

## PRODUTO EDUCACIONAL

### CENÁRIOS FORMATIVOS: Diferentes usos/significados do Kahoot para o Ensino das Matemáticas



**Profa. Ma. Laiane Muniz da Silva**

**Profa. Dra. Simone Maria Chalub Bandeira Bezerra**

**RIO BRANCO**

**2024**



**MPECIM**

MESTRADO PROFISSIONAL EM  
ENSINO DE CIÊNCIAS E  
MATEMÁTICA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ACRE - UFAC**  
**PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO – PROPEG**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS E**  
**MATEMÁTICA - PPGPECIM**  
**MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO DE CIÊNCIAS E**  
**MATEMÁTICA – MPECIM**

**PRODUTO EDUCACIONAL**

**CENÁRIOS FORMATIVOS:**

**Diferentes usos/significados do kahoot para o Ensino das Matemáticas**

**RIO BRANCO**

**2024**

## **PRODUTO EDUCACIONAL**

### **CENÁRIOS FORMATIVOS :**

**Diferentes usos/significados do kahoot para o Ensino das Matemáticas**

**LAIANE MUNIZ DA SILVA**

**SIMONE MARIA CHALUB BANDEIRA BEZERRA**

Produto Educacional apresentado à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática (MPECIM), como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Ensino de Ciências e Matemática pela Universidade Federal do Acre (UFAC).

Linha de Pesquisa: Recursos e Tecnologias no Ensino de Ciências e Matemática

Orientadora: Profa. Dra. Simone Maria Chalub Bandeira Bezerra

Área de Concentração: Ensino de Ciências e Matemática

**RIO BRANCO**

**2024**



Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Central da UFAC

---

- S586s Silva, Laiane Muniz da, 1999 -  
Cenários Formativos: Diferentes usos/significados do kahoot para o Ensino das Matemáticas / Laiane Muniz da Silva; orientadora: Profa. Dra. Simone Maria Chalub Bandeira Bezerra. – 2024.  
48 f.: il.; 30cm.
- Mestrado (Produto educacional) – Universidade Federal do Acre, Programa de Pós-Graduação e Pesquisa em Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática (MPECIM), Rio Branco, 2024.  
Inclui referências bibliográficas e apêndices.
1. Aplicativo Kahoot. 2. Matemática Escolar. 3. Terapia Desconstrucionista.  
I. Bezerra, Simone Maria Chalub Bandeira (orientadora). II. Título.

CDD: 510.7

---

Bibliotecário: Uéilton Nascimento Torres CRB-11º/1072.



**LAIANE MUNIZ DA SILVA  
SIMONE MARIA CHALUB BANDEIRA BEZERRA**

**CENÁRIOS FORMATIVOS :**

**Diferentes usos/significados do kahoot para o Ensino das Matemáticas**

Produto Educacional apresentado à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática (MPECIM), como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Ensino de Ciências e Matemática pela Universidade Federal do Acre (UFAC).

Área de Concentração: Ensino de Ciências e Matemática

Orientadora: Profa. Dra. Simone Maria Chalub Bandeira Bezerra

Linha de Pesquisa: Recursos e Tecnologias no Ensino de Ciências e Matemática

**Aprovada com louvor em: 02 de Março de 2024.**

**BANCA EXAMINADORA**

.....  
*Simone Maria Chalub Bandeira Bezerra*  
.....  
Profa. Dra. Simone Maria Chalub Bandeira Bezerra

CCET/UFAC (Orientadora)

.....  
*Everton Melo de Melo*  
.....  
Prof. Dr. Everton Melo de Melo

CEL/UFAC (Membro Externo)

.....  
*Saete Maria Chalub Bandeira*  
.....  
Dra. Saete Maria Chalub Bandeira

CCET/UFAC (Membro Interno)

.....  
*Leila Márcia Ghedin*  
.....  
Profa. Dra. Leila Márcia Ghedin  
IFRR/RR (Membro Externo/Suplente)



**RIO BRANCO  
2024**

## AUTORAS

### Laiane Muniz da Silva



Mestra em Ensino de Ciências e Matemática através do Programa de Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática pela Universidade Federal do Acre - UFAC. Curso de Especialização no Ensino de Matemática, UFAC (2023). Licenciada em Matemática, UFAC (2021). Pesquisadora do Grupo de Estudo e Pesquisa em Linguagens, Práticas Culturais em Ensino de Matemática e Ciências (GEPLIMAC-UFAC).

#### CONTATO:

E-MAIL:

<[layanneufac@gmail.com](mailto:layanneufac@gmail.com)>

<[laiane.silva@sou.ufac.br](mailto:laiane.silva@sou.ufac.br)>

ID LATTES:

<<http://lattes.cnpq.br/2804973422479667>>



ID Lattes, disponível no QR acima.

### Simone Maria Chalub Bandeira Bezerra

Doutora em Educação, Ciências e Matemática através do Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências e Matemática - REAMEC/UFMT/UEA/UFPA, (2016), Profa. da Universidade Federal do Acre (CCET/MPECIM). Mestra em Desenvolvimento Regional, UFAC (2009) e Licenciada em Matemática, UFAC (1989). Líder do Grupo de Estudo e Pesquisa em Linguagens, Práticas Culturais em Ensino de Matemática e Ciências (GEPLIMAC-UFAC). Professora Orientadora do Programa Institucional de Residência Pedagógica na área de Matemática. Desenvolvendo pesquisas na formação de professores com foco na terapia wittgensteiniana e na desconstrução Derridiana.



#### CONTATO:

E-MAIL:

<[simonemcbbezerra@gmail.com](mailto:simonemcbbezerra@gmail.com)>

<[simone.bezerra@ufac.br](mailto:simone.bezerra@ufac.br)>

ID LATTES:

<<http://lattes.cnpq.br/2526434368355538>>



ID Lattes, disponível no QR acima.

# CARACTERIZAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL

**TÍTULO DA DISSERTAÇÃO:** SIGNIFICANDO O KAHOOT PELAS DIFERENTES FORMAS DE VIDA NAS PRÁTICAS MATEMÁTICAS COM A EPISTEMOLOGIA DOS USOS

**TÍTULO DO PRODUTO:** CENÁRIOS FORMATIVOS: DIFERENTES USOS/SIGNIFICADOS DO KAHOOT PARA O ENSINO DAS MATEMÁTICAS

**SINÓPSE DESCRITIVA:** O produto que aqui é descrito se constitui como um aporte pedagógico, em especial no que tange o planejamento de atividades práticas com o uso do aplicativo *kahoot* a serem mobilizadas para o ensino da Matemática e outras áreas do saber, que emergirem da investigação em momentos de atividade. O material será composto por um guia ensinando o passo a passo de como acessar e utilizar a ferramenta *kahoot*, seja pelo computador ou celular, com uma coletânea de práticas de mobilizações de culturas baseada nos usos e significados do *kahoot* como ferramenta educacional, livre para significar os conceitos que emergirem a partir dos usos que não de advir com os estudantes do Ensino Fundamental e da Licenciatura em Matemática, bem como pelos rastros que percorri desde minha graduação em Matemática.

**AUTORA DISCENTE:** Profa. Ma. Laiane Muniz da Silva

**AUTORA DOCENTE:** Profa. Dra. Simone Maria Chalub Bandeira Bezerra

**PÚBLICO A QUEM SE DESTINA O PRODUTO:** Professores da Formação Inicial e da Educação Básica

**URL DO PRODUTO:** <<http://www2.ufac.br/mpecim/menu/produtos-educacionais>>.

**VALIDAÇÃO:** O produto foi validado por 3 (três) Professores Doutores que fizeram parte da banca de Defesa da Dissertação.

