

O USO DA PLATAFORMA KAHOOT NO ENSINO DE TRIÂNGULOS: UMA EXPERIÊNCIA DE REGÊNCIA

Natália Leite Duarte¹
Rayane Pereira Rodrigues²
Sonaly Duarte de Oliveira³
Abigail Fregni Lins⁴

RESUMO

O presente artigo relata nossa regência ocorrida durante o Módulo II do Programa Residência Pedagógica da Universidade Estadual da Paraíba Campus Campina Grande. Por sabermos da dificuldade do ensino da Geometria assim como de sua aprendizagem, nos debruçamos no ensino de triângulos com alunos do 8º ano do EF II de uma escola pública da cidade de Campina Grande. Para isso, utilizamos a plataforma Kahoot. Ao analisarmos os resultados dos alunos via Google Forms com relação à nossa regência, notamos uma visão positiva deles sobre a metodologia adotada. Com isso, entendemos ter sido de suma importância a utilização da plataforma Kahoot para o ensino de triângulos. Consequentemente, entendemos ter sido de êxito nossa experiência de regência.

Palavras-chave: Programa Residência Pedagógica UEPB; CAPES; Recursos Tecnológicos; Matemática; Kahoot.

SOBRE O PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

O Programa Residência Pedagógica, PRP, foi lançado em 2018 pelo Ministério da Educação, MEC, por intermédio da Diretoria de Educação Básica Presencial da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, CAPES, o qual iniciou com o intuito de induzir, incentivar e acompanhar a formação inicial e continuada de profissionais de magistério e os programas de estudos e pesquisas em educação, bem como apoiar as Instituições de Ensino Superior quanto a implementação de projetos inovadores que promova a articulação entre a teoria e a prática nos cursos de Licenciatura, conduzidos em parceria com as redes públicas de educação básica (BRASIL, 2018).

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, natyleite96@gmail.com;

² Graduanda dos Cursos de Licenciatura em Matemática da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB e Licenciatura em Pedagogia - UniCesumar - PB, rayane.pereira@aluno.uepb.edu.br;

³ Doutora e Preceptora do PRP, nalydu@hotmail.com;

⁴ Doutora e Docente Orientadora do PRP – UEPB, bibilins@gmail.com.

O objetivo do Programa é contribuir para o aperfeiçoamento da formação prática profissional dos discentes nos cursos de Licenciatura por meio de sua imersão na escola de Educação Básica, ainda na segunda metade do curso. Outro objetivo importante para ressaltarmos é que o Programa proporciona a aproximação e o fortalecimento das relações entre as Instituições de Ensino Superior e as escolas de Educação Básica. Desse modo, a Universidade Estadual da Paraíba - UEPB desenvolve ações em parceria com as escolas de Educação Básica do Estado da Paraíba por meio do Programa Residência Pedagógica - PRP, vinculados à CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior).

O PRP é dividido em três Módulos, ou seja, Módulo I, II, e III, subdividido em três Eixos, sendo eles: Eixo 1 - Formação, Eixo 2 - Planejamento das aulas de regência e por fim, o Eixo 3 - Fase de regência na escola-campo.

O Módulo I de nosso subprojeto de Matemática Núcleo UEPB *Campus Campina Grande* se deu entre outubro de 2020 e março de 2021 de forma remota devido à pandemia do Coronavírus acometida no país e no mundo. O Eixo 1 foi realizado por meio de leituras de textos sobre a importância das tecnologias durante o momento pandêmico, análise e discussões dos projetos pedagógicos de cada uma das escola-campo, bem como dos currículos de Matemática. Ainda, tivemos dois seminários com a participação de docentes renomados da área, Prof. Dr. Sérgio Lorenzato onde discutimos e refletimos a respeito de nossa formação docente e sua profissionalização e Prof. Dr. Márcio Uriel Rodrigues onde analisamos de forma crítica e discutimos a Base Nacional Comum Curricular BNCC. No Eixo 2 foi realizado estudos da obra *História nas aulas de Matemática: fundamentos e sugestões didáticas para professores* dos autores Iran Abreu Mendes e Miguel Chaquiam (2016). Com isso, elaboramos um diagrama metodológico sobre Números Reais do ponto de vista histórico a ser ministrado no Eixo 3, Regência. Ademais, tivemos um seminário com a participação de um dos autores da obra estudada, com o Prof. Dr. Iran Abreu Mendes onde foi possível debatermos e aprofundarmos nossos conhecimentos em relação a História da Matemática como metodologia de Ensino. O Eixo 3 se deu remotamente na escola-campo Escola Municipal de Ensino Fundamental Padre Antonino, localizada na cidade de Campina Grande, no estado da Paraíba, entre os dias 01 e 26 de março de 2021, em uma turma do 9º Ano do Ensino Fundamental II, no período vespertino. Ainda, a

