

## CONTRIBUIÇÕES DA UTILIZAÇÃO DA PLATAFORMA KAHOOT! COMO RECURSO DIDÁTICO PARA A FORMAÇÃO DE PROFESSORES

BERDET, J.G.<sup>1</sup>, DE DEUS, N.<sup>1</sup>, ALVES, N.P.<sup>1</sup>, COLLARES, S.A.<sup>2</sup>, MENEGAIS,  
D.A.F.N.<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA) – Bagé – RS – Brasil – [juliaberdet@outlook.com](mailto:juliaberdet@outlook.com)

<sup>1</sup> Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA) – Bagé – RS – Brasil – [najaradedeus@gmail.com](mailto:najaradedeus@gmail.com)

<sup>1</sup> Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA) – Bagé – RS – Brasil – [nilvane\\_alves@hotmail.com](mailto:nilvane_alves@hotmail.com)

<sup>2</sup> Escola Estadual de Ensino Médio José Gomes Filho – Bagé – RS – Brasil –

[collaressimone@gmail.com](mailto:collaressimone@gmail.com)

<sup>3</sup> Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA) – Bagé – RS – Brasil –

[denice.menegais@unipampa.edu.br](mailto:denice.menegais@unipampa.edu.br)

### RESUMO

O presente resumo evidencia os resultados de uma oficina ministrada pelas acadêmicas do curso de Licenciatura em Matemática e bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) da Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA), campus Bagé, na X Semana Acadêmica da Matemática. A oficina, cuja carga horária totalizou 2h/a, contou com a presença de 18 participantes, sendo alguns destes estudantes do curso de Matemática-Licenciatura e Física e professores de Matemática da rede pública da cidade de Bagé/RS. A atividade teve como objetivo identificar as contribuições da plataforma kahoot! no que diz respeito a formação dos estudantes, bem como a prática pedagógica dos professores de matemática. Como abordagem metodológica para a realização desta pesquisa, aplicou-se um questionário via Google Drive aos participantes. Conclui-se que a utilização do kahoot! como metodologia de ensino pode tornar as aulas mais dinâmicas, além de oportunizar aos estudantes um desenvolvimento inovador, visto que o professor elabora suas aulas utilizando, como suporte, as tecnologias digitais. Como consequência, essa integração proporciona aos estudantes uma maneira lúdica de aprender matemática.

**Palavras-chave:** Plataforma Kahoot, Matemática, Ensino e aprendizagem.

### 1 INTRODUÇÃO

A ideia de utilizar as tecnologias digitais em sala de aula, infelizmente, ainda assusta muitos educadores. É possível inferir que isso ocorre devido à crença de que muitos estudantes não focariam na atividade proposta. Da mesma forma, o pouco domínio no uso da tecnologia e a dificuldade em encontrar materiais relacionados às suas matérias são fatores igualmente contribuintes. No entanto, nas duas últimas décadas, as mudanças tecnológicas foram muito significativas

devido à chamada “Revolução Tecnológica”, que está modificando a rotina e as atitudes da sociedade, principalmente das crianças e dos jovens. De acordo com Moran (2007):

As tecnologias são pontes que abrem a sala de aula para o mundo, que representam, medeiam o nosso conhecimento do mundo. São diferentes formas de representação da realidade, de forma mais abstrata ou concreta, mais estática ou dinâmica, mais linear ou paralela, mas todas elas, combinadas, integradas, possibilitam uma melhor apreensão da realidade e o desenvolvimento de todas as potencialidades do educando, dos diferentes tipos de inteligência, habilidades e atitudes (MORAN, 2007, p. 162-166).

Com isso, pretende-se mostrar que a plataforma Kahoot! pode ser uma excelente forma de trazer a tecnologia digital para a sala de aula, já que esta é uma plataforma para criações de questionários, pesquisas e *quizzes*, e é baseada em jogos com perguntas de múltipla escolha. Ademais, é importante salientar que não há problemas em relação a não compatibilidade de conteúdos ou níveis de ensino, uma vez que o professor desenvolve suas próprias atividades na plataforma para seus estudantes e é possível, ainda, que o educador escolha o nível desejado, a quantidade de perguntas, o tempo para realização das atividades, entre várias outras funcionalidades. Além de permitir aos educadores e aos estudantes discutir os conteúdos propostos, aprofundando e compartilhando seus conhecimentos, é mister salientar que a plataforma é gratuita e funciona em qualquer dispositivo tecnológico conectado à internet, como, por exemplo, smartphone, notebook, computador, tablet, entre outros.

Em visto disso, evidenciou-se a necessidade de discutir o uso das tecnologias digitais em sala de aula. Assim, após um diálogo com o grupo envolvendo os bolsistas-ID, a supervisora e a coordenadora de área do PIBID, pensou-se na construção da oficina intitulada *A Utilização do Kahoot! como Recurso Didático-Pedagógico na Formação de Professores*, a qual teve como o objetivo identificar as contribuições da plataforma kahoot! para a formação dos estudantes e para a prática pedagógica dos professores de matemática.