**REGISTRO:** Biblioteca da Universidade Federal do Acre - UFAC.

**ACESSO ONLINE:** SIM.

**INCORPORAÇÃO DO PRODUTO AO SISTEMA EDUCACIONAL:** SIM.

**ALCANCE EM PROCESSOS DE FORMAÇÃO:** SIM.





## SUMÁRIO

- **1 APRESENTANDO O PRODUTO.....9**
- **2 TRONCO QUE ME MANTÉM.....10**
- **3 CONHECENDO O KAHOOT: PASSO A PASSO DA CRIAÇÃO DA CONTA.....14**
  - **3.1 COMO CRIAR E ACESSAR A CONTA KAHOOT PELO COMPUTADOR.....14**
  - **3.2 COMO CRIAR E ACESSAR A CONTA KAHOOT PELO CELULAR.....31**
- **4 KAHOOT E A MULTIDISCIPLINARIDADE.....39**
- **5 REFLEXÕES SOBRE UM NOVO OLHAR.....44**
- **6 REFERÊNCIAS.....48**

# 1 APRESENTANDO O PRODUTO

A proposta do produto educacional relacionado a esta pesquisa surge a partir das diversas aplicações e usos do aplicativo *Kahoot*. Inicialmente, seu emprego ocorre nas aulas do Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática (MPECIM), seguido pelo contexto da formação básica, ministrada nas disciplinas em instituições privadas de Rio Branco, com ênfase particular nas aplicações matemáticas e em um TCC de um curso de Especialização em Ensino de Matemática.

Baseando-nos na filosofia de Wittgenstein, onde o significado emerge do uso, neste caso, do aplicativo *Kahoot* experimentado em diferentes contextos com um enfoque nas aplicações matemáticas, propomos a criação de um guia instrucional. Esse guia será apresentado como uma Coletânea de Atividades gamificadas, organizadas tanto para uso online quanto impresso, visando alcançar um amplo público de professores e estudantes interessados em compreender o funcionamento da plataforma e explorar a problematização de diversos conceitos por meio de seu uso.

Tais atividades serão voltadas tanto para professores de diferentes áreas quanto para estudantes em geral, especialmente aqueles na graduação e pós-graduação em Matemática e áreas correlatas. Por ser um recurso tecnológico, poderá servir como um suporte facilitador no planejamento e execução das aulas, não apenas para professores de matemática, mas também de outras disciplinas. As temáticas e atividades sugeridas são metodologias que integram a tecnologia à realidade dos alunos, destacando-se pelo objetivo de torná-las mais acessíveis, utilizando *softwares* e materiais de fácil acesso e baixo custo, além de permitir adaptações.

Este material se encontra disponível também de forma virtual no site do MPECIM - UFAC (no link: <<http://www2.ufac.br/mpecim/menu/produtos-educacionais>>) onde você poderá ter acesso ao Produto “*Cenários formativos: Diferentes usos/significados do kahoot para o ensino das Matemáticas*” e a Dissertação “*Significando o kahoot pelas Diferentes Formas de Vida nas Práticas Matemáticas com a Epistemologia dos Usos*” (no link:<<http://www2.ufac.br/mpecim/menu/dissertacoes>>).

Com carinho,  
Ma. Laiane Silva e Dra. Simone Bezerra.  
Rio Branco, 06 fev. 2024



## 2 TRONCO QUE ME MANTÉM

Nessa seção, descreverei os rastros que me permitiram conhecer e trabalhar com a Terapia Desconstrucionista, baseada na filosofia de Ludwig Wittgenstein e a desconstrução de Derrida. O termo desconstrução está associado aos ideais de Derrida. Que nos esclarece que a *“Desconstrução se refere a explorar tudo o que puder ser explorado num texto, mesmo os significados que não estão nele explícitos.”*<sup>1</sup>. Juntamente com o jogo de linguagem ressignificação através das práticas vivenciadas. Permitem um novo olhar a partir das atividades desenvolvidas com o Kahoot. No que tange a terapia seria *“para libertar-se de visões exclusivistas, essencialistas, unicistas, que são as que nos causam problemas, confusões de conceitos e, dessa maneira, impedem o esclarecimento e a ampliação de significados, Wittgenstein sugere a terapia como um modo de curar-se dessas imagens exclusivistas.”*<sup>2</sup>. Começemos assim pelos pioneiros desta no Brasil. Iniciaremos assim por eles: Antonio Miguel e Anna Regina Lanner de Moura, os quais são os Fundadores do Grupo PHALA no ano de 2008, na UNICAMP, utilizando o termo Terapia Desconstrucionista para se referir a atitude metódica em uma, o qual o grupo GEPLIMAC/UFAC guarda semelhanças de família. Continuaremos a descrição a partir da Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Anna Regina Lanner De Moura que foi a orientadora de doutorado de:

- (Ghedin, 2018);
- (Bezerra, 2016).

E seguindo seus passos, a Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Simone Maria Chalub Bandeira Bezerra passou a orientar no Mestrado Profissional de Ensino de Ciências e Matemática (MPECIM) da Universidade Federal do Acre (UFAC) no ano de 2017, perpassando esse conhecimento da filosofia da linguagem aos seus orientandos:

- Héilton Melo da Silva;
- Bartor Galeno Cunha de Oliveira;
- Isnaele Santos da Silva;
- Mário Sérgio Silva de Carvalho;
- Damiana Avelino de Castro;
- Jorsilene Tavares Nascimento;
- Thassio Kennedy Silva Oliveira;
- Ivanilce Bessa Santos Correia;
- Suliany Victoria Ferreira Moura;
- Andréa Bastos dos Santos;
- Conceição Lima da Silva;
- Thayany Benesforte da Silva;
- Robson Barbosa Bispo;
- Itamar Cunha de Souza;
- Matsunaga Paulo de Oliveira Sekiguchi;
- Anderson de Paiva Melo;
- Jeconias Galvão de Freitas Lima;
- Rossival Cruz da Silva;
- Emili Lucena Lopes;
- Maria Antonia Moraes dos Santos;
- Laiane Muniz da Silva.

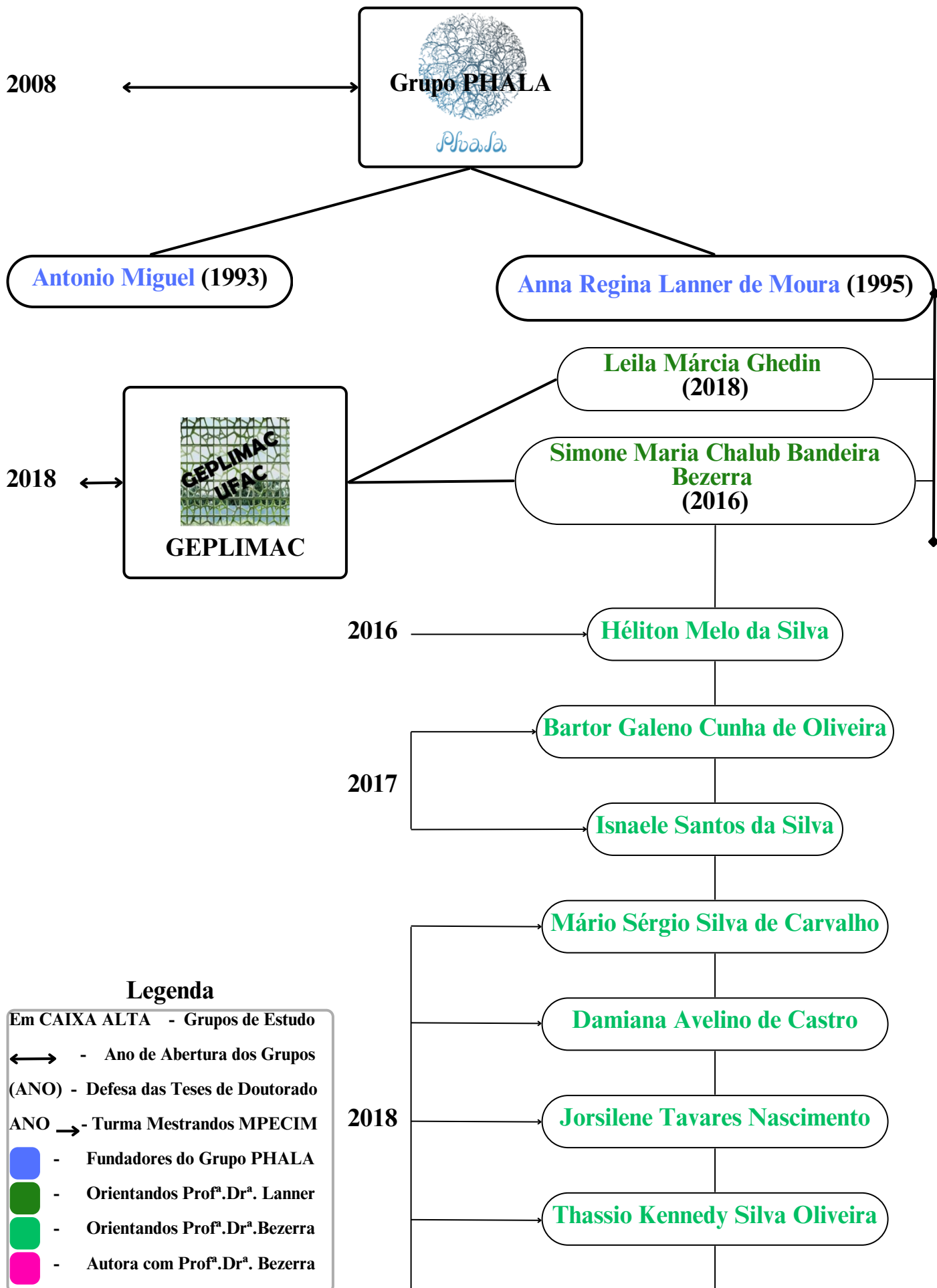
Neste sentido, teremos o seguinte mapa mental:

