

FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA A UTILIZAÇÃO DO APLICATIVO KAHOOT NO ENSINO DE MATEMÁTICA

ANDREIA DE FÁTIMA NETTO BARCELLOS¹; ROZANE DA SILVEIRA ALVES²;

¹Universidade Federal de Pelotas – Andreia_nbarcellos@yahoo.com.br

²Universidade Federal de Pelotas – rsalvex@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta a pesquisa que está sendo realizada sobre o tema de tecnologias no ensino de Matemática no mestrado profissional de Ensino de Ciências e Matemática da UFPel (PPGECM/UFPel). A pesquisa pretende responder a seguinte questão: De que maneira a utilização do aplicativo *Kahoot* pode auxiliar docentes e discentes no processo de ensino aprendizagem de Matemática?

Para auxiliar a resposta a esta questão foram estudados alguns autores sobre o uso das tecnologias no ensino. Para KENSKI (2012, p.19), "as tecnologias invadem as nossas vidas, ampliam a nossa memória, garantem novas possibilidades(...)". De acordo com o novo cenário da educação tornou-se necessário o uso constante das tecnologias. Cabe aos educadores apresentarem aos educandos ferramentas que motivem a aprendizagem.

Com o avanço crescente das tecnologias é preciso buscar ferramentas que facilitem o trabalho dos professores e a compreensão dos alunos. Ainda de acordo com KENSKI (2012), o desafio encontra-se na própria formação dos profissionais (...)", a formação dos docentes para aprimorar seus conhecimentos sobre o uso das tecnologias de forma pedagógica. Em tempos de pandemia faz-se necessário que os docentes possam apresentar aos educandos ferramentas motivadoras e, dessa forma, ajudá-los a construir o conhecimento estimulando-os a analisar, interpretar e utilizar os recursos tecnológicos de forma crítica facilitando a cooperação durante as aulas.

O crescente uso dos aplicativos educacionais bem como os *softwares* auxiliam na construção, reconstrução e desconstrução dos conceitos matemáticos.

MATTAR (2012, pg. 92) diz que

é necessário garantir tempo e oferecer suporte para os educadores aprenderem caso contrário, programas de formação continuada para a utilização de *games*, mundos virtuais e simulações em educação não terão sucesso.

A possibilidade da utilização da tecnologia em sala de aula tendo fins pedagógicos pode fazer com que os alunos percebam o quanto pode ser prazeroso aprender matemática tendo a tecnologia como um facilitador da aprendizagem.

Os jogos são uma excelente ferramenta tecnológica para ser utilizada nas aulas, por auxiliarem na aprendizagem dos conhecimentos e no desenvolvimento dos conhecimentos matemáticos.

Na Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018) do Ensino Fundamental, competência cinco diz que é necessário utilizar o processo e ferramentas na matemática, inclusive tecnologias digitais disponíveis, para modelar e resolver problemas do cotidiano, sociais e outras áreas do conhecimento, validando as estratégias e resultados.

As tecnologias aumentam as possibilidades de ensino, ampliando as possibilidades de trabalho dos professores com os estudantes.

Existem inúmeras possibilidades tecnológicas entre as quais *Kahoot* que pode auxiliar no ensino de maneira lúdica através de *quizz game*. O aplicativo pode proporcionar aos alunos uma nova experiência para o aprendizado de Matemática tendo em vista um excelente recurso pedagógico que pode promover a interação entre o aluno e o professor.

Ao usar jogos em sala de aula estamos vinculando a prática à teoria porque está sendo utilizado como continuidade do processo de aprendizagem podendo o professor fazer observações e intervir no auxílio das dúvidas que poderão surgir dando assim mais clareza para o aluno sobre determinado tema.

De acordo com MATTAR (2012, pg. 92)

da mesma maneira que observamos a necessidade de utilizar games, simulações e mundos virtuais na educação de nossos alunos, envolvidos pela cultura midiática, observamos a necessidade de inserir elementos de games, simulações e mundos virtuais nos programas de formação profissional.

O presente trabalho tem como objetivo proporcionar aos professores de Matemática subsídios tecnológicos que possam auxiliá-los em suas aulas e aprimorar sua prática pedagógica através de novos recursos tecnológicos que possam facilitar/modificar sua maneira de ministrar as aulas e concomitantemente uma melhor aprendizagem dos estudantes.