experiência de regência durante o Eixo 3 do Módulo I encontra-se em Duarte *et al.* (2021, in press).

O Módulo II iniciou em abril de 2021 com término em setembro de 2021. O Eixo 1, de formação, se deu por seminários remotos com a participação de estudiosos e docentes da área, como o Prof. Dr. Gelson Iezzi autor da coleção Fundamentos da Matemática Elementar, onde debatemos sobre a sua coleção e o quão importante ela é para os alunos egressos do Curso de Matemática, e também sobre a importância e relevância da matemática básica escolar; Profa. Dra. Regina Pavanello sobre o ensino da Geometria; Profa. Dra. Regina Célia Grando sobre jogos na Educação Matemática, e, por fim, Profa. Dra. Ana Kaleff sobre a importância e relevância do Laboratório de Matemática. O Eixo 2, de planejamento das aulas de regência, foi realizado a partir dos conteúdos de Matemática programado das turmas e pelo estudo de plataformas online, *Kahoot*, *Padlet* e *Wordwall* como recursos tecnológicos e facilitadores no ensino e aprendizagem dos alunos, a ser trabalhado no Eixo 3, Regência. O Eixo 3 se deu de forma remota. O artigo em questão relata momentos desta regência sobre o ensino de triângulos com o uso da plataforma *Kahoot*.

SOBRE O ENSINO DA GEOMETRIA

O ensino e a aprendizagem da Matemática vêm sendo bastante problematizados, dentre outros fatores, devido aos baixos índices de aprendizagens verificados por meio de avaliações internas e externas, que analisam o desempenho dos alunos da Educação Básica, como Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB), entre outros, os quais não são satisfatórios em relação ao ensino da Geometria.

Diante deste cenário, a Geometria surge como uma área da Matemática em que esses problemas se acentuam. Tendo em vista que, por vezes, os professores não se sentem à vontade para ministrar os conteúdos de Geometria. Assim causando uma ausência, ou quase ausência, do ensino da Geometria na Educação Básica. Para Lorenzato (1995) há duas causas que ajudam a explicar essa omissão que o ensino da Geometria vem enfrentando:

São inúmeras causas, porém, duas delas estão atuando forte e diretamente em sala de aula: a primeira é que muitos professores não detêm os conhecimentos geométricos necessários para a realização de suas práticas pedagógicas. [...] A segunda causa da omissão geométrica deve-se à exagerada importância que, entre nós, desempenha o livro didático, quer devido à má formação de nossos professores, quer devido à estafante jornada de trabalho que estão submetidos (Lorenzato, 1995, p. 3).

Segundo Pavanello (1993, p. 8), “o abandono do ensino da geometria não se deve ao desenvolvimento da matemática, que o teria suspostamente tornado desnecessário, ou à conclusão de que sua contribuição para a formação do aluno não é importante”. Portanto, essa ausência do ensino da Geometria vista na Educação Básica e a ênfase dada no ensino da Álgebra pode dificultar a formação matemática dos alunos, uma vez que os priva da possibilidade do desenvolvimento integral dos processos de pensamento necessários à resolução de problemas matemáticos. Por todos os fatores mencionados, resolvemos em nossa regência nos debruçarmos no ensino da Geometria, especificamente no ensino de triângulos.

