múltipla escolha, que permite aos educadores e estudantes pesquisar, criar, contribuir e partilhar conteúdos e conhecimentos, funcionando em qualquer dispositivo tecnológico conectado à Internet.

Essa metodologia envolve todos os alunos simultaneamente, pois existe um questionário com determinado tempo de resposta e quanto mais rápido a resposta é realizada, maior é a pontuação do aluno, dessa forma, não basta apenas acertar a questão, mas também requer do aluno uma determinada velocidade de respostas. O jogo na maioria das vezes é formado por 10 questões aleatórias, mas sempre de acordo com os conteúdos programáticos da disciplina que está sendo ministrada em sala de aula. Outro aspecto de destaque é o fato da própria plataforma *Kahoot* fornecer o ranking durante a atividade.

Um exemplo de conteúdo trabalhado na plataforma Kahoot é o jogo de ângulos, que é desenvolvido com as turmas dos 8º anos do ensino fundamental, esse jogo constitui na interpretação de imagens como também em perguntas e respostas relacionados ao conteúdo.

Essa prática vem sendo monitorada há alguns meses e pode-se observar um melhor desempenho do educando em sala de aula, pois o lúdico e o lógico ficam mais acentuados por estes. Observou-se também uma melhor interação em sala de aula na relação aluno/professor favorecendo uma aula mais atraente e dinâmica.

Referências

FIGUEIREDO, J. C. A.. **Informática na Educação**: “Novos Paradigmas”. Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. 2003.

SILVA, M. **Sala de aula interativa**. Rio de Janeiro: Quartet, 2001.