



KAHOOT! UMA PERSPECTIVA MOTIVACIONAL

Deize Regina Poloni
Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR
de-poloni@hotmail.com

Julia Daniela Esser
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR
julia_danielaesser@hotmail.com

Resumo: O tema apresentado neste trabalho está diretamente ligado ao ensino e aprendizagem da matemática. O uso de diferentes metodologias de ensino é algo muito importante para que ocorra a aprendizagem atualmente, e os educadores devem levar isto em consideração antes de planejarem suas aulas, pois devido às grandes mudanças nas gerações, nos dias de hoje os alunos não possuem mais a relação aluno- professor que possuíam antigamente. O uso de atividades diferenciadas em sala de aula como a modelagem, materiais manipuláveis e as tecnologias, pode provocar as mudanças que buscamos nesta relação, e melhorar o desempenho dos alunos durante as aulas e conseqüentemente nas avaliações que lhe serão propostas.

Palavras chave: Aprendizagem matemática; Kahoot; Motivação; Tecnologias.

INTRODUÇÃO

É fato que a educação brasileira tem passado por dificuldades, principalmente a educação pública, na obtenção de bons resultados, e quando falamos de matemática o cenário fica mais preocupante, segundo divulgação do programa internacional de avaliação de estudantes (Pisa), o Brasil registrou uma queda na pontuação, com isso refletiu que sua colocação no ranking mundial, ficasse na 66ª colocação, o que é um dado alarmante.

Em entrevista concedida a Globo em 2016, Denis Mizne, da Fundação Lemann afirma que:

Os resultados do Brasil no Pisa são gravíssimos porque apontam uma estagnação em um patamar muito baixo. 70% dos alunos do Brasil abaixo do nível 2 em matemática é algo inaceitável. O Pisa é mais uma evidência do que vemos todos os dias nas escolas.

A matemática está presente em praticamente todos os momentos de nossa vida e desde cedo podemos ter o contato com essa disciplina, mesmo que de uma forma despercebida, no início ela é apresentada para nós de uma forma, fora do ambiente escolar, mas quando se chega à idade escolar e o aluno tem o primeiro contato com a disciplina, ela acaba se mostrando um bicho de “sete cabeças”, por causa disso o professor deve apresentar o domínio da disciplina e aplica lá da melhor forma possível, podendo fazer o uso de matérias

manipuláveis, audiovisuais e jogos, que induzam o aluno a incluir a matemática no seu cotidiano e dessa forma a disciplina passe a fazer algum sentido para ele.

Na busca de uma metodologia que facilite a aprendizagem matemática, e que esta seja motivadora, procuramos proporcionar aos alunos do 1º ano do ensino médio uma aula para fixação do conteúdo trabalhado, utilizando uma ferramenta de avaliação gratuita disponível na web que possibilita a aplicação de quizzes na sala de aula, sendo está o aplicativo kahoot!.

A alfabetização algébrica dos alunos do Ensino médio tem se tornado uma pratica cada vez mais difícil, isso se deve ao fato da forma como é introduzida, já pronta e acabada, aos alunos fazendo com que os mesmos não saibam aplica - lá de modo significativo. A mudança de conteúdos aritméticos para algébricos causam um desconforto entre os alunos, pela resistência dos alunos entenderem que as letras agora se tornam números.

Para Lins (1997, p.137), “A álgebra consiste em um conjunto de afirmações para as quais é possível produzir significado em termos de números e operações aritméticas, possivelmente envolvendo igualdade e desigualdade”.

Tendo em vista a importância do estudo de álgebra e o cenário atual que o Brasil se encontra no ranking mundial de matemática surgem alguns questionamentos tais como: O que podemos fazer para motivar os alunos a participarem das aulas? O uso de quizz como avaliação realmente motiva os alunos?

ORIENTAÇÃO MOTIVACIONAL

Nos dias de hoje, os professores em seu dia a dia de trabalho, enfrentam alunos desmotivados, que vão à escola somente por obrigação. Deve-se então pôr em ênfase o que se fazer perante a essa falta de vontade de aprender, será que não há nada que possa ser feito para motivar os alunos a aprender?

Que professor nunca se deparou, com um “para que vou usar isso? ”, “não adianta para nada isso na minha vida”.

Os professores não devem esperar dos alunos, maturidade o suficiente, para entender que praticamente tudo que se ensina em sala de aula será utilizado por eles em algum dia de suas vidas. Devem também considerar a situação em que estamos “a moda”, as atividades que os jovens fazem, mudam constantemente, as tecnologias que eles usam vão se atualizando a cada dia.