SOBRE A PLATAFORMA KAHOOT

O *Kahoot* é uma plataforma de aprendizagem gratuita baseada em games, de origem norueguesa desenvolvida no ano de 2012 por Morten Versvik, Johan Brand e Jamie Brooker, voltado para professores e alunos. Sendo assim, o *Kahoot* é elaborado para a criação de atividades personalizadas de forma dinâmica e interativa, com base na gamificação, isto é, na utilização de elementos e características presentes no jogo, em especial no jogo digital, com regras e atribuições de pontuação para os alunos que responderem as perguntas de forma correta em curto período de tempo. Para Wang (2015):

Kahoot! É um jogo baseado em respostas dos estudantes que transforma temporariamente uma sala de aula em um game show. O professor desempenha o papel de um apresentador do jogo e os alunos são os concorrentes. O computador do professor conectado a uma tela grande mostra perguntas e respostas possíveis, e os alunos dão suas respostas o mais rápido e correto possível em seus próprios dispositivos digitais (WANG, 2015, p. 221).

A plataforma apresenta-se em inglês, idioma em que foi criada, podendo ser traduzida para o português. Intuitiva e autoexplicativa possui uma multiplicidade de atividades que podem ser criadas para uso em diversas disciplinas. A mesma possibilita a criação de quatro tipos de atividades online: *Quizzes*, *Discussion*, *Jumble* e *Survey*. O *Kahoot* pode ser acessado pelo aplicativo mobile, compatível com IOS e Android, ou navegador, ou seja, é acessível em qualquer dispositivo com ligação à *Internet*. O primeiro passo para uso da plataforma é o de acessar o *link* que direciona para o site da plataforma <https://kahoot.com/schools-u/> e clicar em *login in* (conecte-se). É possível efetuar um cadastro no *site* com o preenchimento de alguns dados solicitados ou mesmo acessar com a própria conta do *Google*, *Microsoft* ou *Apple*. O modo gratuito permite a

criação de diversas atividades, ou seja, pode-se editar livremente, porém somente atividades em formato questionário ou verdadeiro e falso. Há também uma restrição quanto ao número máximo de jogadores por jogo, podendo ser de até 50 jogadores. Caso queira, é possível criar novas atividades, por exemplo, quebra-cabeça, palavra nuvem, entre outros. Porém, para criar tais atividades é necessário optar pelo modo pro, modo este pago pela assinatura.

Para que os alunos possam participar, deve-se passá-los o PIN do quiz, que seria o código de acesso a atividade. O Kahoot foi usado durante nossa experiência de regência de maneira remota como forma revisar o conteúdo de triângulos.

EXPERIÊNCIA DE REGÊNCIA

Nossa regência se deu na escola-campo Escola Municipal de Ensino Fundamental Padre Antonino, localizada em Campina Grande, Paraíba, entre os dias 07 de julho e 30 de setembro de 2021, no período vespertino. O acompanhamento foi realizado na turma do 8º ano D, com 37 alunos matriculados. Nossa regência se deu remotamente em decorrência ao contextual atual da pandemia da COVID-19 por meio do *Google Meet*, *Google Classroom* e também *Google Forms*.

É sabido que o ensino da Geometria na educação básica, tanto por parte do professor quanto do aluno, é muito temido, devido, por vezes, à metodologia tradicional usada em seu ensino. Tendo em vista as dificuldades atuais oriundas do ensino remoto, nos permitiu fazer uso de outras práticas metodológicas, como, por exemplo, a utilização de recursos tecnológicos a manter os alunos atentos e concentrados durante as aulas remotas.

A fim de tornar o ensino da Geometria, em especial o ensino de triângulos mais dinâmico, atrativo e prazeroso, durante o planejamento de nossa regência nos deparamos com a necessidade de inovar e buscar alternativas metodológicas para trabalhar com os alunos. Sendo assim, a utilização de plataformas digitais interativas em sala de aula, por sua vez, se faz necessária para trabalhar conteúdos matemáticos, como uma forma de mostrar que é possível aprender Matemática, ou melhor, triângulos, de maneira divertida e prazerosa, sem ao menos fazer uso de fórmulas matemáticas ou até mesmo de memorizações, bem como é uma forma de desmitificar o ensino da Geometria, o qual, por vezes, realizado por aulas expositivas, na qual o principal protagonista para construção do conhecimento é o professor. Portanto, nossa experiência de regência relatada aqui se refere ao trabalho com a plataforma *Kahoot*,

ressaltando suas contribuições no ensino de triângulos na turma do 8º Ano D no dia 20 de agosto de 2021, de forma remota por meio do *Google Meet* e *Google Classroom*.