---

<sup>1</sup> (Bezerra, 2016, p. 32).

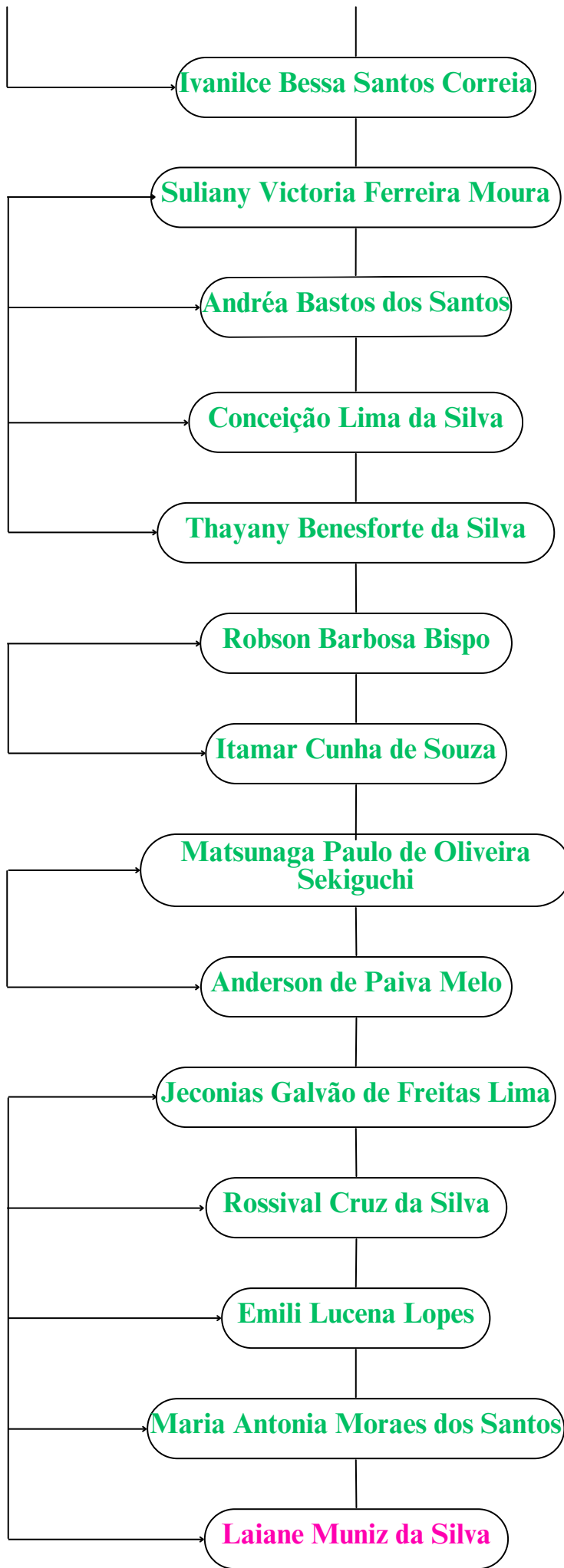
<sup>2</sup> (Moura, 2015, p. 09).





**Legenda**

- Em CAIXA ALTA - Grupos de Estudo
- ← → - Ano de Abertura dos Grupos
- (ANO) - Defesa das Teses de Doutorado
- ANO → - Turma Mestrandos MPECIM
- - Fundadores do Grupo PHALA
- - Orientandos Prof<sup>a</sup>.Dr<sup>a</sup>. Lanner
- - Orientandos Prof<sup>a</sup>.Dr<sup>a</sup>.Bezerra
- - Autora com Prof<sup>a</sup>.Dr<sup>a</sup>. Bezerra



**Links**

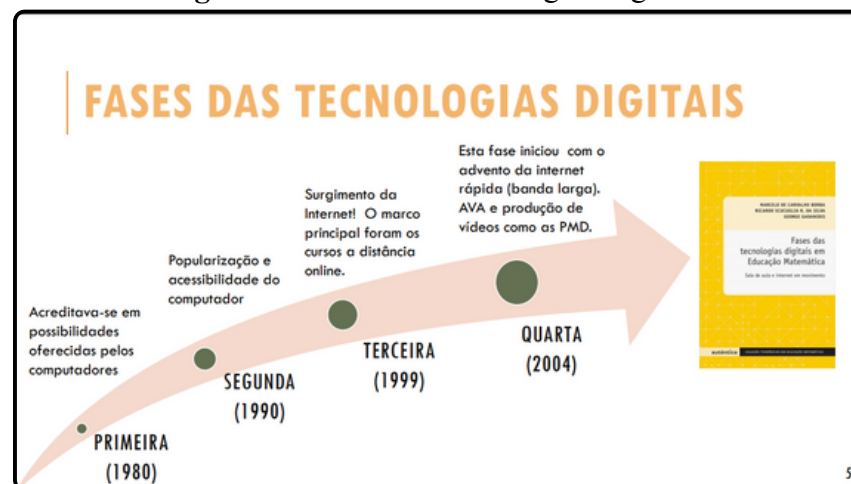
ID Lattes  
Grupo PHALA

ID Lattes  
Grupo GEPLIMAC

Durante minha Pós-Graduação em Ensino de Matemática (modalidade de Ensino à Distância - EAD), explorei vários aplicativos educacionais, como *Mentimeter* e *Padlet*, ampliando minha compreensão sobre tecnologia. Ao desenvolver um artigo sobre o *uso do Kahoot no ensino* <sup>3</sup>, percebi seu potencial em projetos escolares. Decidi então abordar o *Kahoot* em meu projeto de mestrado, inspirada pela Professora Simone, que concordou em me orientar. Refleti sobre a integração de tecnologia na educação, especialmente após a pandemia.

A evolução tecnológica, desde celulares antigos até os atuais, mostra como a tecnologia digital moldou nosso cotidiano. Autores como Almeida e Valente (2011) destacam como os dispositivos móveis influenciam a construção do conhecimento. Borba (2014), em seu livro, descreve as fases da tecnologia digital, com a quarta fase focada em melhorias no ensino. Em uma de suas apresentações intitulada "*E como ensinar no novo normal? Ideias vindas da educação matemática*", ele ilustra essa linha do tempo na Figura 1.

**Figura 1** - Fases das tecnologias digitais



Minha pesquisa se insere, portanto, entre a quarta e a quinta fase, explorando o potencial do *Kahoot* e outras ferramentas tecnológicas para o ensino de matemática.