Segundo Lorenzato (2008 p.07), a moda pode estar presente nos costumes, nas crenças, nos rituais e nos usos. O mesmo ainda afirma que,

A moda tem desempenhado um relevante papel na educação matemática ao mostrar novos olhares acerca do ensino, os quais forçam educadores, pesquisadores, professores, autores de livros didáticos a uma reflexão referente às mudanças propostas pela moda. (LORENZATO, 2008, p.08)

Dado esses detalhes, é necessário que o professor busque aperfeiçoar suas aulas, fazendo relação do que está sendo ensinado com o cotidiano do aluno fora da escola, e também façam o uso de tecnologias, jogos e atividades diferenciadas para o ensino de matemática.

Uma opção para a inclusão de atividades do cotidiano é a modelagem matemática, segundo Vertuan,

A Modelagem Matemática consiste, portanto, em partir de um fato real, preferencialmente do cotidiano dos alunos, e criar, por meio da coleta, análise e organização dos dados coletados, uma expressão em linguagem matemática que possa servir de parâmetro para descrição e compreensão da realidade. Neste sentido, o modelo matemático construído é, na verdade, uma representação da realidade sob a ótica daqueles que investigam a situação. (VERTUAN, 2010, p.02)

Segundo Vertuan, (2010, p.06) ao desenvolverem uma atividade deste tipo, os alunos utilizam vários conceitos matemáticos em problemas reais e se obrigam, inclusive, a conhecerem melhor outras áreas do conhecimento.

Vertuan (2010, p.06) ainda afirma que, a modelagem não só é uma alternativa para o ensino e a aprendizagem de conteúdos matemáticos, como também para a formação crítica dos alunos, os quais vivem numa sociedade com mudança constante.

Outra possibilidade de uso em sala de aula são as tecnologias, para muitos professores o uso de computadores e celulares em sala de aula causa distração dos alunos, porém se o professor os utilizar de uma forma que os atraia para o aprendizado, pode se tornar algo muito produtivo.

Segundo Ramos,

A palavra tecnologia é de origem grega: tekne e significa “arte, técnica ou ofício”. Já a palavra logos significa “conjunto de saberes”. Por isso, a palavra define conhecimentos que permitem produzir objetos, modificar o meio em que se vive e estabelecer novas situações para a resolução de problemas vindos da necessidade humana. Enfim, é um conjunto de técnicas,

métodos e processos específicos de uma ciência, ofício ou indústria.
(RAMOS, 2012, p.04)

Segundo as Diretrizes Curriculares Nacional de Educação para o Ensino Médio:

Concretamente, o projeto político-pedagógico das unidades escolares que ofertam o Ensino Médio deve considerar: VIII – utilização de diferentes mídias como processo de dinamização dos ambientes de aprendizagem e construção de novos saberes (Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica - Projetos Políticos Pedagógicos/Cap. VIII).

“O objetivo de introduzir novas tecnologias na escola é para fazer coisas novas e pedagogicamente importantes que não se pode realizar de outras maneiras. (...) A escola passa a ser um lugar mais interessante que prepararia o aluno para o seu futuro.” (LEOPOLDO, p.02, 1998)

Leopoldo afirma que:

As mudanças que as tecnologias favorecem na postura do professor em aula, ajuda os alunos a estabelecerem um elo de ligação entre os conhecimentos acadêmicos com os adquiridos e vivenciados, ocorrendo uma troca de idéia e experiências, em que o professor, em muitos casos, se coloca na posição do aluno, aprendendo com a experiência deste. (...) enfatiza-se uma aprendizagem ativa e um processo de descobertas dirigidas. Incentiva-se a aprendizagem interativa em pequenos grupos. (LEOPOLDO, p.02, 1998)

O APLICATIVO KAHOOT!

É uma plataforma de criação de questionário, pesquisa e quizzes que foi criado em 2013, baseado em jogos com perguntas de múltipla escolha, que permite aos educadores e estudantes investigar, criar, colaborar e compartilhar conhecimentos e funciona em qualquer dispositivo tecnológico conectado a Internet.

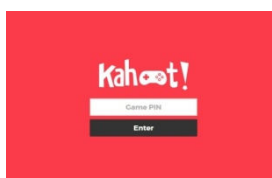


Figura 1 – Tela inicial Kahoot

Fonte: <https://kahoot.it/>

O professor pode usar Kahoot! De muitas maneiras, tudo vai depender dos seus objetivos educacionais. É uma boa ferramenta para discussão onde os alunos podem votar, por exemplo, questões éticas de forma anônima. Também é uma ferramenta para resumir um

tópico de uma forma divertida, interativa e envolvente. Outra maneira de usar Kahoot! São para investigar os conhecimentos dos alunos sobre conteúdos abordados em sala de aula.