A primeira aula de regência, em 20 de agosto de 2021, via *Google Meet*, iniciou acolhendo aos alunos e perguntado a todos se estavam bem. Logo em seguida explicamos a eles sobre o que seria a aula do dia e o que seria trabalhado. A aula se deu em dois momentos. No primeiro momento foi realizada uma aula de revisão por meio de uma apresentação no *Power Point* sobre todo o conteúdo de triângulos estudado até o presente momento, para a avaliação que seria aplicada na aula seguinte. De início, relembramos um pouco o que foi estudado sobre triângulos, como elementos de um triângulo; classificação de triângulos; ângulos no triângulo, altura e mediana de um triângulo; bissetriz e mediatriz de um triângulo; congruência de triângulos e propriedades dos triângulos isósceles e equilátero:

Figura 1: Apresentação da medida do ângulo externo de um triângulo



Fonte: Autoria própria

No segundo momento da aula utilizamos um *quiz* elaborado na plataforma *Kahoot* que envolveu o conteúdo de triângulos para que assim pudéssemos acompanhar em tempo real o desenvolvimento dos alunos e termos um retorno a respeito da aprendizagem dos mesmos sobre o conteúdo estudado. Como também para que os alunos pudessem revisar e estudar de maneira dinâmica e atrativa.

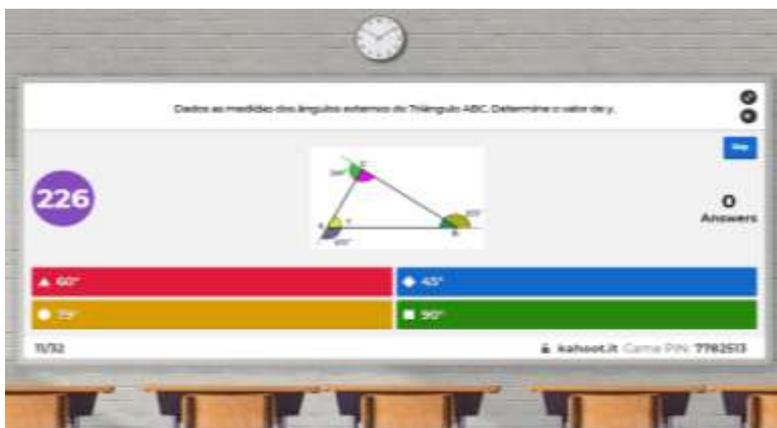
O *quiz* foi elaborado com a preceptora e residentes, com questões inéditas e outras que já estavam disponibilizadas na plataforma. Porém, foram feitas algumas adaptações para encaixarem melhor à aula. O *quiz* possuía 32 perguntas, com questões de múltipla-escolha e quatro alternativas. No kahoot as alternativas são apresentadas por cores associadas a figuras geométricas, sendo elas, triângulos, círculo, losango e quadrado e questões de verdadeiro ou falso. De início compartilhamos a tela de

apresentação do *quiz* via *Google Meet* e explicamos o passo a passo de como se daria o acesso dos alunos à plataforma como também ao *quiz*, tanto para aqueles que estavam no computador quanto por celular. Após toda a explicação e exemplificação quanto ao acesso da plataforma e do *quiz* disponibilizamos no *chat* o *link* e PIN do jogo, isto é, o código de acesso ao *quiz* para os alunos. Em seguida, explicamos para a turma as regras do *quiz*.

Primeiramente todos os alunos iriam participar, diferentemente de outros *quizzes* já trabalhados em sala de aula, como o *Wordwall*, no qual cada um dos alunos respondia na sua vez. Este seria individual e simultâneo, ou seja, cada um com seu celular ou computador. Cada questão teria um tempo determinado para sua realização, variando entre 20 segundos e 4 minutos, conforme o nível de dificuldade. Além disso, a pontuação de cada questão ia variando entre padrão, quantidade normal de pontos e pontos duplos, o dobro de pontos de acordo com o nível de dificuldade e o tempo de resposta. Ou melhor, quem responder corretamente cada questão mais rápido ganharia mais pontos, a pontuação de cada aluno no decorrer do *quiz* vai acumulando e sendo verificada de pergunta em pergunta.

