



A UTILIZAÇÃO DO KAHOOT COMO UMA FERRAMENTA AUXILIAR NO APRENDIZADO DE MATEMÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL II: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

THE USE OF KAHOOT AS AN AUXILIARY TOOL IN THE LEARNING OF MATHEMATICS IN ELEMENTARY SCHOOL II: AN EXPERIENCE REPORT

EL USO DE KAHOOT COMO HERRAMIENTA AUXILIAR EN EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS EN LA ESCUELA PRIMARIA II: UN INFORME DE EXPERIENCIA

Cleiciely da Silva Guimarães¹, Ronem Matos Lavareda Filho², Cássia Cardoso de Menezes³, Rodrigo de Oliveira Peres⁴

e494034

<https://doi.org/10.47820/recima21.v4i9.4034>

PUBLICADO: 09/2023

RESUMO

Neste estudo, exploramos o potencial da plataforma Kahoot como uma ferramenta de apoio para o ensino e aprendizagem da disciplina de Matemática no Ensino Fundamental II. As atividades foram realizadas em uma escola localizada no interior do Amazonas, durante o Estágio Supervisionado em Computação I. Adotamos uma abordagem metodológica qualitativa, coletando dados a partir das experiências dos alunos para a eficaz integração do Kahoot como recurso de ensino. Os resultados foram obtidos através das anotações feitas em um caderno de campo. A pesquisa demonstrou que o uso de tecnologias, especialmente as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs), pode enriquecer de forma lúdica e espontânea o processo de ensino-aprendizagem. O Kahoot se destacou devido à sua abordagem dinâmica, interativa e empolgante, tornando as aulas mais atraentes e eficazes.

PALAVRAS-CHAVE: Kahoot. Ensino de Matemática. Ensino Fundamental II.

ABSTRACT

In this study, we explore the potential of the Kahoot platform as a supporting tool for teaching and learning mathematics in Middle School. The activities were carried out at a school located in the interior of the Amazon during the Supervised Internship in Computing I. We adopted a qualitative methodological approach, collecting data from students' experiences to effectively integrate Kahoot as a teaching resource. The results were obtained through notes taken in a field notebook. The research demonstrated that the use of technologies, especially Information and Communication Digital Technologies (ICTs), can enrich the teaching and learning process in a playful and spontaneous way. Kahoot stood out due to its dynamic, interactive, and exciting approach, making classes more engaging and effective.

KEYWORDS: Kahoot. Mathematics Teaching. Fundamental Teaching II.

RESUMEN

En este estudio, exploramos el potencial de la plataforma Kahoot como una herramienta de apoyo para la enseñanza y el aprendizaje de la disciplina de Matemáticas en la Educación Secundaria II. Las actividades se llevaron a cabo en una escuela ubicada en el interior de Amazonas, durante el Estágio Supervisionado en Computación I. Adoptamos un enfoque metodológico cualitativo, recopilando datos a partir de las experiencias de los estudiantes para integrar efectivamente Kahoot como un recurso de enseñanza. Los resultados se obtuvieron a través de las anotaciones realizadas en un cuaderno de campo. La investigación demostró que el uso de tecnologías, especialmente las Tecnologías Digitales de la Información y Comunicación (TDICs), puede enriquecer de manera lúdica y espontánea el proceso

¹ Acadêmica de Licenciatura em Computação na Universidade do Estado do Amazonas - UEA.

² Mestre em Informática pela Universidade Federal do Amazonas - UFAM.

³ Acadêmica de Licenciatura em Computação na Universidade do Estado do Amazonas - UEA.

⁴ Acadêmico de Licenciatura em Computação na Universidade do Estado do Amazonas - UEA.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

A UTILIZAÇÃO DO KAHOOT COMO UMA FERRAMENTA AUXILIAR NO APRENDIZADO DE
MATEMÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL II: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Cleiciely da Silva Guimarães, Ronem Matos Lavareda Filho, Cássia Cardoso de Menezes, Rodrigo de Oliveira Peres

de enseñanza-aprendizaje. Kahoot se destacó debido a su enfoque dinámico, interactivo y emocionante, haciendo que las clases sean más atractivas y efectivas.

