

A PLATAFORMA *KAHOOT* COMO METODOLOGIA ATIVA APLICADA AO ENSINO DE MATEMÁTICA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA DO PIBID

Perllua Vitória da Silva Rafael ¹

Rebeka Sabryna Freitas ²

Marília Lidiane Chaves da Costa Alcantara ³

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo relatar uma experiência vivida no âmbito do subprojeto de Matemática do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES), na escola da rede municipal de Ensino Fundamental II Profª. Maria do Socorro Aragão Liberal, localizada em Monteiro – PB. A atividade teve como intuito desenvolver as habilidades matemáticas dos alunos do 8º ano A, por meio da revisão do conteúdo de expressões algébricas e numéricas. Para isso, utilizamos como metodologia um recurso tecnológico, uma vez que a BNCC (2018) destaca sua relevância como alternativa metodológica de ensino. Diante disso, adotamos uma abordagem de metodologia ativa, a gamificação, buscando assim uma aprendizagem mais concreta. Assim, fundamentamo-nos em autores como Jonh Palfrey e Prazeres (2019), Koch-Grünberg (2011) e Fardo (2013). Para desenvolver esse trabalho, optamos pela escolha da plataforma *Kahoot*, como ferramenta de aprendizagem, à qual possibilita ao professor criar *quizzes* (questionários) acessíveis pela *internet*. Portanto, elaboramos o questionário e o implementamos nas aulas de matemática. Ao longo da atividade, foi possível observar as dificuldades enfrentadas pelos alunos em relação ao conteúdo, assim como o progresso gradual em seus desempenhos. Notamos também o interesse deles pela atividade com tecnologia digital, o que os instigou a se empenharem mais na resolução das questões. Por fim, concluímos que todos os objetivos propostos foram alcançados por meio da dinâmica e que o uso de tecnologias digitais como apoio ao professor é uma opção potencializadora, visto sua capacidade de desenvolver o interesse dos alunos.

Palavras-chave: Recursos tecnológicos; Metodologia Ativa, Gamificação, Plataforma *Kahoot*, PIBID.

INTRODUÇÃO

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018) destaca a importância da implementação de tecnologias digitais e da comunicação nas salas de aula, de modo que potencialize o processo de ensino e aprendizagem dos alunos. Dessa forma, mediante o contexto

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Estadual da Paraíba - PB, aluna bolsista CAPES do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência PIBID perllua.rafael@aluno.uepb.edu.br;

² Professora da Rede Municipal de Ensino no município de Monteiro – PB e Supervisora do Subprojeto Matemática do PIBID/CAPES/UEPB 2022/2024, rebekaa.freitass@gmail.com;

³ Professora de Licenciatura em Matemática do Campus VI e Coordenadora de área do Subprojeto Matemática do PIBID/CAPES/UEPB 2022/2024, Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, marilialidiane@servidor.uepb.edu.br.



social atual, onde as tecnologias digitais permeiam todos os momentos de nossas vidas, o uso do *kahoot* como um meio educacional mostra-se como uma ferramenta ativa no processo de ensino, possibilitando uma aprendizagem mais concreta e menos mecanizada.

Dentro dessa perspectiva de tecnologias digitais temos a gamificação, que para Koch-Grünberg (2011, p. 20) esse termo se refere ao determinado momento que “pretende-se adotar elementos de jogos para uso em outros contextos e atividades que não são jogos puros e completos”. Logo, a ideia da gamificação como recurso pedagógico é para contribuir no interesse e motivação dos alunos, por meio da ludicidade existente nesse método.

Nesse sentido, Prazeres (2019, p. 5), vai apontar que: “A gamificação, quando aplicada à educação formal, tem papel de integrar elementos e estratégias dos jogos à metodologia educacional”. Desse modo, ao utilizar essa ferramenta lúdica atrelada ao ensino e aprendizagem da Matemática, objetivamos que seja um potencializador desse processo, facilitando e desenvolvendo as habilidades matemáticas dos alunos.

Jonh Palfrey (2011), em sua obra ‘Nascidos na Era Digital’, ressalta o quanto os jovens da atualidade estão imersos dentro dessa realidade tecnológica, os classificando como ‘nativos digitais’. Mediante isso, nota-se o quanto é fundamental o uso dessas tecnologias digitais nas escolas desde os anos iniciais, fazendo-se necessário que os profissionais da educação ressignifiquem como os alunos veem essas ferramentas. Todavia, é essencial serem aplicadas de forma pedagógica, tendo propostas bem planejadas, deixando claro ao aluno qual o objetivo principal do jogo, ou seja, a aprendizagem.

Em consideração a isso, Fardo (2013) debate que para a efetivação dos jogos é necessário alguns elementos como: voluntariedade, objetivos, regras e feedback. Acrescentando que esses elementos devem estar interconectados para que no final o resultado da experiência se aproximar da prática envolvida em um jogo real.