Na seção 2, apresentamos a metodologia de pesquisa e, na seção 3, a análise dos dados gerados na oficina ministrada na X Semana Acadêmica do Curso de Licenciatura em Matemática. Finalizamos com considerações a respeito das contribuições da plataforma Kahoot para a formação dos estudantes do curso de Matemática e para a prática pedagógica dos professores.

## **2 METODOLOGIA (MATERIAL E MÉTODOS)**

A oficina foi ministrada pelas acadêmicas do curso de Matemática-Licenciatura e bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) da Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA), campus Bagé, na X Semana Acadêmica da Matemática. A iniciativa, cuja carga horária totalizou 2h/a, contou com a presença de 18 participantes, entre eles estudantes dos cursos de Matemática-Licenciatura e Física e professores de Matemática da rede pública da cidade de Bagé/RS. A atividade foi dividida em cinco momentos. No primeiro, foi apresentado um breve histórico da plataforma Kahoot!, abordando algumas funcionalidades das ferramentas disponíveis a fim de utilizá-la como metodologia de ensino, bem como explicitar seu emprego em diversas áreas. Essa apresentação

inicial foi importante para alinhar os conhecimentos, visto que alguns participantes estavam efetivamente visualizando a plataforma e compreendendo suas funcionalidade pela primeira vez. No segundo momento, os participantes foram orientados sobre suas inscrições na plataforma e como montar um game no Kahoot!. No terceiro momento, foi disponibilizado um tempo para que os participantes interagissem com o jogo e criassem seu próprio game sobre o assunto desejado, possibilitando a exploração da plataforma da maneira que preferissem. No quarto momento, foi pedido aos participantes que acessassem a plataforma como jogadores para que, assim, pudessem observar como o estudante interage com o jogo. Finalmente, no último momento, foi solicitado aos participantes que respondessem um questionário contendo oito questões. A seguir, apresentam-se algumas respostas obtidas por intermédio do questionário aplicado aos estudantes e professores de matemática.

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

“O jogo digital é uma das formas através das quais a tecnologia tem chegado à sala de aula. Diferentemente de muitas outras formas, o jogo digital é, por si só, motivador” (Munguba et. al., 2003). Com a aplicação desta oficina, evidenciou-se os estudos que estão sendo realizados sobre a gamificação ativa, pois é nítido o interesse e entusiasmo dos estudantes quando se trabalha de forma ativa. De acordo com Schroeder (2007), no modelo de ensino tradicional, os alunos costumam permanecer estáticos, concentrados, fazendo atividades/tarefas por longo período de tempo, repetindo sempre o ciclo aulas-exercícios-testes, o que nem sempre é prazeroso. Com a forma ativa, os aprendizes conseguem interagir com o conteúdo como um todo, superando obstáculos. Sendo assim, essa oficina foi proposta de duas maneiras: a primeira, pensando na experiência do professor ao utilizar a plataforma, e a segunda, tendo como foco como o estudante poderá utilizar os recursos disponibilizados.

No final da oficina, foi enviado um questionário contendo oito perguntas sobre a atividade trabalhada aos 18 participantes via Google Drive. Destes, 12 responderam. A partir das respostas obtidas, evidencia-se os seguintes dados: a grande maioria dos participantes sabiam que a plataforma existia, mas não a utilizava. Apenas um participante utiliza a plataforma em sua prática pedagógica. No que diz respeito as dificuldades encontradas durante a manipulação da plataforma, 58,3% responderam que não tiveram quaisquer contratempos e 41,7% afirmaram que sentiram um pouco de dificuldade. De modo geral, é possível afirmar que as dificuldades vivenciadas durante a manipulação da plataforma podem estar relacionadas à falta de efetiva integração das tecnologias digitais como recurso didático para ensinar e aprender Matemática na formação dos estudantes e professores participantes. De acordo com Moran (2007), essa efetiva integração no currículo escolar “é um novo desafio, onde estes precisam buscar novas alternativas para inserir essas “tecnologias” como uma forma de auxílio no processo educacional, afinal eles têm em suas mãos instrumentos importantes que devem ser utilizados de maneira a que venham a propiciar um ensino inovador” (MORAN, 2007, p. 43-50).

Diante dessas dificuldades, compreende-se a importância de ações a serem implementadas em busca de soluções para os problemas identificados, tendo em vista o uso pedagógico das tecnologias digitais na aprendizagem de Matemática,

fato que ressalta a importância de cursos de formação continuada para os professores.

Ao serem questionados se a plataforma Kahoot! pode ser utilizada em aula para aplicação de avaliações, 83,3% dos participantes da oficina responderam que sim, como pode ser observado na Figura 1:

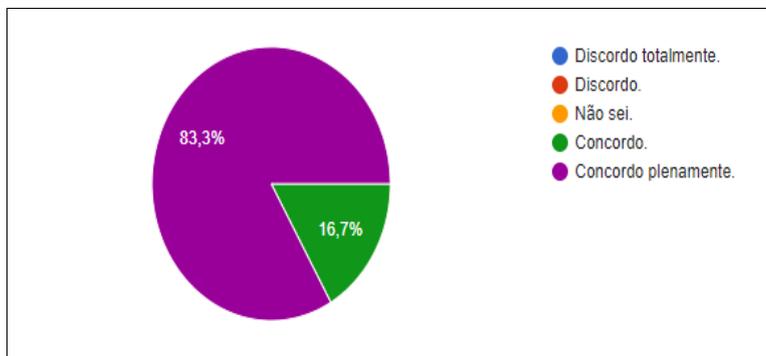


Figura 1: autores, 2019.