PALABRAS CLAVE: Kahoot. Enseñanza de las matemáticas. Escuela Primaria II.

INTRODUÇÃO

A matemática desempenha um papel crucial no desenvolvimento do pensamento lógico, na promoção da criatividade e na capacidade de solucionar problemas, sendo essencial em todos os aspectos da vida, desde tarefas cotidianas simples até desafios financeiros complexos (Cunha, 2017). No entanto, o ensino tradicional de matemática frequentemente é percebido como tedioso e pouco atraente, tornando a aprendizagem um desafio para muitos estudantes, que podem acreditar erroneamente que não são aptos para a disciplina ou que ela carece de relevância fora da sala de aula (De Sousa; Fernandes, 2021).

Neste cenário, as metodologias ativas, apoiadas pelas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs), surgem como uma abordagem promissora para aprimorar o processo de ensino-aprendizagem, com foco na participação central dos alunos na construção do conhecimento (Turci; Vanin; Takeda, 2023). A eficácia dessa abordagem pode ser maximizada por meio da utilização de ferramentas que viabilizam a avaliação contínua do progresso dos alunos. Nesse sentido, o Kahoot se destaca como uma plataforma de aprendizado baseada em jogos que simplifica a interação entre professores e alunos, possibilitando a avaliação constante do desempenho dos estudantes ao longo do processo de aprendizagem.

Assim, especialmente na disciplina de Matemática, os educadores podem utilizar o Kahoot para criar jogos de perguntas relacionadas a fórmulas, teoremas, conceitos e outros tópicos essenciais, o que motiva os alunos e os mantém envolvidos com a tecnologia (Mesquita; Bueno, 2023), proporcionando uma experiência de aprendizado mais agradável e empolgante. Essa integração das novas tecnologias com os objetivos educacionais é particularmente valiosa nas aulas de Matemática (Freitas; Martins, 2019).

Desta forma, neste artigo, compartilhamos uma experiência prática que utiliza o Kahoot como recurso de suporte para o ensino de Matemática no Ensino Fundamental II. Essa abordagem foi aplicada durante o Estágio Supervisionado em Computação I na Escola Estadual Thomé Ferreira Santiago, situada em uma cidade do interior do Amazonas.

A estrutura do artigo segue tópicos que abrangem a introdução, a fundamentação teórica com ênfase no papel das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) no contexto educacional e nas contribuições do Kahoot para o ensino de Matemática, a descrição da metodologia utilizada, a apresentação dos resultados obtidos e as conclusões finais.

O PAPEL DAS TDIC's NA EDUCAÇÃO

O uso de tecnologias possibilita a construção de soluções produtivas para inovar e qualificar os processos educativos, os quais são marcados pela inserção e constante atualização das TDIC como

RECIMA21 - Ciências Exatas e da Terra, Sociais, da Saúde, Humanas e Engenharia/Tecnologia



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

A UTILIZAÇÃO DO KAHOOT COMO UMA FERRAMENTA AUXILIAR NO APRENDIZADO DE MATEMÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL II: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA
Cleiciely da Silva Guimarães, Ronem Matos Lavareda Filho, Cássia Cardoso de Menezes, Rodrigo de Oliveira Peres

recursos que facilitam o processo de aprendizagem a fim de potencializar as tecnologias que estão conectadas em redes sociodigitais constituidoras de ciberespaços (Anjos; Da Silva, 2018). As Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) abrangem dispositivos como computadores, lousas digitais e outros equipamentos. Elas permitem a conexão entre diversos ambientes e pessoas por meio desses dispositivos, programas e mídias, facilitando a comunicação e ampliando as possibilidades existentes, semelhantes a um conjunto de meios de disseminação de informações (mídias). As TDICs são relevantes como ferramentas direcionadas para a nova geração, os chamados "nativos digitais" (Costa; Duqueviz; Pedroza, 2015), desempenhando um papel mediador na aprendizagem, especialmente no processo de adquirir conhecimento e desenvolver habilidades práticas. Dado que a comunicação e os recursos estão em constante evolução, a integração das TDICs no ambiente escolar se torna crucial.

