

MATEMÁTICA, TECNOLOGIAS DIGITAIS E A PLATAFORMA KAHOOT:

Uma alternativa para os processos de ensino e de aprendizagem.

Sandra Denise Zawaski¹

Resumo

Promover o desenvolvimento do conhecimento é um aspecto preponderante no cotidiano de educadores(as) e pesquisadores(as) que se dedicam à área da educação, especialmente na matemática. O processo de construção do conhecimento é resultado da implementação de metodologias de ensino que podem ser apoiadas por tecnologias digitais e, dentre elas, destaco a gamificação que, por intermédio de elementos jogos digitais, tem apresentado uma abordagem que pode favorecer a motivação e o engajamento dos(as) estudantes, oportunizando a aprendizagem de conceitos matemáticos. Atualmente está disponível várias plataformas gratuitas e/ou pagas que utilizam o designer de jogos, sendo o Kahoot uma delas. Ela é de origem norueguesa e foi desenvolvida para possibilitar experiências interessantes dentro e fora da sala de aula. Dessa forma, a presente oficina objetiva socializar vivências do cotidiano escolar e capacitar os participantes a criar e utilizar quizzes interativos no Kahoot, para promover um ambiente de aprendizado engajador e dinâmico. Metodologicamente, a oficina transcorrerá em cinco momentos, constituindo-se da apresentação dos pressupostos teóricos (15 minutos), exploração da plataforma (20 minutos), criação e configuração de um kahoot (30 minutos), jogo (20 minutos), conclusão e avaliação (10 minutos). Os materiais necessários para execução da oficina são: computadores/notebooks (um para cada participante) e um data show.

¹ Secretaria de Estado da Educação de Santa Catarina (SED/SC), Mestra em Educação (UFFS). Email: sandradenisesmo@gmail.com.