O Kahoot! “por permitir a utilização dos principais elementos: regras claras, feedbacks imediatos; pontuação; rankings; tempo; reflexão; inclusão do erro; colaboração; e diversão” (DA SILVA et al., 2018, p. 787) torna-se de fácil entendimento e pode ser utilizado em qualquer nível escolar, como Prieto disse:

As atividades digitais multimídias na sua maioria acabam encantando pelo layout com cores vibrantes, som e movimento e fascinando até o professor que muitas vezes tem um conhecimento limitado de computação e se impressiona com interface colorida, o áudio e os vídeos, principalmente nos produtos direcionados às crianças (PRIETO, pag. 06, 2005).

Nesse sentido, pode-se observar que a plataforma Kahoot! agrada todos que a utilizam, e, por ser de fácil entendimento, torna-se um método avaliativo que desperta interesse de inúmeros usuários.

A partir dos depoimentos dos participantes, evidencia-se, cada vez mais, mudanças nas práticas pedagógicas, assim como nos processos de construção do conhecimento dos estudantes, na medida em que a inclusão digital está sendo promovida pelos cursos de formações oferecidos.

#### 4 CONCLUSÃO

As tecnologias digitais estão cada vez mais presentes na vida dos estudantes. Buscar meios nos quais se utilizam essas tecnologias para ser aliadas ao ensino trazem indícios significativos para o ensino de maneira demasiada. Aulas expositivas não estão mais se potencializando aos estudantes, isto é, não trazem mais resultados significativos no processo de aprendizagem. As metodologias ativas estão ganhando um espaço maior na sala de aula devido aos seus resultados positivos.

Deste modo, a aplicação desta oficina e o entusiasmo dos participantes demonstram a satisfação em aprender algo novo e a compreensão que a construção do conhecimento pode ser transmitido de forma criativa, visando a aprendizagem.

As dificuldades encontradas pelos estudantes no processo de aprendizagem da Matemática são inúmeras, pois estes sujeitos muitas vezes apresentam dificuldades no que se refere à compreensão de alguns conceitos matemáticos que são considerados básicos. Tendo conhecimento de que o lúdico tem um importante papel facilitador no processo de ensino e aprendizagem, cabe ao docente ter o compromisso de fazer com que essa prática de fato aconteça. Para isso, é necessário que o brincar seja privilegiado em sala de aula, como condição facilitadora dos processos de aprender. Assim, de acordo com o PCN:

O professor deve organizar seu trabalho de modo que os alunos desenvolvam a própria capacidade para construir conhecimentos matemáticos e interagir de forma cooperativa com seus pares, na busca de soluções para problemas, respeitando o modo de pensar dos colegas e aprendendo com eles. (BRASIL, 1998, p. 63).

As ocorrências concretas de aprendizagem que envolvem situações-problema são efetivamente importantes para a interação, a compreensão e a consolidação do ensino da Matemática. Isso permite ao estudante vivenciar situações do seu cotidiano e participar de atividades que lhe dão prazer, tornando o aprender mais atrativo e eficaz.

Conclui-se, dessa forma, com essa pesquisa, que o conhecimento só se consolida através de aprendizagens que façam sentido na vida do estudante. Ao brincar, ele revela ter aceitado o desafio do crescimento, assim como as possibilidades de errar, tentar e arriscar, ou seja, a contingência de aprender. Através da plataforma kahoot!, conseguiu-se unificar a importância do aprendizado de forma dinâmica juntamente com o trabalho em equipe. Da mesma forma, evidenciou-se a multiplicidade da plataforma, visto que as atividades podem ser aplicadas tanto individualmente como em grupos. Além disso, a plataforma pode ser utilizada como metodologia de ensino, tornando, assim, as aulas mais dinâmicas e lúdicas.

## REFERÊNCIAS

DA SILVA, João Batista et al. Tecnologias digitais e metodologias ativas na escola: o contributo do Kahoot para gamificar a sala de aula. **Revista Thema**, v. 15, n. 2, p. 780-791, 2018.

MORAN, José Manuel. Desafios na comunicação pessoal. **São Paulo: Paulinas**, p. 43-50, 2007.

MORAN, José Manuel. Gestão inovadora da escola com tecnologias. **Gestão educacional e tecnologia**. São Paulo: Avercamp, p. 151-164, 2003.

PRIETO, Lilian Medianeira et al. Uso das tecnologias digitais em atividades didáticas nas séries iniciais. **Renote**, v. 3, n. 1, 2005.

SCHROEDER, Carlos. The importance of physics in the first four years of elementary school. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, v. 29, n. 1, p. 89-94, 2007.