



GAME ON: KAHOOT! PARA AUXILIAR O ENSINO E APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA

Carlesom dos Santos Piano¹
Maria Margarete Delaia²

RESUMO

Com o surgimento da pandemia da Covid-19 vários setores foram fechados, inclusive as escolas, fazendo com que o ensino remoto fosse a opção para dar continuidade às atividades escolares em todos os níveis e esferas da educação no mundo. Dentre as várias possibilidades do uso dos recursos tecnológicos, é possível constatar que na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) existem amparos para que permitam a utilização de jogos em sala de aula. Esse fator se justifica por ser notável que, atualmente, o público jovem está cada vez mais imerso no universo dos *games*. Nesse contexto, considerando os desafios trazidos pelo ensino remoto, passamos a buscar *games* que pudessem auxiliar no ensino de conteúdos matemáticos e, ao mesmo tempo, dinamizar as aulas nesse formato. Uma dos *games* encontrados foi o *kahoot!*, por isso, para essa oficina elaboramos como objetivo geral “utilizar o *Kahoot!* como ferramenta tecnológica para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem de conteúdos matemáticos”. Partimos do pressuposto que o *Kahoot!* pode provocar e estimular a participação, o envolvimento e a interação das pessoas que se inserem no jogo, além de ser um recurso que no cenário atual, pode ser utilizado pelos docentes de diferentes disciplinas. Nessa perspectiva, a oficina será desenvolvida de acordo com algumas etapas definidas dentro do tempo previsto para sua execução, a saber: Primeira etapa: Abordagem teórica sobre *gamificação*, *game* e *kahoot!* no contexto educativo, tomando como referência autores que têm estudado sobre essa temática. Segunda etapa: Apresentação da plataforma, suas funcionalidades e como utilizá-la no perfil de jogadores e condutores. Terceira etapa: Mostraremos aos participantes da oficina como fazer a inserção de questões matemáticas que serão elaboradas previamente de acordo com os conteúdos e habilidades previstas na BNCC. Quarta etapa: Esclarecer que a principal regra do jogo é a agilidade e precisão nas respostas, porém, se o participante sair do aplicativo do jogo, ele aparecerá no histórico com os resultados somente até o momento em que estava ativo na partida. Sexta etapa: aplicação do jogo com os participantes da oficina. É importante frisar que as atividades não podem resumir-se ao ato de jogar por jogar, mas também como possibilidade de reflexão, revisão e avaliação sobre aprendizagens dos conteúdos estudados e, acima de tudo, retomar aqueles cujos resultados do jogo evidenciem não terem sido compreendidos pelos alunos. Por fim, considerando o formato remoto, acreditamos que essa mistura de momentos de explicação dos conteúdos com a descontração do jogo pode contribuir para que as aulas de matemática fiquem mais envolventes. Ressaltamos que o *Kahoot!* pode ser também uma ferramenta a ser utilizada em aulas presenciais, contribuindo para a inserção das novas tecnologias, com o intuito de deixar as aulas mais dinâmicas. Contudo, a sua utilização exige bastante planejamento e dedicação por parte de quem irá aplicá-la.

¹ Mestre em Educação em Ciências e Matemática. Professor de Matemática na educação básica. Secretaria de Estado de Educação do Pará - Seduc/PA. carlesom.piano@escola.seduc.pa.gov.br;

² Doutora em Educação - Professora Titular Adjunta, Faculdade de Matemática, Instituto de Ciências Exatas, Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará (Unifesspa), mdelaia@unifesspa.edu.br;

Palavras-chave: Ensino e aprendizagem da matemática. Ensino remoto. *Kahoot!*.