2. METODOLOGIA

A presente pesquisa tem abordagem qualitativa, do tipo pesquisa-ação pois será feita uma intervenção com os sujeitos da pesquisa. A pesquisa passará por duas etapas.

Na primeira etapa foi feito um levantamento bibliográfico de pesquisas relacionadas ao tema, conhecido como estado do conhecimento. Foram pesquisados trabalhos na Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD), pesquisando sobre dissertações e teses relacionadas às palavras-chave “Jogos Digitais”, “*Kahoot*” e “Matemática”.

Foram buscados também trabalhos publicados em anais de eventos como o Encontro Nacional de Educação Matemática (ENEM) nos anos de 2016 e 2019, Encontro Brasileiro de Estudantes de Pós Graduação em Educação Matemática nos anos de 2017, 2018, 2019 (EBRAPEM) e Seminário Internacional de Pesquisa em Educação Matemática (SIPEM) nos anos de 2015 e 2018.

A pesquisadora leu os resumos dos trabalhos encontrados e selecionou aqueles que mais se aproximavam do tema investigado. Os textos selecionados foram lidos na íntegra pela pesquisadora para auxiliar na elaboração do referencial teórico.

Para responder à questão da pesquisa, a autora oferecerá um curso sobre a utilização do *Kahoot* aos sujeitos da pesquisa, que são professores de Matemática do Ensino Fundamental II das Escolas Estaduais da cidade de Bagé, Rio Grande do Sul.

No primeiro contato com os professores, será feita uma apresentação do aplicativo, suas funções, regras e conceitos. A seguir, os professores jogarão um *quiz*, elaborado pela pesquisadora com respostas de múltipla escolha com até 4 (quatro) alternativas e tempo determinado para cada resposta. Assim os professores terão a oportunidade de jogar como estudantes acessando o aplicativo.

As perguntas e respostas serão projetadas em telão para visualização de todos, que responderão ao quiz escolhendo a resposta correta no celular. Após, serão convidados a escrever um breve relato sobre a seu primeiro contato com a plataforma.

Em um segundo encontro, os professores serão orientados a criar seus próprios jogos para aplicar em suas aulas com um conteúdo de Matemática escolhido por eles. Após aplicarem o jogo solicitarão a seus alunos que façam um relato sobre a experiência realizada.

No terceiro e último momento será feita a socialização dos relatos dos alunos e da experiência na aplicabilidade do jogo.

Ao longo dos encontros será salientado que o aplicativo *Kahoot* torna possível a criação de perguntas com múltipla escolha sendo sinalizada a resposta correta e enfatizando sempre que haja bom senso do professor ao criar as questões dando ênfase ao processo de ensino aprendizagem.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O trabalho está em desenvolvimento e não há resultados da aplicação a serem apresentados.

Já foi feito o estado do conhecimento e atualmente o curso de *Kahoot* está sendo planejado e as atividades elaboradas. Estão sendo gravados vídeos tutoriais para que os conteúdos apresentados presencialmente possam ser visualizados posteriormente pelos participantes. Caso o isolamento perdure por muito tempo, em vez de encontros presenciais, os encontros poderão ser feitos virtualmente com o material apresentado pelo ambiente virtual de aprendizagem *Moodle*.

4. CONCLUSÕES

Espera-se que os professores possam adotar essa tecnologia no processo de ensino aprendizagem e que essa ferramenta possa contribuir para estimular e desenvolver as habilidades dos alunos em Matemática de maneira contextualizada.

Espera-se também que desperte nos docentes experiências de aprendizagem novas e positivas, que eles sejam motivados a usar este aplicativo com seus alunos e se sintam familiarizados com esta tecnologia.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Brasil: Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular: Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: <
http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf> Acessado em: 21 de abril de 2020.

KENSKI, V.M. **Educação e tecnologia: Educação e novo ritmo**. 8º ed. Campinas, SP: Papirus, .2012.

MATTAR, João. **Educação e cultura midiática**. In Maria Olivia Matos Oliveira e Lucila Pesce (organizadoras). Salvador. Educação e cultura midiática. EDUNEB, 2012. Vol. 1, pg. 201.