Quiz é o tipo mais comum de Kahoot!. É uma abordagem baseada em jogos. Não há limite para o número de perguntas nos quizzes. Cada questão pode ter uma imagem associada ou vídeo, e duas a quatro respostas de múltipla escolha. Deve haver pelo menos uma resposta correta, e o prazo para cada pergunta pode ser definido individualmente a partir de 5 segundos a 2 minutos.

Segundo Costa (2016),

Kahoot! É um exemplo de uma avaliação formativa, ou seja, refere-se a uma ampla variedade de métodos que os professores usam para realizar avaliações em processo de compreensão do desenvolvimento do aluno, as necessidades de aprendizagem e progresso acadêmico durante uma aula, unidade ou curso. Avaliações formativas ajudam os professores a identificar os conceitos que os estudantes estão lutando para entender, as competências que estão tendo dificuldade em adquirir, ou padrões de aprendizagem que ainda não alcançaram a fim de que os ajustes podem ser feitos para aulas, técnicas de instrução e apoio acadêmico.

Dentre as características desta plataforma estão: 1-Possui apps que aliam a vertente do jogo à aprendizagem, 2-Usa 100% da Internet, 3-O professor pode determinar o tempo de resolução de cada questão. 4-O professor acompanha a atividade na data show em que é mostrado o desempenho dos alunos. 5-O professor pode fazer o download dos resultados em uma planilha Excel.

As perguntas são apresentadas em um datashow e os alunos respondem em seu celular, tablet, notebook ou no computador da escola, mas sempre motivados para responder corretamente e marcar mais pontos. Quanto mais rápido alguém responder a uma pergunta correta, mais pontos recebem. Os cinco melhores na pontuação são exibidos na tabela de classificação e o vencedor é apontado no final do jogo.



Figura 2 – Pontuação Kahoot!

Fonte: <https://kahoot.it/>

REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE

A atividade foi realizada durante o estágio supervisionado na educação básica, no ensino médio, as turmas em que se aplicou a atividade foram os 1º anos A e B, de um Colégio Estadual da cidade Toledo – PR, a mesma foi em relação ao conteúdo ministrado pelas estagiarias durante sua regência, a função afim.

Os alunos foram comunicados previamente para efetuarem o download do aplicativo em seus celulares, pois na próxima aula este seria utilizado.

Com a utilização dessa ferramenta foi possível perceber um maior envolvimento dos alunos durante a aula, ocorreu uma interação entre eles, onde alguns trabalharam em grupo para responder as perguntas.

Em uma das turmas, o quiz foi realizado com o uso do celular em sala de aula, devido ao mau funcionamento da internet, optamos por levar a outra turma ao laboratório de informática. Foram formadas algumas duplas, trios e alguns alunos preferiram realizar o quiz individualmente.

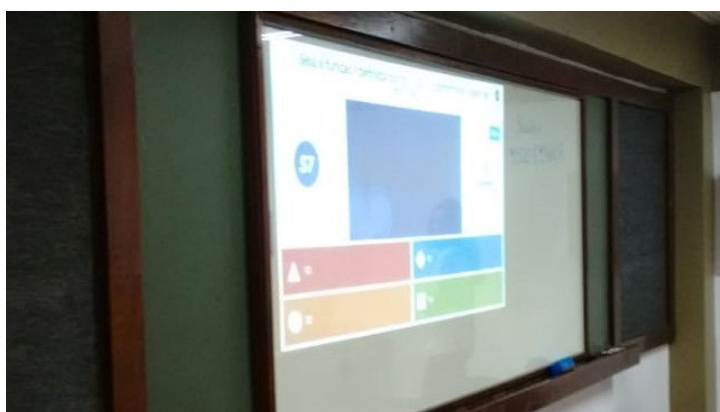


Figura 3 – Projeção da atividade
Fonte: Autores



Figura 4 – Aplicação da atividade no Laboratório
Fonte: Autores

MATEMÁTICA	
Played on	26 May 2017
Hosted by	julia1467182
Played with	27 players
Played	24 of 24 questions

Overall Performance	
Total correct answers (%)	64,41%
Total incorrect answers (%)	35,59%
Average score (points)	11603,11 points

Figura 5 – Porcentagem de acertos da turma 1.
Fonte: Autores

MATEMÁTICA	
Played on	22 May 2017
Hosted by	julia1467182
Played with	11 players
Played	24 of 24 questions