Desse modo, descreveremos a seguir, a partir de *cenas ficcionais* <sup>4</sup>, descreveremos o processo de acesso, criação de conta e utilização do aplicativo *kahoot*.

**Figura 1** - Fonte: Palestra intitulada "E como ensinar no novo normal? Ideias vindas da educação matemática" por Marcelo Borba. Disponível em: <[https://www.sercet.ufscar.br/arquivos/pdf-apresentacoes/10-08-2020\\_marcelo-borba-unesp\\_sercet-2020.pdf](https://www.sercet.ufscar.br/arquivos/pdf-apresentacoes/10-08-2020_marcelo-borba-unesp_sercet-2020.pdf)>. Acesso em 02 fev. 2023.

<sup>3</sup> Artigo intitulado "O uso do aplicativo Kahoot no ensino de matemática e suas aplicabilidades em oficinas e projetos escolares", disponível nos apêndices da minha Dissertação. (Silva, 2024).

<sup>4</sup> "Cenas ficcionais que não é algo inventado ou fantasioso, mas sim, são diálogos escritos nos rastros das falas dos personagens reais. Ou seja, no decorrer da nossa pesquisa, relatamos experiências em nossos textos no formato de cenas ficcionais que são a descrição de atividade realizada com os participantes." (Oliveira, 2019).



### 3 CONHECENDO O KAHOOT: PASSO A PASSO DA CRIAÇÃO DA CONTA

Nesta seção resgatarei algumas partes do diálogo ficcional descrito na dissertação que relata o surgimento do Kahoot e o uso desse recurso em sala de aula. Este diálogo está presente na seção 2.2 “*Cena 2: significando o kahoot e suas potencialidades para o ensino de ciências e matemática com a epistemologia dos usos*”. Que se passou na oficina, “*Significando o Kahoot e suas potencialidades para o ensino de Ciências e Matemática com a epistemologia dos usos*”, durante o evento remoto da IV Semana Acadêmica do Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática - IV SEMPECIM – UFAC 2022, com o lema – Agora somos 4 e com o tema, “*Ensino de Ciências e Matemática nas (Trans) formações Contemporâneas*”.

#### 3.1 COMO CRIAR E ACESSAR A CONTA KAHOOT PELO COMPUTADOR

Os personagens aqui adquirem nomes fictícios e assumem funções como a seguir: **Maria** (Orientadora/Coordenando a Oficina), **Lia** (Pesquisadora e Ministrante da Oficina), **Marcelo** (Licenciado em Matemática/Participante da Oficina), **Manu** (Licenciada em Matemática/Participante da Oficina), **Maurício** (Mestrando do MPECIM/Participante da Oficina), **Ruiva** (Mestranda do MPECIM / Participante da Oficina) e **Julia** (Estudante do Curso de Licenciatura em Matemática da UFAC).

*No início de uma tarde ensolarada, do dia 30 de novembro de 2022, às 14h00min horário acreano nos colocamos a frente a uma tela de computador para darmos início a oficina com o Kahoot. O nosso intuito seria utilizá-lo para fins de ensino das matemáticas conforme as diferentes formas de vida que ali se apresentavam. Nesse sentido iniciaremos o diálogo que se apresenta, conforme a cena descrita a seguir:*

**Maria (Sorridente)** - Boa tarde! Sejam todos bem-vindos à oficina “*Significando o Kahoot e suas potencialidades para o ensino de ciências e matemática com a epistemologia dos usos*”. Que será ministrada por mim e pela minha orientada Lia. Hoje iremos conhecer o surgimento do Kahoot e aprender a utilizá-lo em práticas diversas e como podemos fazer uso desse recurso em sala de aula.

**Lia (Ajusta o seu fone de ouvido, visivelmente nervosa)** - Boa tarde a todos! É um prazer estar aqui reunida com todos vocês e rever alguns amigos da faculdade do curso de licenciatura em Matemática da Universidade Federal do Acre e da turma 2022 do Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática - MPECIM, neste momento ímpar frente a nossa investigação. Colocar em prática algumas informações e atividades desenvolvidas no aplicativo Kahoot é o que pretendemos. Esperamos ser uma tarde de grande aprendizado para ambos com muitas trocas de informações através de diálogos e no manuseio do aplicativo. Práticas essas que serão significadas no uso em momentos de atividades com o aplicativo conforme nos diz Wittgenstein.

**Marcelo (Sorrindo)** – Boa tarde a todos. Poucas vezes ouvi falar nesse aplicativo Kahoot, e para falar a verdade, comecei a ter conhecimento a partir das nossas conversas, Lia, porém ainda não utilizei essa ferramenta. Estou curioso!

**Lia (Sorri mais animada)** – A pensar que o seu lançamento tenha ocorrido em março de 2013, ainda é pouco utilizado para o ensino das Matemáticas, em especial para o Ensino Fundamental II e o Médio.

**Manu (Em tom de dúvida)** – Boa tarde! Já ia comentar que não conheço o aplicativo Kahoot. Mas gostaria que, nos falasse inicialmente, qual a sua finalidade para o ensino?

**Lia (Empolgada)** – Até pouco tempo eu não tinha conhecimento deste aplicativo também Manu, tive o meu primeiro contato em um curso oferecido pela Secretaria de Estado de Educação, Cultura e Esporte do Estado do Acre – SEE, no ano 2021, no retorno das aulas da rede pública do estado após o baixo índice de transmissão da Covid-19. O Kahoot é uma plataforma disponível na internet. Também existe a sua versão para celular pelo aplicativo Kahoot! Com relação a sua pergunta pode-se dizer, conforme leituras realizadas até o momento que, dentre as finalidades para fins educacionais, ele nos permite a criação de atividades educacionais e gamificadas para a dinamização de exercícios de múltiplas escolhas, questionários entre outros.

**Maria (Com as mãos entrelaçadas)** - Então não vamos perder tempo, vamos iniciar com o seu uso de imediato, pois só aprendo na prática! *Não Pense, mas Veja!*<sup>1</sup>

**Lia (Sinaliza com a cabeça afirmativamente)** - Verdade, professora! Como professores sabemos que para realizar uma aula com uso de novos recursos, entre eles o uso de aplicativos educacionais, se faz necessário que inicialmente o docente se aproprie da ferramenta. Então galera, o aplicativo é acessível tanto para aparelhos celulares como computadores ligados à uma rede de internet que é uma circunstância favorável a todos nesse exato momento. O primeiro passo seria o acesso ao aplicativo pelo seguinte link <<https://kahoot.com/>>, que estou disponibilizando neste exato momento pelo chat. Vou dar um tempinho de 5 minutos a todos para conseguirem o acesso a página digital do aplicativo.

**Mauricio (Pensativo)** - Ao ouvir a sua explicação da finalidade do Kahoot me veio a seguinte questão que gostaria que esclarecesse. Se trata de um aplicativo gratuito para os seus usuários?

<sup>1</sup> (Wittgenstein, 1999, § 66, p. 52).

**Lia (Sinaliza com a cabeça afirmativamente)** – Sim, possui uma versão gratuita denominada pelo aplicativo pela palavra gratuitamente (em português) e free (em inglês). Porém existem versões pagas também. Vale ressaltar que hoje na oficina será utilizado a versão gratuita e também no decorrer de todas as atividades relacionadas com essa investigação.