Assim, no início do *quiz* aparece a exibição de quatro telas via *Google Meet* para cada pergunta: primeira tela apresenta apenas a pergunta; segunda tela apresenta a pergunta, as alternativas e o tempo; terceira tela apresenta a marcação da resposta correta com as respectivas estatísticas, exibindo quantas respostas cada uma das alternativas obteve; por fim, a quarta tela apresenta a classificação e pontuação parcial do *quiz* até o presente momento. O *quiz* foi realizado de forma remota, as perguntas eram feitas juntamente com as alternativas e a contagem do tempo. Cada questão era apresentada na tela e lida com suas alternativas com os alunos durante a aula:

Figura 2: Tela de apresentação das perguntas com as alternativas



Fonte: <https://create.kahoot.it/preview/0b03f274-a769-4043-9901-0809ce9708e9>

A resposta de cada questão era feita da seguinte maneira: na tela de apresentação de cada dispositivo móvel dos alunos era apresentada apenas a figura correspondente às alternativas de cada questão. Assim, os alunos marcavam a alternativa correta conforme estava apresentada na tela:

Figura 3: Tela de apresentação com a figura correspondente a alternativa, visão do celular do aluno



Fonte: <https://create.kahoot.it/preview/0b03f274-a769-4043-9901-0809ce9708e9>

Após todos os alunos responderem cada questão, na tela compartilhada era apresentada a resposta correta, seguida das respectivas estatísticas, exibindo quantas respostas cada uma das alternativas obteve e a classificação parcial de cada um. Assim que os alunos viam na tela compartilhada que sua resposta estava correta conforme a pergunta e que iam subindo na classificação parcial ficavam imensamente felizes, entusiasmados e empolgados com o *quiz*, ocasionando uma disputa entre eles, de quem seria o primeiro a responder a questão abordada de forma correta.

Visto que o sistema de pontuação das questões na plataforma é dado pela velocidade e a assertividade das respostas dos alunos, isto é, o aluno que responder a questão corretamente em um curto período de tempo sua pontuação será maior do que outro aluno que respondeu corretamente, porém em um longo período de tempo, podíamos observar que todos os alunos estavam ansiosos e querendo que chegasse ao final do *quiz* para conhecer os três primeiros colocados.

Durante a realização do *quiz* apenas o próprio aluno em seu dispositivo móvel tem acesso ao seu desempenho, ou seja, se o mesmo acertou ou errou a questão. Quando os alunos acertavam aparecia a seguinte frase da própria plataforma *Correto, você está no pódio*. Caso errassem *Incorreto. Acreditamos em você* ou *Incorreto. Ninguém disse que seria fácil*. Estas são algumas das frases que a plataforma mostrava para os alunos que errassem a pergunta. Ao término do *quiz* foi apresentado um pódio com a

classificação dos três primeiros colocados com seu total de pontos e a quantidade de perguntadas acertadas em relação ao todo:

Figura 4: resultado final do *quiz* com a classificação dos jogadores



Fonte: <https://play.kahoot.it/v2/gameover?quizId=0b03f274-a769-4043-9901-0809ce9708e9>

Assim, de forma restritiva, a plataforma fornece ao professor um relatório completo quanto ao desempenho individual dos alunos durante a realização de um *quiz*.

Todos os 11 alunos que estavam presentes em aula sem exceção participaram do *quiz*. Eles gostaram muito da forma como foram abordadas as questões sobre triângulos e ficaram interessados, pedindo mais e lamentaram pela aula estar chegando ao final. O Aluno A fez o seguinte comentário: *Eu gostei muito, pois consegui responder mais questões do que durante as aulas, é muito mais fácil aprender o conteúdo desse jeito.*

Ao longo do *quiz* os alunos foram participativos, interagiram, tanto conosco quanto com os colegas da turma. Alguns deles comentaram que não conheciam a plataforma, enquanto outros já tinham jogado em outras disciplinas. No decorrer do *quiz* podemos destacar o papel das residentes em motivar a participação dos alunos e a entrada dos mesmos no clima do jogo, tanto no sentido de uma competição no geral, quanto no sentido de se superar, ou seja, superar suas próprias dificuldades. De modo que o aluno perceba que o importante não é apenas o resultado final, mas avançar a cada pergunta, atingindo melhor pontuação e superando a si mesmo. Dessa forma os alunos puderam revisar e estudar de maneira dinâmica e atrativa o conteúdo de triângulos, o qual foi ministrado durante o 3º bimestre em nossas aulas de Matemática.