Overall Performance	
Total correct answers (%)	80,08%
Total incorrect answers (%)	19,92%
Average score (points)	19016,73 points

Figura 6 – Porcentagem de acertos da turma 2.
Fonte: Autores

CONCLUSÃO

Durante as aulas podemos perceber o desinteresse dos alunos em relação ao conteúdo, pois os exercícios que foram aplicados em sala se deram após a explicação, e a todo o momento indagávamos os mesmos em relação às suas dúvidas, eles não possuíam o conteúdo no caderno, o que foi constatado durante uma realização de lista de exercícios que eles precisavam do que havia sido explicado durante as aulas.

Esta lista que foi entregue a eles na aula anterior à aplicação do quiz, possuía questões de todo o conteúdo de função afim, foi basicamente uma prévia do que os mesmos responderam durante a atividade final, o quiz no kahhot!, no qual podemos perceber o entrosamento e participação dos alunos, ao contrário dos momentos em sala de aula.

Em uma das turmas tivemos muitos alunos que não baixaram o aplicativo, e mostraram-se arrependidos, pois gostaram muito, e queriam que aplicássemos novamente em outra oportunidade.

Na outra turma, após a realização da atividade, os alunos foram acompanhados por uma das estagiárias até a sala de aula, e por estarem sozinhos com a mesma, disseram que gostaram muito do jogo e queriam que seu professor também fizesse algo neste estilo com eles.

Tiramos desta atividade a conclusão que algo diferenciado pode influenciar na participação dos alunos, se os professores adotarem um modo de avaliação diferenciada em suas aulas, como o jogo que aplicamos, por exemplo, os alunos cada vez mais poderiam estar participando das aulas, pois saberiam que em algum momento poderiam precisar daquilo que lhe foi apresentado em sala, em algo que gostam, e que faz parte de seu dia a dia.

As atividades diferenciadas devem ser incluídas também durante as aulas, atividades de modelagem, investigação, jogos, materiais manipuláveis, entre outros. Nos dias de hoje é necessário que se faça algo para ter a participação dos alunos em sala, pois o interesse dos mesmos está cada vez menor.

REFERÊNCIAS

- BRASIL, Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica: Projetos Políticos Pedagógicos/ Cap: VIII**. Brasília, MEC, 2013. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/docman/julho-2013-pdf/13677-diretrizes-educacao-basica-2013-pdf/file>> Acesso em: 10 jun 2019.
- COSTA, G. KAHOOT! Um gameshow em sala de aula. 14 fev 2016. Disponível em: <<http://www.giseldacosta.com/wordpress/kahoot-um-gameshow-em-sala-de-aula/>> acesso em: 22 jun 2019.
- LEOPOLDO, L. P. Formação docente e novas tecnologias. 1998. In: Congresso RIBIE,4, **Anais...**, Brasília: Distrito Federal. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/niece/eventos/RIBIE/1998/pdf/com_pos_dem/210M.pdf> acesso em: 20 jun 2019.
- LINS, R. C. e GIMENEZ, J. **Perspectivas em aritmética a álgebra para o século XXI**. Campinas - SP: Papirus, 1997.
- LORENZATO, S. **Para aprender matemática**. Campinas - SP: editores associados, 2ª Ed., 2008.
- MORENO, A. C. Brasil cai em ranking mundial de educação em ciências, leitura e matemática. **Globo comunicações e participações**. São Paulo, 06 dez 2016. Disponível em: <<https://g1.globo.com/educacao/noticia/brasil-cai-em-ranking-mundial-de-educacao-em-ciencias-leitura-e-matematica.ghtml>> acesso em: 25 jun 2019.
- RAMOS, M. R. V. O uso de tecnologias em sala de aula. **Ensino de Sociologia em Debate**. Londrina, Edição Nº. 2, Vol. 1, jul-dez. 2012. Disponível em: <<http://www.uel.br/revistas/lenpes-pibid/pages/arquivos/2%20Edicao/MARCIO%20RAMOS%20-%20ORIENT%20PROF%20ANGELA.pdf>> acesso em: 20 jun 2019.
- VERTUAN, R. E. Modelagem matemática na educação matemática. 2010. In: EPMEM - Encontro Paranaense de Modelagem em Educação Matemática, 4, **Anais...** Maringá: Paraná. Disponível em: <http://www.uel.br/grupo-pesquisa/grupemat/docs/mesa_epmem2010.pdf> acesso em: 15 ago 2019.