**Mauricio (Corta)** – Porém tem alguma diferença entre essas versões?

**Lia (Continua explicando)** – Sim. Vou citar algumas diferenças pela quantidade de jogadores. Na versão gratuita é permitido o acesso para 40 alunos, já as versões pagas variam a quantidade de jogadores que está compreendido no intervalo de 100 até 400 jogadores, dependendo da sua assinatura. Os tipos de perguntas para gamificação na versão gratuita que estão disponíveis são questões de múltiplas escolhas, slides e imagens com respostas. Essas são algumas diferenças! Decidimos utilizar a opção gratuita para ser acessível a todos, além disso, como a maioria das salas de aulas tem uma quantidade de alunos com números inferiores a 40 alunos por turma, essa escolha irá beneficiar a todos os alunos/participantes. Visualize as Figuras 1 e 2 com a tela das opções disponíveis de assinatura, acessando o link: <https://kahoot.com/upgrade/kahoot-for-schools-inplatform/?upgrade-root=&deviceId=b935c8ce-0fde-42b9-991f-479d8551212bR&sessionId=1708230238400&lang=pt.>>

Figura 1 - Tabela de preços inglês

	Basic Free	Kahoot!+ Start for teachers \$3.99 <small>per teacher per month \$48 billed annually</small>	Kahoot!+ Premier for teachers \$7.99 <small>per teacher per month \$96 billed annually</small>	Kahoot!+ Max for teachers \$9.99 <small>per teacher per month \$120 billed annually</small>
<b>Player limit</b>				
Synchronous player limit	40	100	200	400
<b>Creation set</b>				
Create private kahoots	✗	✓	✓	✓
Premium image library	✗	✓	✓	✓
Teaching guides	✗	✓	✓	✓
Audio in questions	✗	✓	✓	✓

Figura 2 - Tabela de preços português

	Basic Livre	Kahoot!+ Start for teachers \$3.99 <small>por professor por mês faturado anualmente</small>	Kahoot!+ Premier for teachers \$7.99 <small>por professor por mês faturado anualmente</small>	Kahoot!+ Max for teachers \$9.99 <small>por professor por mês faturado anualmente</small>
<b>Limite de jogadores</b>				
Limite de jogadores síncronos	40	100	200	400
<b>Conjunto de criação</b>				
Criar kahoots privados	✗	✓	✓	✓
Biblioteca de imagens Premium	✗	✓	✓	✓
Guias didáticos	✗	✓	✓	✓
Áudio em perguntas	✗	✓	✓	✓

Figura 1 - Fonte: Página do Aplicativo, 2024.

Figura 2 - Fonte: Página do Aplicativo, 2024.

**Manu (pensativa questionar)** - Quais são os benefícios desse aplicativo para nós professores?

**Lia (acrescenta)** - Disponibilidade de algumas ferramentas, como apresentado na Figura 3, incluindo *Banco de Perguntas*, *Leitura em Voz Alta*, *Suporte Online*, entre outros.

**Figura 3** - Tela do aplicativo com os fundamentos para o professor utilizar

Fundamentos do professor					
Teste de múltipla escolha	🔘	✓	✓	✓	✓
Imagens como respostas	🔘	✓	✓	✓	✓
Deslizar	🔘	✓	✓	✓	✓
Exibir relatórios	🔘	✓	✓	✓	✓
Cursos	🔘	✓	✓	✓	✓
Kahoots em ritmo estudantil	🔘	✓	✓	✓	✓
Modo de equipe	🔘	✓	✓	✓	✓
Experiência de tela única	🔘	✓	✓	✓	✓
Leia em voz alta	🔘	✓	✓	✓	✓
Banco de perguntas	🔘	✓	✓	✓	✓
Suporte online	🔘	✓	✓	✓	✓
Gerador de apelidos	🔘	✓	✓	✓	✓
Perfil do criador verificado	🔘	✓	✓	✓	✓

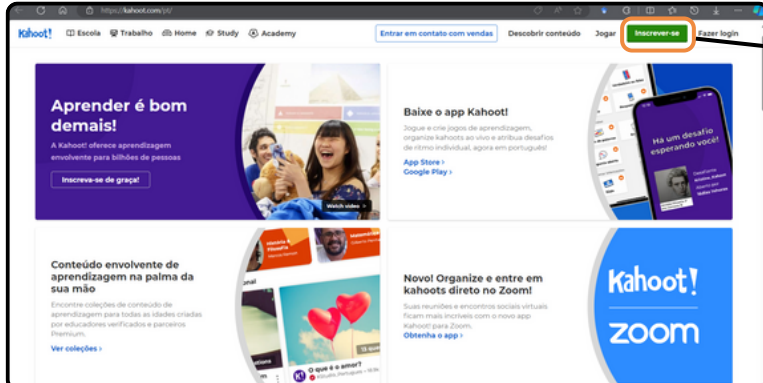
**Maria (Reflexiva)** - Ótimos questionamentos! Acho que todos conseguiram o acesso a página online do aplicativo pelo link: <<https://kahoot.com/pt/>>. (Confirmação dos participantes por mensagem via chat). Agora vamos à (s) prática (s) Lia!

**Lia (Continua explicando)** – O próximo passo será a criação da conta, que poderá ser registrada no próprio *Kahoot* com informações básicas: nome, e-mail e a senha da escolha do participante.

**Emili (Com tom de dúvida)** – Aonde eu realizo essa inscrição?

**Lia (Respondeu empolgada)** – Na borda superior da sua tela independente do aparelho que vocês estão utilizando para o acesso tem o botão com a palavra *Inscriver-se*, como mostra a Figura 4.

**Figura 4** - Tela inicial do aplicativo para criar a conta



Criar conta

Figura 3 - Fonte: Página do Aplicativo, 2024.  
Figura 4 - Fonte: Acervo da Pesquisadora, 2024.

**Lia (continua a explicação da criação da conta)** – Após selecionar a opção *inscrever-se*, aparecerá a opção para escolher o seu tipo de conta, no qual será disponibilizado pelo aplicativos as opções: *professor*, *aluno*, *pessoal* ou *profissional*, exemplificado na Figura 5. Se, entre as opções, a sua escolha foi professor, a próxima página será a escolha dos seus respectivos locais de trabalho: *Escola*, *Ensino Superior*, *Administração Escolar* ou *Empresa*, como mostra a Figura 6. Escolhido seu local de trabalho, a ultima etapa é criar sua conta com um e-mail e uma senha, como pede na figura 7.