Por fim, após a intervenção didática, na aula seguinte, a fim de avaliar a aprendizagem matemática com auxílio de recursos tecnológicos durante nossa prática docente no ensino remoto, se fez necessário elaborar um questionário via *Google Forms*, no qual coletamos respostas e tivemos um *feedback* a respeito do ensino mediante o uso das tecnologias e aprendizagem dos alunos.

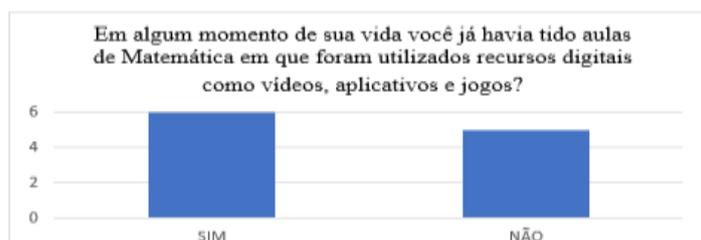
SOBRE O QUESTIONÁRIO APLICADO

O questionário de cinco questões foi elaborado na plataforma *Google Forms* pelos residentes e as preceptoras sobre os recursos digitais utilizados nas aulas de Matemática durante o 3º bimestre. Segundo Gil (2020, p. 121), “o questionário é uma técnica de investigação composta por um conjunto de questões que são submetidas a pessoas com o propósito de obter informações”. As cinco questões com relação aos recursos digitais foram:

1. Em algum momento de sua vida você já havia tido aulas de Matemática em que foram utilizados recursos digitais como vídeos, aplicativos e jogos?
2. Em nossas aulas, ao fim de cada conteúdo, nós sempre trabalhamos com jogos digitais, certo? Em sua opinião, é possível aprender com os jogos digitais? Se sim, o que você aprendeu?
3. De 0 a 10, qual a nota de satisfação que você atribui à sua aprendizagem e assimilação de conteúdos com o auxílio de Jogos Digitais ao final das aulas remotas de Matemática?
4. Diante das aulas e jogos apresentados, vocês acham que os recursos utilizados influenciaram no seu processo de ensino e aprendizagem da Matemática?
5. Dentre os recursos digitais apresentados nas aulas de Matemática, como vídeos, aplicativos e jogos, qual/quais deles chamou mais a sua atenção?

O questionário foi aplicado pelas residentes com a supervisão da preceptora durante a aula, que explicou questão por questão para que os alunos entendessem o que cada uma solicitava. Logo após a explicação, foi postado o *link* do questionário no *chat* da aula e também como atividade na plataforma *Google Classroom*, caso os alunos precisassem acessar depois e para os que não puderam estar presentes durante na aula responderem depois. Ao abrirem o *link* do questionário, era-lhes apresentada uma tela com algumas informações importantes, como o objetivo da realização do presente questionário e como respondê-lo. Para dar início às perguntas do questionário, os alunos, após lerem as informações, precisavam clicar em *próxima* para prosseguir. Na página seguinte eles precisavam colocar o nome completo e selecionar sua turma e clicar em *próxima*, novamente para ter acesso à página seguinte. Após responderem as informações, como nome completo e marcar a turma, a página seguinte já apresentava a primeira pergunta do questionário. Ao total obtivemos 11 retornos.

Figura 5: Gráfico de barra das respostas dos alunos para a primeira pergunta



Fonte: Autoria própria

Pelo gráfico podemos observar que dos 11 alunos que responderam o questionário, 5 deles em nenhum momento havia tido aulas de Matemática em que foram utilizados recursos digitais como vídeos, aplicativos e jogos, enquanto 6 afirmaram que já tinha tido aulas com recursos digitais.