De acordo com Costa, Duqueviz e Pedrosa (2015), as novas tecnologias estão se tornando mais acessíveis ao público em geral, principalmente por meio do uso de dispositivos móveis, que incorporam as tecnologias digitais.

A introdução da tecnologia digital na educação pode aumentar o envolvimento dos estudantes nas atividades em sala de aula, melhorar a compreensão dos conteúdos das disciplinas e facilitar o acesso a informações atualizadas em tempo real. Além disso, a tecnologia digital promove a responsabilidade no uso da *internet* e de recursos digitais, especialmente em escolas que empregam ambientes virtuais de aprendizagem (AVA). Ela também auxilia os profissionais da educação a ampliar o acesso à educação e a promover a inclusão de forma mais abrangente. Em síntese, as tecnologias digitais têm uma presença marcante na sociedade, o que está provocando transformações em diversos aspectos das relações humanas (Costa; Duqueviz; Pedroza, 2015).

O KAHOOT E O ENSINO DE MATEMÁTICA

Dada a necessidade de adotar novas abordagens devido à resistência dos alunos em relação à disciplina de matemática, o Kahoot é um recurso altamente valioso para ser utilizado em sala de aula. Essa plataforma *online* aprimora a aprendizagem em ambiente escolar, permitindo que os professores apresentem os conceitos teóricos de maneira mais envolvente, dinâmica e instrutiva. Isso estimula novos métodos de ensino, baseados na ideia de que o aluno é o protagonista do processo de aprendizagem, requerendo uma participação mais interativa durante as atividades (Mesquita; Bueno, 2023). A plataforma é conhecida por permitir que os professores criem questionários *online* de múltipla escolha, que são utilizados em sala de aula para revisão de conteúdo, avaliação formativa ou atividades tradicionais (Pitombeira, 2020).

Para acessar a plataforma, basta acessar o site no endereço <https://kahoot.com/>, onde alunos e professores podem se inscrever gratuitamente. Além disso, os alunos têm a opção de criar seus próprios jogos e desafiar seus colegas. A plataforma também oferece um aplicativo móvel disponível para *download* no Google Play.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

A UTILIZAÇÃO DO KAHOOT COMO UMA FERRAMENTA AUXILIAR NO APRENDIZADO DE MATEMÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL II: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA
Cleicyly da Silva Guimarães, Ronem Matos Lavareda Filho, Cássia Cardoso de Menezes, Rodrigo de Oliveira Peres

Para participar, não é necessário possuir uma conta no Kahoot. A página <https://kahoot.it/> direciona para o jogo aberto iniciado pelo professor. Para entrar, os alunos digitam o código PIN ou escaneiam o QR code do jogo.

Os alunos se reúnem ao redor de um dispositivo comum, como uma lousa interativa, projetor ou monitor de computador. O professor determina um tempo limite para responder a cada pergunta, atribuindo pontuações para as respostas corretas. Essas pontuações são exibidas em um *ranking* ao final do tempo. Isso possibilita ao professor uma avaliação do desempenho individual ou em equipe, identificando as principais dificuldades dos alunos nos tópicos estudados.

Portanto, a plataforma Kahoot oferece grande utilidade no contexto educacional, sendo aplicável em diversas disciplinas além de Matemática. Além disso, ela pode ser empregada em aulas assíncronas, inclusive em reuniões virtuais por meio de plataformas como o Google Meet.

MÉTODO

Neste trabalho, compartilhamos uma experiência prática concentrada nas atividades realizadas durante a fase de regência do Estágio Supervisionado em Computação I, abrangendo o Ensino Fundamental I e II. Este estágio é uma parte obrigatória do curso de Licenciatura em Computação oferecido pelo Núcleo de Ensino Superior de Careiro Castanho (NESCAC), uma extensão vinculada ao Centro de Estudos Superiores de Itacoatiara da Universidade do Estado do Amazonas (CESIT-UEA). As atividades práticas foram conduzidas na Escola Estadual Thomé Ferreira Santiago, localizada em um município do interior do Amazonas.

A metodologia utilizada compreendeu três fases, todas realizadas no Ensino Fundamental II da escola em questão - observação (20 horas), coparticipação (20 horas) e regência (10 horas). Cada fase foi descrita a seguir.