Figura 5 - Escolha do tipo de conta

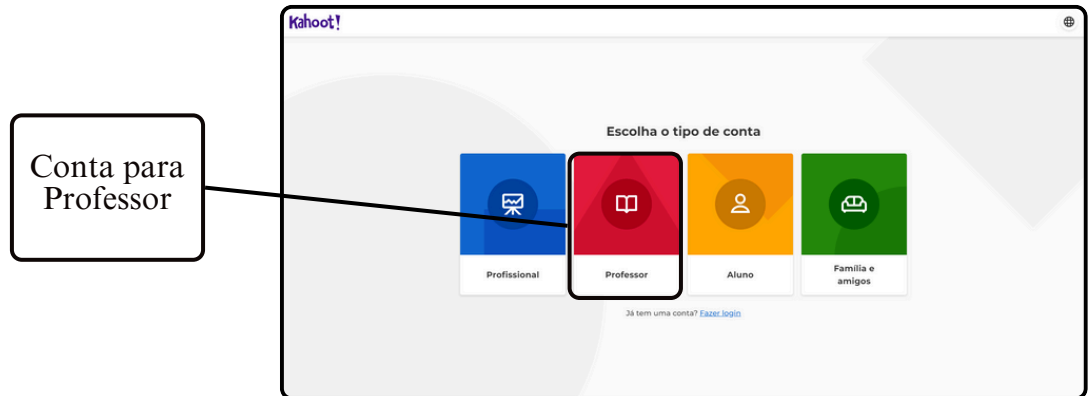


Figura 6 - Escolha do local de trabalho

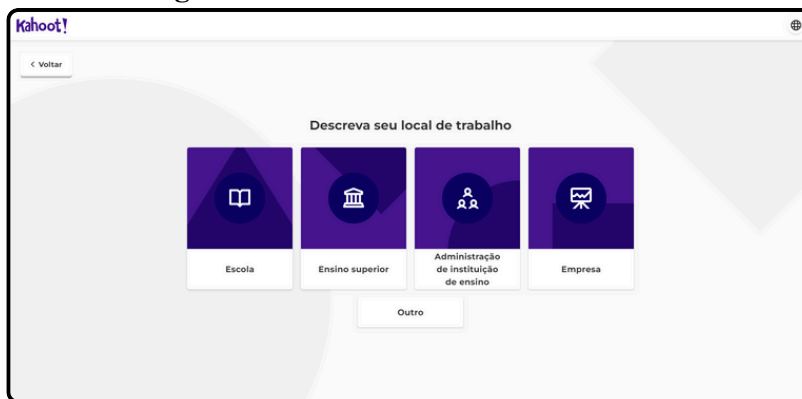
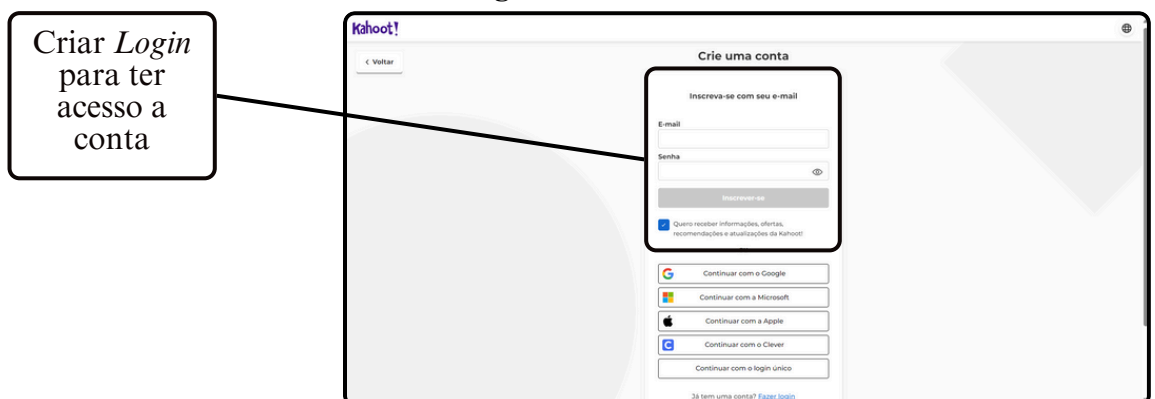


Figura 7 - Criar conta com e-mail e senha



**Júlia (Tom de dúvida)** – Boa tarde, em primeiro lugar a todos! Bem, ainda estou em formação no curso de licenciatura de Matemática. Como ainda não sou professora devo escolher a conta de aluna, em vez da de professora?



**Lia (Responde empolgada)** - Ótimo questionamento! Após a finalização da criação da conta, você perceberá que o aplicativo permite que você utilize *quizzes* produzidos por outros usuários da plataforma através da ferramenta. Você também pode editar o *quiz* realizando modificações conforme desejar. Por isso, escolha a opção *Professor*, pois ela permite ter mais acesso a recursos que você utilizará em sua vida profissional. Na ferramenta, selecione a opção *Descobrir*, vou digitar a palavra "Trigonometria", no campo de busca na parte superior da página. Vejamos pela Figura 8, como existem vários *quizzes* prontos e que posso realizar adaptações.

Figura 8 - Explorando a aba Descobrir

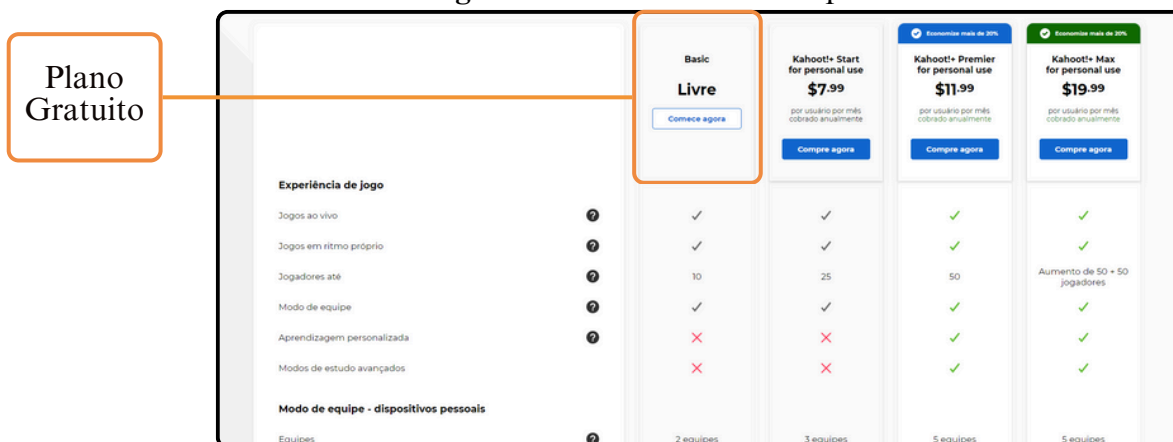


Campo de busca

**Julia (Sorri e complementa)** – Faz sentido, já que somos alunos de licenciatura e estamos nos licenciando para sermos professores. Nesse caso, lembrei de nossa professora de prática, que nos lembra sempre que somos professoras em formação inicial. Obrigada, Lia!

**Lia (Responde empolgada)** – Agora que vocês finalizarem a criação da conta e já tem acesso a página inicial, vocês podem acabar sendo redirecionados para a página de escolha de plano, selecione o “básico”, para continuar de graça. Observe na Figura 9.

Figura 9 - Tela de escolha do plano



**Marcelo (Motivado e sorridente)** – Obrigado pelas informações! Durante a explicação, segui o passo a passo no meu computador, e deu certo. Também concluí a criação da minha conta.

**Maria (Corta)** - Observe Marcelo que o passo a passo para entrar no aplicativo Kahoot não deixa de ser um *jogo de linguagem*, guiado por regra. E digo mais, que segundo esse filósofo, *seguir uma regra é um costume, uma prática, um hábito*<sup>6</sup>. Pode continuar Lia.

**Lia (Satisfeita e sempre sorridente)** – Bem, professora Maria, complementando a sua fala posso dizer que para Wittgenstein *seguir uma regra, fazer uma comunicação, dar uma ordem, jogar uma partida de xadrez, são hábitos (costumes, instituições)*<sup>7</sup> e que, *Jogo de Linguagem seria “o conjunto da linguagem e das atividades com as quais está interligada”*<sup>8</sup>. Veja que, *“comandar, e agir segundo comandos; descrever um objeto conforme a aparência ou conforme medidas; produzir um objeto segundo uma descrição (desenho), são exemplos de jogos de linguagem”*<sup>9</sup>. Que bom Marcelo! Agora, vamos explorar as ferramentas do aplicativo. Solicito a todos que sigam o passo a passo em seus dispositivos, pois essa aprendizagem ocorre de maneira coletiva e participativa, sendo de fundamental importância para aprimorarmos nosso conhecimento. Isso nos permitirá utilizar, na prática, uma abordagem diferente para apresentar alguns conteúdos em nossas disciplinas, seja Ciências, Matemática ou qualquer outra.

**Maria (Sorridente)** – Isso mesmo! Vejam que estamos procurando compreender, primeiramente, como lidar com o aplicativo. E aí me lembrei do filósofo Wittgenstein, quando nos fala que *Compreender* seria nada mais do que, *“Dominar uma técnica”*<sup>10</sup>. Assim quando nos diz também que *“Uma regra se apresenta como um indicador de direção”*<sup>11</sup>.

**Lia (Atenta às explicações teóricas)** - Compreendi agora como nós devemos fazer a prática e , ao mesmo tempo, fazendo enxertias textuais dentro de nossas leituras filosóficas, professora Maria. Continuando o passo a passo, após a inscrição realizada por todos frente ao aplicativo *Kahoot*, vamos conhecer as ferramentas antes da criação do *Quiz*! Na borda superior, temos as seguintes ferramentas: Início, Descobrir, Biblioteca, Relatório, Grupos e Mercados. Em resumo, a ferramenta **Início** é tela inicial após realizar o login, onde será apresentado o *Quiz* produzidos por vocês e sugestão. Em **Descobrir**, vocês têm a autonomia de realizar pesquisa de *Quizzes* sobre diversos temas. Na **Biblioteca**, é o local onde seus arquivos estarão salvos, e que você pode selecionar e editar a qualquer momento. **Relatório** é onde nós, professores temos acesso à lista dos participantes e suas respectivas notas, e **Grupos** é um recurso intuitivo para compartilhar *kahoots* com pessoas de sua escolha. Como exemplificado na Figura 10. Alguma dúvida ou questionamento?