Na segunda pergunta, *Em nossas aulas, ao fim de cada conteúdo, nós sempre trabalhamos com jogos digitais, certo? Em sua opinião, é possível aprender com os jogos digitais? Se sim, o que você aprendeu?*, os Alunos A, B e C responderam:

Aluno A: *Sim, é totalmente possível aprender jogando, pois além de ser divertido, os assuntos estudados ficam mais fixados na mente. Aprendi muito sobre os triângulos, como ângulos internos e externos, pontos notáveis, classificação dos triângulos e etc;*

Aluno B: *Sim, com os jogos, principalmente hoje em dia, é mais fácil de compreender os conteúdos estudados.*

Aluno C: *Sim, pois os jogos é uma forma divertida e atrativa de se aprender. Aprendi muito o conteúdo de triângulos utilizando jogos digitais, foi ótimo trabalhar com os jogos digitais.*

Na visão dos alunos o uso de recursos tecnológicos em sala de aula, em especial os jogos digitais, é de suma importância para o ensino e aprendizagem da Matemática, visto que os jogos é um meio divertido, atrativo e prazeroso de se aprender, e também facilita o processo de aprendizagem dos alunos, uma vez que é possível aprender jogando.

Na terceira pergunta *De 0 a 10, qual a nota de satisfação que você atribui à sua aprendizagem e assimilação de conteúdos com o auxílio de Jogos Digitais ao final das aulas remotas de Matemática?* os alunos atribuíram as respectivas notas: 5 atribuíram nota 8, 1 nota 9 e 5 nota 10. Assim, podemos observar pelas notas atribuídas pelos alunos que para eles o uso dos jogos digitais (*quiz*) em sala de aula contribuiu em sua aprendizagem e assimilação dos conteúdos por meio de aulas mais dinâmicas, atrativas e prazerosas, saindo da rotina habitual das aulas, ou seja, do ensino tradicional.

Na quarta pergunta *Diante das aulas e jogos apresentados, vocês acham que os recursos utilizados influenciaram no seu processo de ensino e aprendizagem da Matemática?* os alunos tinham quatro opções de resposta a marcar: influenciou, influenciou muito, influenciou pouco e não influenciou. Dentre elas, apenas uma poderia ser marcada. Com isso, dos 11 alunos, 7 responderam que influenciou muito. O que nos faz perceber que a utilização de jogos em sala de aula chamou a atenção dos alunos, pois é uma maneira divertida de se aprender e ainda os fizeram entender melhor o conteúdo já visto.

Na quinta pergunta *Dentre os recursos digitais apresentados nas aulas de Matemática, como vídeos, aplicativos e jogos, qual/quais deles chamou mais a sua atenção?* 8 dos alunos destacaram a plataforma *Kahoot* como sendo um dos recursos digitais que lhes chamaram a atenção no decorrer das aulas.

Por meio do questionário e das respostas dos alunos, pudemos observar no geral que o ensino de Matemática, em especial, o ensino de Geometria, mediante a utilização de recursos tecnológicos, mais especificamente a plataforma *Kahoot*, foi de suma importância para aprendizagem dos alunos e a compreensão dos conteúdos matemáticos, mostrando ser a plataforma *Kahoot* um excelente recurso tecnológico para se trabalhar conteúdos em sala de aula.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001. Agradeço a concessão da bolsa do Programa de Residência Pedagógica que deu oportunidade para experiência de regência em sala de aula. Além deste, agradecemos a CAPES pela parceria e suporte a projetos como este, que nos auxiliam e nos proporcionam experiências para nosso crescimento e formação profissional.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. **Portaria nº 38, de 28 de fevereiro de 2018**. Institui o Programa Residência Pedagógica. Brasília, DF: CAPES, 2018.
- DUARTE, N. L.; RODRIGUES, R. P.; OLIVEIRA, S. D.; LINS, A. F.; Uma experiência no Programa Residência Pedagógica em tempos de pandemia. In: **ANAIS VII CONEDU**, 2021 (in press).
- KAHOOT. Disponível em: <https://kahoot.com/company/>. Acesso em: 10 out. 2021.
- LORENZATO, S. Por que ensinar geometria? Educação Matemática em Revista, SBEM, São Paulo, v. 3, n. 4, p. 1-64, 1995.
- PAVANELLO, R. M. O abandono do ensino da geometria no Brasil: causas e consequências. Zetetiké. Campinas, v. 1, n. 1, mar. 1993.
- WANG, A. I. The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, v. 82, p. 217-227. 2015.