Na etapa inicial, denominada "observação", o estagiário se integra ao ambiente escolar ao longo de 20 horas. Durante esse período, ele apresenta uma carta de encaminhamento ao gestor da escola para obter a autorização necessária para realizar o estágio. Posteriormente, o estagiário familiariza-se com a escola, explorando tanto sua infraestrutura física quanto sua organização administrativa. Adicionalmente, por meio dessa observação, ele adquire uma compreensão da dinâmica da sala de aula e da realidade que lá se apresenta.

Na etapa subsequente, denominada "coparticipação", o estagiário reserva mais 20 horas para se familiarizar com o perfil dos alunos. Durante esse período, ele investiga quais disciplinas representam maiores desafios para os alunos e como eles interagem com essas matérias. Além disso, o estagiário presta apoio ao professor nas atividades escolares. Essa etapa fornece informações fundamentais para o desenvolvimento do Plano de Ação Pedagógico, que é implementado na fase de regência.

Na fase final, chamada de "regência", que dura 10 horas, o estagiário assume o papel de professor e começa a dar aulas, orientado pelo professor titular da disciplina. Neste trabalho, usamos a plataforma Kahoot nesta fase, com o objetivo de envolver os alunos de forma interativa e divertida,



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

A UTILIZAÇÃO DO KAHOOT COMO UMA FERRAMENTA AUXILIAR NO APRENDIZADO DE MATEMÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL II: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA
Cleiciely da Silva Guimarães, Ronem Matos Lavareda Filho, Cássia Cardoso de Menezes, Rodrigo de Oliveira Peres

enquanto também avaliamos e revisamos o conteúdo. Isso ajudou a promover o engajamento dos estudantes e permitiu uma avaliação em tempo real do seu nível de compreensão. Os detalhes dessa etapa serão abordados no próximo tópico.

Todas essas etapas têm o objetivo proporcionar aos estagiários uma experiência prática completa, integrando os conhecimentos teóricos e práticos em sua área de atuação.

REGÊNCIA E PLANO DE AÇÃO

A fase de regência foi dividida em quatro aulas, abrangendo as turmas do 6º ano 1 e 2, do 7º ano e do 8º ano. Durante esta etapa, foram realizadas atividades práticas e avaliativas com os alunos, com o objetivo de enriquecer o processo de aprendizado e servir como uma ferramenta de revisão de conteúdo.

Neste trabalho, as informações coletadas na etapa de coparticipação desempenharam um papel fundamental na elaboração de um Plano de Ação, com o objetivo de apoiar os alunos por meio de aulas dinâmicas e interativas durante a fase de regência. É importante destacar que a etapa de coparticipação se concentrou nas turmas do 6º ano, onde se identificou a necessidade de intervenção adicional nas aulas de matemática. Essa intervenção foi realizada com a aprovação e orientação dos professores.

Com base na experiência adquirida durante a etapa de coparticipação, o Plano de Ação foi desenvolvido, passou pela avaliação do professor titular da disciplina e foi aplicado nas duas primeiras turmas. Já nas duas últimas turmas, o enfoque esteve apenas na revisão de conteúdo. Essa abordagem foi adotada para atender às 10 horas necessárias para concluir a fase de regência.

A escolha do conteúdo do Plano de Ação e da ferramenta de apoio à aprendizagem ocorreu após uma conversa com os professores de Matemática das turmas do 6º ano 1 e 6º ano 2. Eles identificaram dificuldades significativas dos estudantes relacionadas ao tema "Frações". Os alunos enfrentavam desafios para reconhecer numeradores e denominadores em Frações, bem como para realizar operações envolvendo esse conteúdo. Diante deste cenário, optou-se por utilizar a plataforma Kahoot como recurso na disciplina de Matemática.

Após a elaboração do Plano de Ação, conduzimos uma aula de Matemática para as turmas do 6º ano, sob a supervisão da professora titular da disciplina. O propósito dessa aula foi facilitar o aprendizado dos cálculos envolvendo Frações e proporcionar uma breve revisão dos conceitos fundamentais relacionados ao tema. Para atingir esses objetivos, utilizamos recursos como o *PowerPoint* para a apresentação do conteúdo. Além disso, ao final da aula, empregamos a plataforma Kahoot para avaliar a compreensão dos alunos.