<sup>6</sup> (Bezerra, 2016, p 135).

<sup>7</sup> (Wittgenstein, 1999, IF - § 199, p. 92).

<sup>8</sup> (Wittgenstein, 1999, IF - § 7, p. 30).

<sup>9</sup> (Wittgenstein, 1999, IF - §23, p. 35).

<sup>10</sup> (Wittgenstein, 1999, IF - & 150, p. 75).

<sup>11</sup> (Wittgenstein, 1999, IF - & 85, p. 59).



**Emili (Levanta o braço)** – Esse *Relatório*, todos tem acesso ou somente quem criou o *Quiz*?

**Lia (Responde empolgada)** – Somente o criador do *Quiz* tem acesso a essa ferramenta. Foi uma das funcionalidades que mais chamou a minha atenção dentro do aplicativo, pois permite um acompanhamento instantâneo na aplicação do *Quiz*. De maneira geral e individual, a partir desses resultados, analisamos quais são as maiores dificuldades da turma em relação ao conteúdo, quais perguntas os alunos acertaram ou erraram em um curto período. Isso possibilita a implementação de outras abordagens para trabalhar esses conceitos com eles.

**Maria (Interrompe)** – Estou curiosa para criar um *Quiz* e começar a jogar! Mas antes gostaria que explicasse a função do **Mercado**.

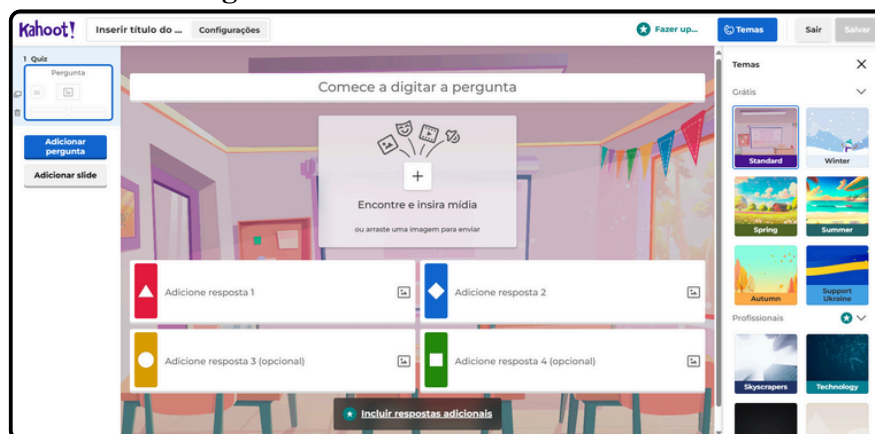
**Lia (Sorri empolgada)** – Lembrei de suas palavras professora Maria, só se aprende o Jogo Jogando e o “*Jogo deve ser determinado por regras*”<sup>12</sup>. Mas deixe eu falar o que seria o Mercado primeiro e em seguida partimos para a prática. O **Mercado** é um recurso disponível no aplicativo com objetivo de oferecer aos usuários cursos completos e aulas utilizando quizzes de um determinado conteúdo ou área em diversos idiomas. Ao acessar esses recursos, notei que a maioria das atividades são pagas.

Agora que já criamos e acessamos nossa conta, vamos a prática criar nosso *kahoot!* como descrito na continuação da cena anterior.

**Lia (continua)** – Assim, para começarmos a criação de kahoots, na borda superior ao lado direito do aplicativo, clique no símbolo *Criar* e, em seguida, selecione a opção *Kahoot* e em seguida *Tela em branco*. Você será conduzido para a tela a seguir, conforme Figura 11.

**Figura 10** - Fonte: Acervo da Pesquisadora, 2024.  
<sup>12</sup> (Wittgenstein, 1999, IF - & 567, p. 147).

**Figura 11** - Criando um novo kahoot



Nesse momento, seria interessante que todos criassem um Quiz de acordo com o passo a passo que eu vou verbalizando e mostrando na tela. (Todos confirmaram via chat).

Após selecionar Novo Kahoot, o próximo passo será configurar o seu Quiz.

Primeiramente, crie um título e preencha as configurações, como a escolha de uma imagem de capa, escolha língua portuguesa e o tipo de visibilidade.

**Maria (Interrompe)** - Vai construindo na tela Lia, como significou práticas matemáticas cotidianas com o conteúdo de Funções fazendo o uso do aplicativo Kahoot, que foi tema do seu artigo publicado como capítulo do Livro, “Educação Matemática em Pesquisa: Perspectivas e Tendências - Volume 3, frente a editora Científico Cultural. Você fez uso da temática - O uso da matemática na compra e venda de combustível, texto produzido na disciplina de Prática de Ensino de Matemática II do curso de Licenciatura em Matemática. E os participantes vão dando sugestões e criando o seu com o tema de sua livre escolha.

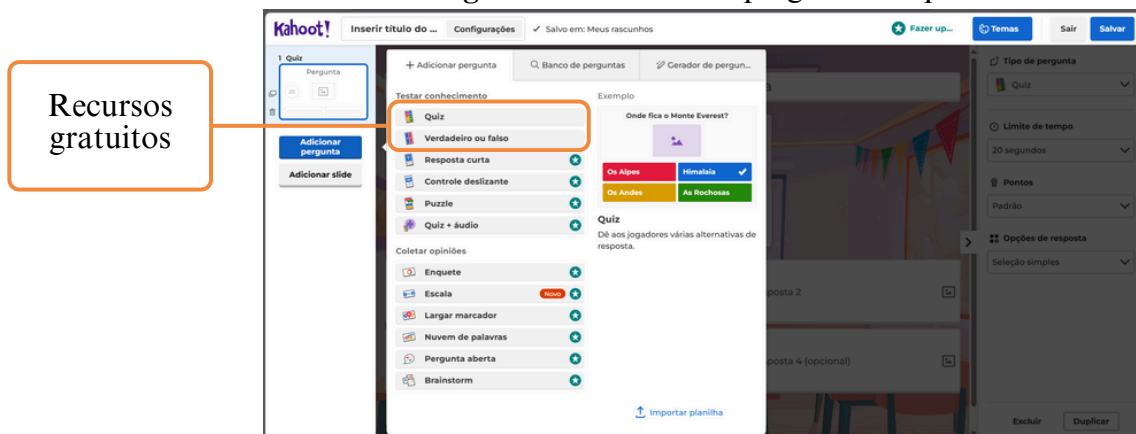
**Lia (Sorri e continua empolgada)** – Ok! Fiz assim. Primeiramente, adicionei o título de Função Afim. Em seguida vou adicionar uma imagem da minha galeria e a visibilidade vou deixar privada pois ainda não está finalizado.

**Manu (Corta)** – Lia, eu não tenho imagem na minha galeria relacionada com o meu tema. Tenho que baixar a imagem para o laptop e depois que anexo no Quiz?

**Lia (Continua)** – Não necessariamente, observe que o aplicativo permite realizar busca no próprio aplicativo no campo pesquisar. Só digitar o nome da imagem que vocês estão procurando e serão apresentadas as opções disponíveis pela plataforma. Após configurar seu Quiz, é hora de começar a criar as questões. Clique em, *Adicionar Pergunta*, e selecione a opção *múltipla escolha* ou *verdadeiro e falso*, essas são as opções para a versão grátis, como mostra a Figura 12.



