

KAHOOT: JOGOS E TECNOLOGIA DIGITAL COMO RECURSOS EM UMA OFICINA POR ESTAÇÕES

HYNAIARA VIEIRA BOTELHO¹; SUZIANE AMARAL MATTOSO²; CAUAN BRITO SILVA³; SUELEN VASCONCELOS⁴; DENISE NASCIMENTO SILVEIRA⁵;

RITA DE CÁSSIA DE SOUZA SOARES RAMOS⁶:

¹Universidade Federal de Pelotas – hynaiaravb@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – suzianemattoso@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – silvabcauan@gmail.com

⁴Secretaria da Educação do Rio Grande do Sul – suelen_vas@hotmail.com

⁵Universidade Federal de Pelotas – silveiradenise13@gmail.com

⁶Universidade Federal de Pelotas – rita.ramos@ufpel.edu.br

1. INTRODUÇÃO

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) promove a licenciandos uma primeira experiência em escolas da rede pública de ensino, com o objetivo de preparar futuros professores, proporcionando práticas acompanhadas de teorias estudadas na universidade ao decorrer do curso. O uso de metodologias ativas é incentivado e encorajado pelo programa, devido aos desafios encontrados no processo de ensino-aprendizagem, sendo necessário adequar-se ao contexto escolar para um ensino crítico, reflexivo e humanizado.

A proficiência em Matemática no Brasil de acordo com o Programa Internacional de Avaliação de Estudantes (PISA, 2022), mostra que 73% dos estudantes brasileiros registraram em 2022, baixo desempenho nesta disciplina, o que leva os autores a questionarem os métodos de ensino utilizados. Na maior parte do tempo, o ensino de Matemática se resume a resolução de exercícios repetitivos e o uso de algoritmos sem o entendimento de conceitos ou processos matemáticos, desfavorecendo, inclusive, aspectos sociais (BORGES, et al., 2021). Ou seja, aulas expositivas sendo utilizadas como único recurso pedagógico não são eficientes para a aprendizagem de todos. À vista disso, as universidades inserem componentes curriculares para atender novas metodologias, porém a prática só é exercida com os estudantes durante os estágios ou por meio de projetos como o PIBID.

Os jogos, materiais manipulativos e tecnologias digitais são recursos que, por vezes, são utilizados de maneira restrita com o propósito de apenas entreter os alunos. Para GRANDO (2019) “o seu uso não se justifica, somente, por envolver os alunos e motivá-los à aprendizagem, mas mobilizá-los a estabelecer relações, observar regularidades e padrões, pensar matematicamente”. Essas tendências matemáticas, quando usadas com um planejamento e objetivos definidos, podem servir para reconhecer possíveis dificuldades e equívocos dos alunos para posteriormente superá-los.

No presente relato discutiremos sobre uma das oficinas realizadas por bolsistas do PIBID, na qual foi utilizada um jogo com rotação por estações e uma tecnologia digital. A atividade foi trabalhada com duas turmas de 1º ano do ensino médio na disciplina de Aprofundamento Matemático em uma escola estadual do município de Pelotas.