Após explicarmos como a plataforma funcionava, organizamos os alunos em equipes de cinco membros. Cada equipe utilizou seus *smartphones* para acessar o Kahoot, que opera como um programa de perguntas e respostas no estilo de um jogo de *quiz*, projetado especialmente para ser utilizado em sala de aula.

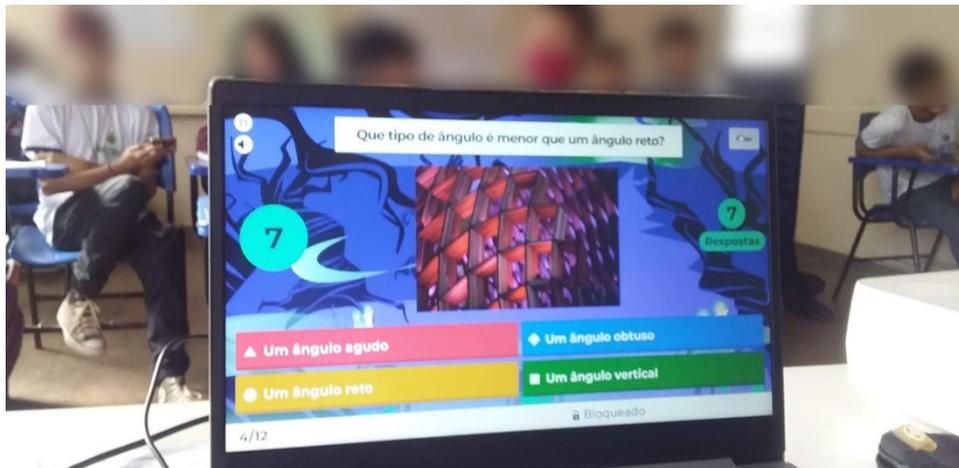


RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

A UTILIZAÇÃO DO KAHOOT COMO UMA FERRAMENTA AUXILIAR NO APRENDIZADO DE MATEMÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL II: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA
Cleiciely da Silva Guimarães, Ronem Matos Lavareda Filho, Cássia Cardoso de Menezes, Rodrigo de Oliveira Peres

Além disso, durante esse período, a plataforma foi usada nas turmas do 7º e 8º ano para ajudar na revisão de conteúdos relacionados a Equações de 1º e 2º grau, conforme demonstrado na Figura 1.

Figura 1 - Alunos do 8º ano jogando o *quiz* do Kahoot sobre Equações de 2º Grau



Fonte: Acervo das Autoras

A título de informação, no Kahoot, há uma ampla seleção de jogos de quiz que abrangem várias disciplinas. Os professores têm a capacidade de criar seus próprios *quizzes* personalizados, adequados ao conteúdo que estão ensinando. Por exemplo, nas turmas do 7º e 8º ano, foi adotado um jogo pré-existente sobre Equações de 1º e 2º Grau, utilizado exclusivamente para revisar o conteúdo. No 6º ano, as estagiárias criaram um novo jogo com o propósito de reforçar a aula expositiva sobre frações, como parte integrante do Plano de Ação. Em resumo, as aulas ministradas em ambas as turmas contribuíram para o cumprimento das 10 horas da etapa de regência.

DISCUSSÕES

As experiências descritas neste trabalho ocorreram durante a terceira etapa do estágio e foram documentadas no Caderno de Campo do estagiário. Com base nas observações feitas a partir das anotações nesse caderno, os métodos de ensino que incluíram a ferramenta Kahoot durante a fase de regência mostraram resultados positivos. No entanto, é importante destacar que o propósito deste trabalho é relatar a experiência e não apresentar resultados quantitativos.

Mesmo assim, tornou-se evidente a importância do uso de plataformas tecnológicas em sala de aula como meio de tornar as aulas mais dinâmicas e menos monótonas em comparação com o método tradicional. Isso se mostrou eficaz em atrair a atenção dos alunos e facilitar sua compreensão do conteúdo de forma sólida.

