



O USO DE FERRAMENTAS DIGITAIS NO ENSINO DA MATEMÁTICA

Paula Vitória Rodrigues de Lima¹

UFPE

Dayanne Gleice de Oliveira Barbosa²

UFPE

Carlos Roberto da Silva Neto³

UFPE

Adriani Debora Moraes Cardoso⁴

UFPE

Lidiane Pereira de Carvalho⁵

ETE Maria José Vasconcelos

José Ivanildo Felisberto de Carvalho⁶

UFPE

Os jogos e quizzes são utilizados em sala de aula como forma de estimular a criatividade, o raciocínio e o aprendizado dos estudantes. Pereira (2017) afirma que estes são ferramentas potenciais no desenvolvimento de competências matemáticas com flexibilidade, autonomia, transcendência e significância. Com a pandemia tornou-se mais difícil a interação entre o professor e estudante, e até mesmo entre os estudantes. Devido ao isolamento, por conta da Covid-19, as aulas foram remotas. E em busca de uma aula mais dinâmica e lúdica uma das ferramentas mais utilizadas foi o Kahoot, que não é utilizado apenas nas aulas remotas, mas pode ser aplicado presencialmente também. o Kahoot é uma plataforma interativa de Educação que permite que professores criem questionários, pesquisas e jogos de perguntas e respostas para envolver os alunos de maneira divertida e educativa. Ele funciona com um processo de

¹ paula.vitoria@ufpe.br

² daygleice15@gmail.com

³ carlos.neto@ufpe.br

⁴ adriani.debora@ufpe.br

⁵ lidiane.p.carvalho@gmail.com

⁶ ivanfcar@hotmail.com

Anais do VII EMAP – Encontro de Matemática do Agreste Pernambucano. Caruaru - Pernambuco, Brasil, 2023.



pontuação que é baseada na precisão e na rapidez das respostas, promovendo uma competição amigável entre os alunos. A plataforma é amplamente utilizada para revisões, avaliações e atividades interativas, proporcionando uma abordagem inovadora para o processo de aprendizagem. A gamificação proporcionada pelo Kahoot é outro aspecto que contribui para o sucesso dessa ferramenta na Educação Matemática. Ao incorporar elementos de competição e recompensa, os alunos se sentem mais motivados a participar ativamente das atividades propostas. A possibilidade de receber feedback instantâneo também é valiosa, pois os estudantes podem corrigir seus erros imediatamente, promovendo uma aprendizagem mais efetiva. Além disso, o Kahoot facilita a avaliação formativa, permitindo que os professores identifiquem lacunas no entendimento dos alunos durante o processo de ensino. Isso possibilita ajustes rápidos na abordagem pedagógica, garantindo que todos os alunos estejam acompanhando o conteúdo. A coleta de dados fornecida pela plataforma também oferece insights importantes sobre o desempenho individual e coletivo dos alunos. Esta plataforma foi criada em 2012, por Morten Versvik, Johan Brand e Jamie Brooker, fruto de uma tese de mestrado. Por se tratar de uma plataforma digital, o Kahoot se torna acessível, pois os alunos podem participar de qualquer lugar. Assim em um cenário como a pandemia ou uma possível ausência da sala de aula, os alunos podem revisar os conteúdos. Para Araújo, Ribeiro e Santos (2012, p. 6) nos jogos educacionais digitais ou softwares educacionais, a interação permitida entre conteúdo e aluno e a possibilidade de aprender usando recursos digitais podem favorecer a apreensão de conteúdo e o interesse pela tarefa. Esta ludicidade e dinâmica é muito importante para o desenvolvimento intelectual e social dos estudantes. Ao aprender de forma diferente, através de plataformas digitais, jogos ou até mesmo jogos de tabuleiros, pois a partir daí os alunos começarão a pensar “fora da caixa”, e terão uma visão ampla e criativa sobre o assunto abordado. A interação entre os estudantes também é significativa, visto que os alunos poderão formar equipes, duplas e grupos para jogarem juntos. Tais plataformas desempenham um papel fundamental na redução das dificuldades dos alunos em Matemática. Ao proporcionar um ambiente de aprendizado interativo e lúdico, esses jogos conseguem abordar desafios específicos de forma eficaz. Como eles contribuem para superar as dificuldades: jogos oferecem representações visuais dos conceitos matemáticos, tornando-os mais tangíveis. A abordagem prática proporcionada pelos jogos auxilia na compreensão efetiva, especialmente para alunos que aprendem melhor através da experiência. A natureza envolvente e competitiva dos jogos motiva os alunos, transformando a matemática em uma atividade mais atrativa. Isso pode ser particularmente benéfico para alunos que enfrentam desafios em manter o interesse em tópicos



matemáticos. Os jogos digitais oferecem feedback instantâneo, permitindo que os alunos corrijam erros imediatamente. Esse tipo de feedback personalizado é valioso para abordar lacunas de compreensão específicas. Muitos jogos são projetados para se adaptar ao ritmo de aprendizado de cada aluno. Isso é especialmente útil para alunos com dificuldades, permitindo-lhes progredir em seu próprio tempo. Jogos frequentemente contextualizam os conceitos matemáticos em cenários do mundo real, tornando a aprendizagem mais significativa para os alunos. Isso pode ajudar a superar a dificuldade em perceber a relevância da Matemática. Em conclusão, a crescente incorporação de jogos em plataformas digitais no ensino da matemática destaca-se como uma estratégia eficaz e envolvente. Ao transformar conceitos matemáticos em experiências interativas e lúdicas, esses jogos não apenas promovem a motivação dos alunos, mas também proporcionam oportunidades para aplicação prática, feedback imediato e adaptação ao nível de habilidade individual. Através dessa abordagem inovadora, os jogos digitais não apenas tornam o aprendizado mais acessível, mas também contribuem para o desenvolvimento de habilidades matemáticas de forma mais significativa e duradoura.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, N. M. S.; RIBEIRO, F. R.; SANTOS, S. F. **Jogos pedagógicos e responsividade: ludicidade, compreensão leitora e aprendizagem.** Bakhtiniana, Rev. Estud. Discurso [online], v. 7, n. 1, p. 4-23, jun. 2012.

PEREIRA, A. B. C. **Uso de jogos digitais no desenvolvimento de competências curriculares da Matemática.** 2017. 167 f. Tese (Doutorado em Ciências) - Instituto de Matemática e Estatística, Universidade de São Paulo, São Paulo, SP, 2017.

