

## JOGOS TECNOLÓGICOS NO ENSINO DA MATEMÁTICA: UM ESTUDO DE CASO

Poliana Bender<sup>1</sup>, Sheila Crisley de Assis, Lindomar Duarte de Souza<sup>2</sup>

O presente trabalho objetiva apresentar a importância da abordagem de atividades pedagógicas utilizando jogos tecnológicos dentro da sala, mais especificamente, nas aulas de matemática. As atividades foram realizadas na perspectiva de relacionar o processo de ensino e aprendizagem com o lúdico, levando aos alunos diferentes metodologias, que promovam aulas mais dinâmicas, capazes de favorecer a compreensão dos conteúdos matemáticos ministrados no ambiente escolar. Sabe-se que, nos tempos atuais, as tecnologias estão cada vez mais presentes no cotidiano do aluno e é extremamente difícil desvinculá-los dos aparelhos eletrônicos que os cercam, então por que não utilizar toda esta tecnologia a favor do ensino de matemática? Assim, o interesse pelo tema surgiu a partir desta indagação e da leitura de alguns trabalhos publicados na literatura, que associam as atuais tecnologias como ferramenta de ensino, focando sempre na atualização do professor e no interesse de ofertar aulas diferenciadas, visando despertar a motivação do aluno pelo o que é ensinado na sala de aula. O presente trabalho apresenta resultados oriundos da aplicação de uma oficina, que utiliza o Kahoot como ferramenta de ensino, na turma do 9º ano da Escola de Ensino Fundamental Batista Paludo, localizada em Caraíba, distrito de Seara/SC. O Kahoot é uma plataforma de aprendizado baseada em jogos, usada como tecnologia educacional em escolas e outras instituições de ensino. Os assuntos matemáticos abordados na oficina foram monômios, polinômios e fatoração de polinômios. A oficina teve início com uma breve explicação do que ocorreria nas próximas aulas e inclusive do objetivo central da realização daquele trabalho. Na sequência ocorreu a revisão de conteúdos matemáticos que seriam praticados no kahoot. Durante a aplicação do jogo percebeu-se que os alunos estavam super concentrados e participativos, respondendo às perguntas realizadas pela professora. Quando dúvidas sobre o conteúdo surgiam, rapidamente, os alunos perguntavam em voz alta e retornavam para a finalização das atividades e atingir as primeiras colocações do ranking do jogo. Ao término da oficina, aplicou-se um questionário aos alunos e outro à professora regente, na tentativa de entender as diferentes percepções. Como o trabalho encontra-se em desenvolvimento, serão apresentados resultados parciais. Entre os resultados coletados até o momento, destaca-se que alunos e professores reconhecem que o uso de jogos na sala de aula muito favorece o processo de ensino e aprendizagem de conteúdos matemáticos. O presente trabalho está sendo desenvolvido no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) do Instituto Federal Catarinense, que possui suporte financeiro do Edital 69/2022 (Capes).

**Palavras-chave:** Jogos Tecnológicos, Ensino-Aprendizagem, Kahoot.

---

<sup>1</sup> Apresentador(a)/ Autor(a) para correspondência: polianabender.555@gmail.com

<sup>2</sup> Orientador(a)