Além disso, foi possível observar que, ao utilizar a plataforma Kahoot para revisar o conteúdo ministrado em aulas e aplicar nas avaliações de aprendizagem, em colaboração com os professores, os alunos das turmas do 6º ao 8º ano demonstraram entusiasmo ao se esforçarem para responder rapidamente às questões do *quiz* no Kahoot, respeitando o limite de tempo do jogo.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

A UTILIZAÇÃO DO KAHOOT COMO UMA FERRAMENTA AUXILIAR NO APRENDIZADO DE MATEMÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL II: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA
Cleiciely da Silva Guimarães, Ronem Matos Lavareda Filho, Cássia Cardoso de Menezes, Rodrigo de Oliveira Peres

Nas turmas do 6º ano 1 e 2, durante a aula expositiva sobre Frações, observou-se um certo desinteresse dos alunos devido às dificuldades que enfrentavam ao compreender os cálculos básicos desse conteúdo. No entanto, durante o *quiz* do Kahoot, notou-se que eles interagiram de forma mais participativa. O mesmo ocorreu nas turmas do 7º e 8º ano, onde os alunos, ao mesmo tempo que se divertiam com o jogo, revelaram ter pouco conhecimento sobre o conteúdo de Equações. A plataforma também estimulou o espírito competitivo dos alunos, que comemoravam a cada resposta correta e se empenharam para subir no *ranking* de pontuações. A facilidade de uso do jogo e sua interface atrativa, com gráficos coloridos e áudios divertidos, desempenharam um papel crucial na promoção de uma aprendizagem espontânea e dinâmica. Como resultado, a plataforma conseguiu despertar o interesse dos alunos, estimulando sua curiosidade, especialmente porque era a primeira vez que eles experimentavam algo desse tipo. Além disso, essa abordagem favoreceu uma interação mais eficaz entre os alunos durante as aulas, alinhando-se com os resultados da pesquisa conduzida por Mesquita e Bueno (2023).

Um ponto relevante é que a escola não dispõe de um Laboratório de Informática, embora tenha uma infraestrutura razoável. Portanto, destaca-se que a introdução de equipamentos em um contexto de ensino digital, com a escola como principal incentivadora, traz diversos benefícios, incluindo o estímulo à curiosidade dos alunos, tornando cada aula mais atrativa e inovadora. No entanto, é essencial ressaltar que a escola precisa se manter atualizada em relação às novas abordagens de ensino que envolvem recursos tecnológicos digitais, uma vez que os alunos, como nativos digitais, estão familiarizados com um ambiente tecnológico interativo.

Observou-se também que a escola proíbe o uso de *smartphones*, que poderiam ser aproveitados como ferramentas de aprendizado. Isso resultou na situação em que nem todos os alunos tinham dispositivos para participar do *quiz* do Kahoot, e mesmo aqueles que possuíam *smartphones*, alguns não tinham acesso à internet. Como solução, as turmas foram divididas em grupos de 4 a 5 membros, e alguns estagiários disponibilizaram seus *smartphones* com conexão à internet para que todos os alunos pudessem participar do jogo em equipe.

É importante reconhecer que os dispositivos móveis fazem parte do cotidiano dos estudantes e podem ser utilizados como ferramentas pedagógicas valiosas quando combinados com a tecnologia educacional. Os *smartphones* permitem que os alunos participem ativamente das atividades em sala de aula, incluindo jogos, *quizzes* como o Kahoot e outras atividades interativas.

CONSIDERAÇÕES

Este estudo investigou a eficácia da plataforma Kahoot como uma ferramenta de aprendizagem, destacando sua capacidade de melhorar o processo de ensino na disciplina de Matemática. Os alunos demonstraram maior motivação e envolvimento, resultando em um aproveitamento aprimorado das aulas. Isso ressalta que a estratégia de ensino baseada em metodologias ativas, como as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs), é eficaz na



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

A UTILIZAÇÃO DO KAHOOT COMO UMA FERRAMENTA AUXILIAR NO APRENDIZADO DE
MATEMÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL II: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Cleiciely da Silva Guimarães, Ronem Matos Lavareda Filho, Cássia Cardoso de Menezes, Rodrigo de Oliveira Peres

promoção da aprendizagem, conforme evidenciado pelo entusiasmo dos alunos ao participar das atividades com o uso do Kahoot.