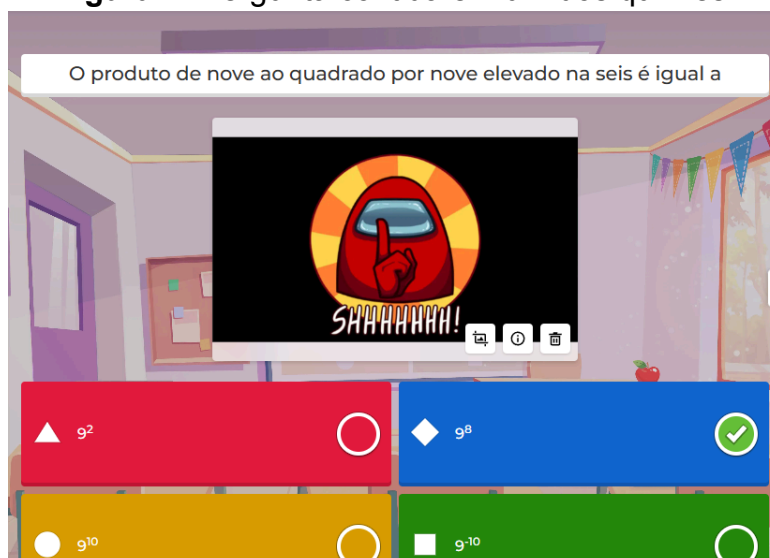
2. ATIVIDADES REALIZADAS

Houve um período de observação em ambas as turmas para que pudéssemos conhecer a escola, os conteúdos que estavam sendo trabalhados, os alunos e seus interesses. Nesse período percebemos que havia uma certa competitividade entre os estudantes e que poderia ser bem aproveitada em atividades como jogos. Em vista disso, optamos por desenvolver uma oficina que utilizaria a metodologia de rotação por estações, com jogos e tecnologia digital. Antes da aplicação, preparamos uma apresentação com slides para que pudéssemos explicar o funcionamento e as regras, além de realizarmos um tubo de ensaio, entre os PIBIDIANOS e a supervisora, para encontrar melhorias e adaptações nos materiais confeccionados. O tubo de ensaio é um método de aplicação e análise que realizamos antes de levar a atividade para a sala de aula, testando todos os jogos e regras.

Cada turma foi separada pelos bolsistas em três grupos no início da atividade, mas conforme o tempo passava, íamos adicionando alunos a um novo grupo. Os estudantes foram guiados até o laboratório da escola, para haver mais espaço para suas interações e discussões, porém com a regra que só poderiam interagir com membros do próprio grupo durante a maior parte do tempo da realização da oficina. Cada PIBIDIANO ficou responsável por uma estação com jogos e um grupo de alunos que iria rotacionar a cada cinco minutos. A estação Kahoot! recebia de dois a três alunos a cada rotação, onde os mesmos competiam por uma chance de retornar aos jogos.

A cada rodada, um quiz com cinco perguntas e quatro alternativas era realizado com todos os alunos que estavam na área Kahoot!, envolvendo propriedades de conteúdos vistos recentemente, como notação científica, radiação, potenciação, interpretação e operações matemáticas básicas. Elas também estavam representadas de alguma forma nos jogos que foram usados nas outras estações. Para resolvê-las havia um tempo máximo de um minuto, com a pontuação sendo baseada em acertos e tempo de resposta, e apenas quem ficasse em primeiro lugar poderia voltar a participar dos jogos.

Figura 1: Pergunta contida em um dos quizzes.



Fonte: Acervo do autor.

Os alunos não possuíam seus cadernos ou outros materiais de apoio para consultar, somente uma folha para registrar seus cálculos e anotações. Foi solicitado que não apagassem nenhuma resolução, pois posteriormente esse material seria analisado pelos bolsistas para a elaboração de um pós-oficina visando retomar aqueles conceitos que não ficaram bem definidos e compreendidos.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As anotações entregues pelos alunos possuíam vários tipos de erros, alguns em operações matemáticas básicas como soma e multiplicação, outros que apresentavam equívocos como a definição de potência, o uso incorreto de propriedades, dentre outros. Posto isso, conseguimos identificar quais as dificuldades que os estudantes estavam tendo. A fim de elaborar uma nova atividade para corrigir o que não ficou entendido anteriormente.

A socialização entre colegas trouxe um resultado positivo, pois houve interação e participação por parte das turmas durante os dois períodos de aplicação. Alunos que não eram acostumados a dialogar com outros, acabaram se unindo por conta dos jogos, fazendo com que as reclamações sobre a distribuição dos grupos ocorressem apenas antes da atividade começar.

O aprendizado dos licenciandos deve ser citado, a universidade fornece a teoria, conceitos matemáticos e metodologias de ensino, mas a prática também é essencial para moldar nosso futuro profissional, e a oportunidade de conhecer os alunos, como aprendem e como vamos ensinar a eles, são conhecimentos que projetos de ensino e extensão universitária proporcionam. Temos consciência que cada aluno pensa e se expressa da sua maneira, fazendo com que explicações que funcionam para um, podem não funcionar para outro, porém é nossa obrigação e privilégio atender a todos.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BORGES, J. R. A.; OLIVEIRA, G. S.; BORGES, T. D. F. F.; SAAD, N. S.. JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE MATEMÁTICA E O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS. **Revista Valore**, [S. l.], v. 6, p. 99–111, 2021. DOI: 10.22408/reva602021103999-111. Disponível em: <https://revistavalore.emnuvens.com.br/valore/article/view/1039>. Acesso em: 3 ago. 2025.

BRASIL. **PISA**. Relatório Nacional. Brasília, DF: Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira, 2022.

GRANDO, R. C. RECURSOS DIDÁTICOS NA EDUCAÇÃO MATEMÁTICA: JOGOS E MATERIAIS MANIPULATIVOS. **Revista Eletrônica Debates em Educação Científica e Tecnológica**, [S. l.], v. 5, n. 02, p. 393–416, 2019. DOI: 10.36524/dect.v5i02.117. Disponível em: <https://ojs.ifes.edu.br/index.php/dect/article/view/117>.. Acesso em: 3 ago. 2025.