



## A IMPORTÂNCIA DOS APLICATIVOS DIGITAIS NO ENSINO E APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA

*Maria Gabriela dos Reis Yule*  
*Universidade Federal de Mato Grosso do Sul*  
[maria\\_yule@ufms.br](mailto:maria_yule@ufms.br)  
<https://orcid.org/0000-0002-3255-1355>

*João Paulo Duarte Gonçalves*  
*Universidade Federal de Mato Grosso do Sul*  
[joao\\_duarte@ufms.br](mailto:joao_duarte@ufms.br)  
<https://orcid.org/0009-0001-6411-2066>

*Sonia Maria Monteiro da Silva Burigato*  
*Universidade Federal de Mato Grosso do Sul*  
[sonia.burigato@ufms.br](mailto:sonia.burigato@ufms.br)  
<https://orcid.org/0000-0001-8403-6032>

### RESUMO

Este relato visa descrever a experiência na utilização de um aplicativo digital como recurso metodológico, aplicado em uma turma de 1º ano do Ensino Médio da Escola Estadual Emygdio Campos Widal, durante o Projeto de Residência Pedagógica (PRP) em 2023. O objetivo era ensinar expressão algébrica, com foco na resolução de problemas envolvendo o cálculo e suas propriedades. A aula teve duração de duas horas e foi direcionada a uma turma de Recomposição da Aprendizagem (RA) de Matemática. A RA é uma estratégia para recuperar o aprendizado de alunos que ficaram defasados após o período pandêmico, devido às dificuldades causadas pela suspensão das aulas presenciais e desigualdades no ensino remoto. É importante citar, que os alunos já tinham familiaridade com o conteúdo proposto. Dessa forma, utilizando uma abordagem construcionista, que consiste em uma construção do conhecimento pelo aluno por meio da atividade proposta pelo professor, a aula começou com uma discussão sobre o que é uma expressão algébrica. Apesar da participação limitada dos estudantes no início, eles



chegaram a um consenso de que é uma expressão formada por números, letras e operações. Em seguida, eles deveriam dar exemplos de expressões algébricas, poucos estudantes se motivaram a tentar, mas os que tentaram desenvolver conseguiram corretamente. Durante a aula, a mediação ocorreu por meio de questionamentos como: o que fazer nesse exercício? Como resolveram essa questão? Levando o estudante a construir o conceito de expressões algébricas. Para engajar os alunos, a turma foi dividida em duplas com pelo menos um estudante tendo acesso ao celular com internet para que eles pudessem utilizar o aplicativo kahoot, uma plataforma de criação de jogos, como quizzes, sendo respondidos individualmente ou em equipe, e que pode ser uma aliada na aprendizagem, oferecendo gráficos de desempenho e pontuação para favorecer a competição, e o entusiasmo. Dessa forma, foi elaborado um quiz com 10 perguntas sobre expressão algébrica, em ordem crescente de nível de dificuldade, projetadas no datashow e solucionadas pelos alunos em seus cadernos. A turma ficou animada para responder e ansiosa pela próxima questão. Essa reação positiva é incomum em aulas de matemática, devido ao preconceito que os alunos têm sobre essa disciplina. A partir disso, é possível fazer uma análise da importância dos aplicativos na aprendizagem dos alunos, no período desses dois tempos de aula, em que inicialmente não estavam muito participativos e interessados na aula, mas com a introdução do kahoot eles pediam por mais exercícios de matemática para resolverem. Segundo Dellos (2015), a aprendizagem baseada em jogos é amplamente reconhecida como uma prática educacional recomendada. Isso se deve ao fato de que ela envolve os alunos de maneira significativa na resolução de problemas, estimula o pensamento crítico e possibilita a revisão do conhecimento do conteúdo, tornando-se um recurso eficaz para os educadores utilizarem em sala de aula. Portanto, por meio dessa experiência, foi possível concluir que os estudantes se envolveram mais, participaram ativamente e mostraram interesse pela atividade. O uso de aplicativos como estratégia de aprendizagem pode ser uma ferramenta valiosa para engajar os alunos na resolução das atividades e, assim, melhorar o aprendizado de matemática.

### **Agradecimentos**

Expressamos imensos agradecimentos à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pelo financiamento das bolsas no Programa de Residência Pedagógica.

### **Referências**

DELLOS, Ryan. Kahoot! A digital game resource for learning. **International Journal of Instructional technology and distance learning**, v. 12, n. 4, p. 49-52, 2015.

TEIXEIRA, Paulo Cléber Mendonça; ANDRADE, Isabel Cristina Coelho. KAHOOT COMO METODOLOGIA NO ENSINO DA MATEMÁTICA. **DESAFIOS - Revista Interdisciplinar da Universidade Federal do Tocantins**, [S. l.], v. 9, n. Especial, p. 31–38, 2022. DOI: 10.20873/uftsupl2022-12991 .Disponível em:

<https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/desafios/article/view/12991> . Acesso em: 09 jul. 2024.