Portanto, a experiência com o Kahoot, realizada no Ensino Fundamental II durante o Estágio Supervisionado em Computação I, ilustra o amplo potencial das tecnologias digitais para aprimorar a aprendizagem e tornar as aulas mais envolventes e agradáveis. Os resultados deste estudo, focados na integração de tecnologias digitais, fornecem *insights* valiosos para repensar práticas educacionais, especialmente em um contexto de ensino desafiador, como é o caso da disciplina de Matemática.

É importante ressaltar que o Estágio Supervisionado em Computação I proporcionou uma experiência única e altamente significativa. Durante esse período, foi possível refletir sobre o papel do educador, vivenciar a dinâmica da escola e a interação entre alunos e professores. Além disso, introduziu-se uma nova metodologia de ensino, abrindo caminho para uma abordagem inovadora de educação, com a oportunidade de colaboração e compartilhamento de conhecimento com os professores no campo prático.

Por fim, espera-se que no futuro sejam desenvolvidos outros trabalhos utilizando os métodos aqui descritos em diferentes contextos, como em disciplinas interdisciplinares e com conteúdo variados. O objetivo é obter resultados positivos adicionais e expandir a base de dados para uma análise mais completa e eficaz da utilidade e eficácia dos recursos tecnológicos na educação.

REFERÊNCIAS

ANJOS, Alexandre Martins dos; DA SILVA, Glaucia Eunice Gonçalves. **Tecnologias digitais da informação e da comunicação (TDIC) na educação**. Cuiabá: Universidade Federal de Mato Grosso, Secretaria de Tecnologia Educacional, 2018

COSTA, Sandra Regina Santana; DUQUEVIZ, Barbara Cristina; PEDROZA, Regina Lúcia Sucupira. Tecnologias Digitais como instrumentos mediadores da aprendizagem dos nativos digitais. **Psicologia Escolar e Educacional**, v. 19, p. 603-610, 2015.

CUNHA, César Pessoa. A Importância da Matemática no Cotidiano. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, edição 04, ano 02, v. 01, p 641-650, jul. 2017. ISSN:2448-0959. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/matematica/matematica-no-cotidiano>. Acesso em: 07 set. 2023.

DE SOUSA, Francisca Genifer Andrade; FERNANDES, Francisca Risolene. Ensino de Matemática na interface com as novas tecnologias: perspectivas docentes. **Ensino em Perspectivas**, v. 2, n. 2, p. 1-16, 2021.

FREITAS, Fabiana Martins de; MARTINS, Fabíola da Cruz. Novas tecnologias no ensino de matemática: uma experiência utilizando o Kahoot. *In: VI Congresso Nacional da Educação*, 2019.

MESQUITA, Fabriny Aparecida Souza; BUENO, Alexandre Martins Ferreira. A gamificação no ensino de matemática: revisão acerca do uso da plataforma Kahoot! no ensino fundamental. **Revista Interdisciplinar de Ensino, Pesquisa e Extensão**, v. 1, n. 1, 2023.

PASSOS, Cármen Lúcia Brancaglioni; NACARATO, Adair Mendes. Trajetória e perspectivas para o ensino de Matemática nos anos iniciais. **Estudos Avançados**, v. 32, p. 119-135, 2018.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

A UTILIZAÇÃO DO KAHOOT COMO UMA FERRAMENTA AUXILIAR NO APRENDIZADO DE
MATEMÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL II: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA
Cleiciely da Silva Guimarães, Ronem Matos Lavareda Filho, Cássia Cardoso de Menezes, Rodrigo de Oliveira Peres

PITOMBEIRA, José Roberto de Sales et al. **O Kahoot no ensino da álgebra nos anos iniciais do ensino fundamental**. [S. l.: s. n.], 2020.

TURCI, Eliani Behenck Santos; VANIN, Camila; TAKEDA, Humberto Hissashi. Metodologias ativas e suas potencialidades para a Educação a Distância, ensino remoto e híbrido. **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 23, n. 34, 5 set. 2023. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/23/34/metodologias-ativas-e-suas-potencialidades-para-a-educacao-a-distancia-ensino-remoto-e-hibrido>. Acesso em: 07 set. 2023.