Por outro lado, é importante ressaltar o papel fundamental do educador, pois ele é quem será o mediador do conhecimento.

A opção de recurso digital a qual utilizamos neste relato foi a plataforma *Kahoot*, a mesma disponibiliza de forma online e gratuita *quizzes*, aos quais os professores conseguem criar conforme o conteúdo que desejam trabalhar em sala.

A plataforma, pode ser acessada por meio de dispositivos móveis (celulares, computadores e tablets), pelo *site* e pelo aplicativo, não sendo necessário que os alunos criem uma conta, tornando-a mais acessível à sala de aula. Outro ponto interessante sobre o *kahoot*, é que o mesmo disponibiliza ao final do jogo, diversas observações sobre os alunos, como, por

exemplo, um *ranking* com as posições dos que obtiveram mais acertos, auxiliando o professor a avaliar a turma.

Ao implementar o *Kahoot* em sala de aula, foi necessário seguir uma sequência de etapas. Em um primeiro momento, criamos o *quiz* conforme o conteúdo que iríamos trabalhar, em seguida, implementamos a ferramenta em sala e, por fim, analisamos o feedback e os dados fornecidos pela plataforma ao final do jogo.

Em síntese, este trabalho tem como objetivo relatar uma experiência do uso da plataforma de jogos *Kahoot* como um recurso educacional lúdico nas aulas de matemática, visando uma metodologia lúdica analisar a aprendizagem e o desenvolvimento de habilidades matemáticas em uma turma do 8º ano A da Escola Municipal de Ensino Fundamental II Profª. Maria do Socorro Aragão Liberal, na cidade de Monteiro-PB. Sendo essa atividade realizada no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência PIBID, no período de intervenção.

A seguir detalharemos a metodologia e os procedimentos utilizados durante a prática pedagógica desenvolvida.

METODOLOGIA

Nesta seção, iremos detalhar a prática desenvolvida em uma turma de 8º ano A, a partir de uma intervenção utilizando a plataforma *Kahoot*, como recurso tecnológico de auxílio na revisão dos conteúdos de expressões algébricas e numéricas, uma vez que o conteúdo já havia sido ministrado pela professora. Referente a isso, Costa e Oliveira (2015), destacam que outra maneira de usar o *Kahoot*, é para investigar os conhecimentos dos alunos sobre conteúdos em sala de aula.

A escolha dessa plataforma digital se deu no momento do planejamento da aula, onde escolhemos o *kahoot* como ferramenta de aprendizagem por já termos anteriormente tido um contato positivo na escola quando estudantes. Desse modo, já sabendo de suas potencialidades e possíveis empecilhos para seu uso como recurso didático em sala de aula, desenvolvemos 20 perguntas e montamos o *quiz*. Desse modo, foram usados para a criação e aplicação do *quiz*, *notebooks*, celulares, internet, cadernos, lápis e borrachas.

Para a elaboração do *quiz*, foi necessário criar uma conta na plataforma pelo site e escolher o modelo de perguntas, pois o aplicativo disponibiliza diversas opções a depender do que o professor busca criar, tendo perguntas abertas, de múltiplas escolhas, com tempo de resposta e dentre outras.

No momento de aplicação do *kahoot* em sala de aula, iniciamos revisando brevemente o conteúdo referente ao que seria trabalhado. Em seguida, revelamos que a atividade seria um *quiz* de perguntas a serem desenvolvidas com o uso de *smartphones* e que seria por meio de uma plataforma chamada *kahoot*, o que gerou euforia em alguns devido ao uso de tal recurso digital. Dissemos também, que durante o desenvolvimento do *quiz*, poderiam utilizar cadernos, lápis e borrachas para os cálculos matemáticos.

A turma a qual trabalhamos é formada por 26 alunos. Dessa forma, para que tivéssemos uma troca de conhecimentos entre eles e para que conseguíssemos atender as possíveis dúvidas que surgissem no decorrer do jogo, separamos a turma em grupos.

No decorrer do jogo, nos deparamos com instabilidades na rede *wi-fi* da escola, o que em um primeiro momento tornou-se um desafio. Nesse sentido, pedimos aos grupos que utilizassem apenas um ou dois *smartphones*, a depender da quantidade de alunos dos grupos. Em seguida, quando a *internet* voltou a funcionar normalmente, conseguimos ir adiante com o *quiz*, sem problemas de conexão. Assim, ao final do jogo, mesmo com problemas técnicos, atingimos resultados satisfatórios com o uso do *Kahoot*.

Após a aplicação, que durou em torno de duas aulas, e observados os dados que a plataforma disponibiliza ao final do jogo, percebemos que os alunos demonstraram domínio do conteúdo abordado, acertando 50% das questões propostas. Notamos também, que os estudantes aprovaram o uso da plataforma, alegando que a mesma os instigou a competitividade, estimulando a melhoria, o trabalho em equipe e respeito às regras. Contudo, essa atividade possibilitou que os alunos aprendessem brincando, mostrando-se uma aula divertida, mas não deixando de ser rica em conhecimentos.

Dessa forma, por meio do *kahoot*, podemos como docentes em formação e bolsistas do PIBID, desenvolver um vínculo com os alunos e viver na prática como os mesmos reagem a esse tipo de atividade, nos preparando para próximas experiências. Em suma, a aula foi proveitosa para ambos os lados, trazendo bons resultados, tornando as aulas de matemáticas menos conteudistas e mais práticas, trazendo assim, uma maior conexão entre os professores e os alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste relato de experiência, buscamos mostrar a eficiência da plataforma *kahoot* em aulas de matemática, destacando sua importância no processo de ensino e aprendizagem da Matemática, visto que a gamificação nas aulas pode auxiliar também no método de avaliação e

na implementação do currículo educacional. Partindo, inclusive, do nosso contexto atual em que as aulas de Matemática estão atreladas a desafios para a prática docente, podemos notar um grande progresso ao fazer o uso de tecnologias educacionais, elaborando aulas mais didáticas e atrativas. Lembrando sempre dos caminhos que devem ser seguidos, para que essas metodologias ativas não sejam trabalhadas de forma descontextualizada ou meramente por passatempo.

Nesse sentido, esperamos que nosso relato contribua para o desenvolvimento de novos processos de aprendizagem, além de que contribua para a criação de uma ponte mais sólida entre os professores e alunos. Destacamos que, o jogo sozinho não faz milagres, ele deve ser usado como uma ferramenta auxiliadora no processo de ensino e aprendizagem, onde o professor antes de tudo deve saber em qual momento aplicar e como aplicar, assim, possibilitando o desenvolvimento das habilidades esperadas dos alunos durante o processo.

Contudo, ressaltamos que por ser uma plataforma que necessita de um ambiente virtual, o *kahoot* mostra limitações e o professor deve estar ciente das mesmas, antes de aplicá-lo em sala de aula, sugerimos que o docente, se prepare para eventuais perdas de conexão com a internet ou falhas do próprio aplicativo.

Por fim, essa experiência nos proporcionou enquanto bolsistas do PIBID, do curso de Licenciatura em Matemática pela UEPB, um novo olhar quanto ao ser docente. O trabalho desenvolvido com os alunos do 8º ano A, nos possibilitou novas vivências, o que contribui tanto para o aprendizado dos alunos quanto para o nosso desenvolvimento quanto graduandos de licenciatura. Destacamos ainda, o quanto novas pesquisas nessa área são importantes, visto a quantidade reduzida de trabalhos que abordam esse tema, bem como, a importância da qualificação dos profissionais da educação.

AGRADECIMENTOS

Por fim, agradeço a fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), a qual nos apoiou e financiou nosso programa, ademais agradeço a escola E.M.E.F Profª. Maria do Socorro Aragão liberal, a professora supervisora Rebeqa Freitas a coordenadora de área do programa Marília Lidiane e aos demais colegas do PIBID. Sem o apoio dos mesmos esse trabalho não seria possível.



REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

COSTA, G. S.; OLIVEIRA, S. M. B. C. (2015). **Kahoot: a aplicabilidade de uma ferramenta aberta em sala de língua inglesa, como língua estrangeira, num contexto inclusivo**. 6º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação. P. s/n, 2015.

FARDO, M. L. **A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem**. 2013. 106 f. Dissertação (Mestrado)-Curso de Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2013.

KAHOOT, plataforma. Campinas: Editora Papyrus, 5ed. Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=no.mobitroll.kahoot.android>.

KOCH-GRÜNBERG, T. T. **Gameful Connectivism: social bookmarking no SAPO Campus**. 2011. 130 f. Dissertação (Mestrado) -Curso de Mestrado em Comunicação Multimédia, Departamento de Comunicação e Arte, Universidade de Aveiro, Portugal, 2011.

PALFREY, J.; GASSER, Urs. **Nascidos na Era Digital: Entendendo a Primeira Geração de Nativos Digitais**. [S. l.: s. n.], 2011. 352 p. ISBN 8536325356, 9788536325354.

PRAZERES, I. M. S. **Gamificação do ensino de matemática: aprendizagem do campo multiplicativo**. Dissertação de Mestrado 200f.:il.color. – Universidade Federal de Alagoas. Centro de Educação. Programa de Pós-Graduação em Educação. Maceió. P. 5, 2019.