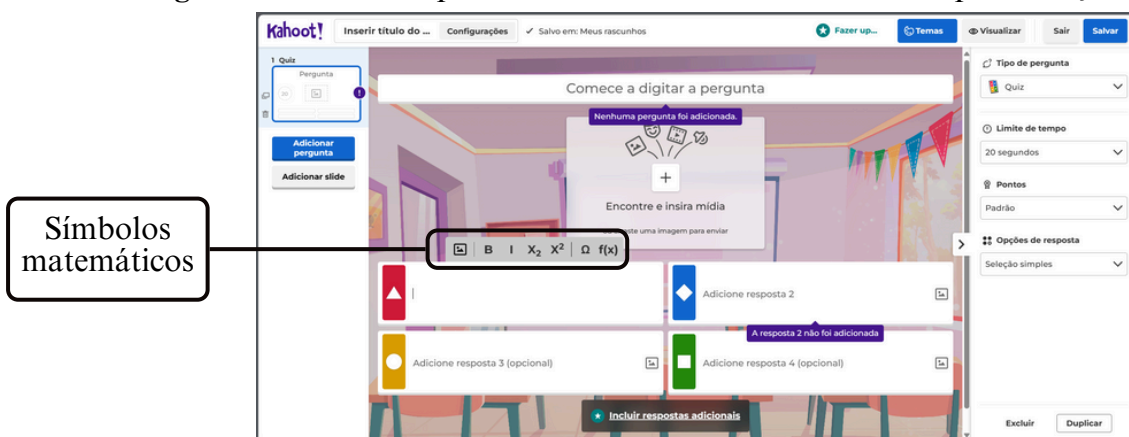
Figura 12 - Adicionar pergunta ao quiz



**Mauricio (com tom de dúvida)** - Lia, na formulação da pergunta do meu Quiz eu consegui adicionar um áudio, porém nas alternativas das respostas também tem essa opção?

**Lia (Responde sorrindo)** - Infelizmente não há Mauricio, mas nas alternativas além das escritas das frases ou símbolos matemáticos podemos adicionar somente imagens. Vejam a Figura13 a seguir.

Figura 13 - Tela do aplicativo sobre símbolos matemáticos para criação do Quiz



**Manu (Corta)** - Isso é interessante, pois permite relacionar a matemática escolar com o cotidiano dos nossos alunos como, por exemplo, função do primeiro grau podemos colocar imagens além do posto de combustível, de uma corrida realizada pelo Táxi, entre outras.

**Marcelo (Balançando levemente a cabeça)** – É importante nós, professores, relacionarmos às Matemáticas com a realidade do aluno, para que o mesmo fique motivado a aprendê-la. Veja que existe matemática na música, na dança e conhecer a cultura de nossos alunos se faz importante para que possamos utilizar temas relacionados a sua vivência para que o mesmo veja a utilidade prática das matemáticas em sua vida diária.

**Maria (Sorri e entra na conversa)** - Ótimos questionamentos! Hoje o ensino da Matemática evoluiu muito, porém a visão da matemática escolar de somente realizar contas ainda é presente em nossa realidade, infelizmente. Como professores temos que ressignificar o uso da mesma por meio de atividades em uso, e aí, digo mais, “*por que eu não deveria dizer que o que chamamos de matemática é uma família de atividades com uma família de propósitos?*”<sup>13</sup>.

[...]

**Lia (sorrindo continua)** - Vamos lá, finalizar o *Quiz*. Vocês podem adicionar até 100 perguntas em um *Quiz*. Quando finalizar a pergunta, clique novamente em *Adicionar Pergunta* e assim sucessivamente. Após preencher todas as informações e questões, clique em *Salvar* para finalizar.

**Júlia (Com tom de dúvidas)** - Todas as perguntas têm o mesmo período de tempo ou podemos especificar?

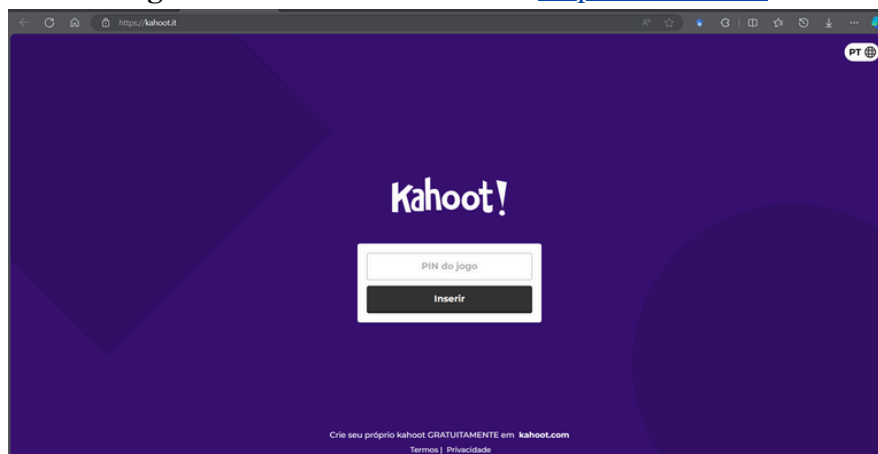
**Lia (Sorri e continua)** - Ótima pergunta, Júlia! Na margem lateral da sua tela, ao criar e editar as perguntas e respostas, vocês podem especificar o limite de tempo de cada questão. O aplicativo *Kahoot* permite trabalhar em um intervalo de 5 segundos até 4 minutos.

**Maria (Corta e entra na conversa)** - Criei o meu *Quiz*. Como faço para compartilhar com vocês? Uma perguntinha bem simples, somente para testar o aplicativo.

**Lia (Explica empolgada)** - Excelente pergunta! Existem duas opções para compartilhar o *Quiz* com os alunos: A primeira opção envolve o professor fornecendo um código PIN específico para o *Quiz*. Nesse caso, os alunos precisarão baixar o aplicativo *Kahoot* ou acessar diretamente pelo navegador através do link <<https://kahoot.it/>>, olhem aí que estou disponibilizando o link no chat. A segunda opção é compartilhar por meio de um link, permitindo que a atividade fique disponível por um determinado período para que os alunos possam realizá-la. Conforme a Figura 14 a seguir.

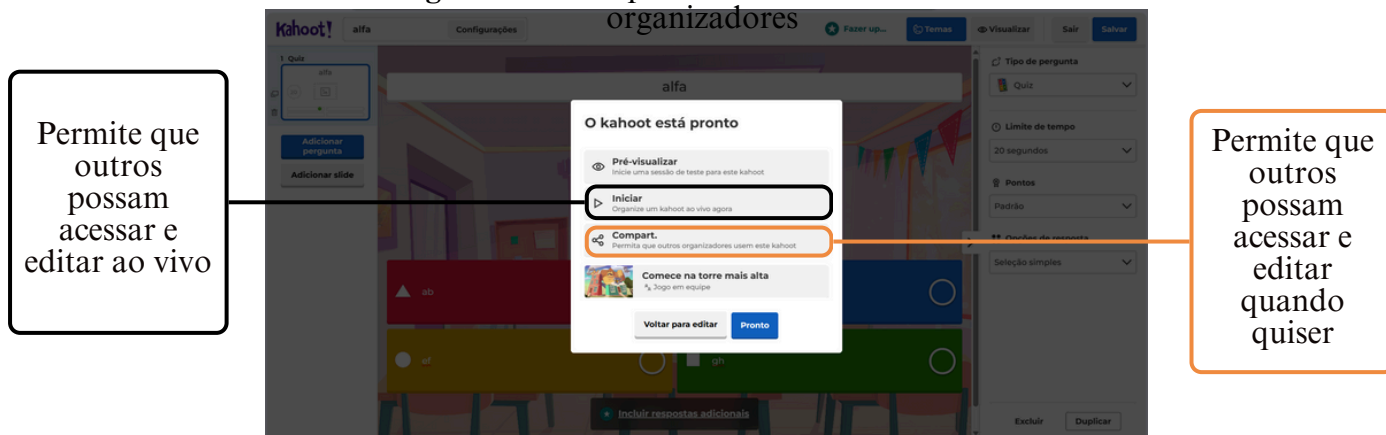
<sup>13</sup> (Wittgenstein, 1980, p. 228).

**Figura 14** - Tela inicial do site <https://kahoot.it/>



Também existe uma forma de compartilhar seu *kahoot* para outras pessoas que ajudariam na construção e edição do mesmo, sejam professores de outras áreas de conhecimento ou amigos, como mostra a Figura 15 a seguir.

**Figura 15** - Compartilhar kahoot com outros



**Maria (Muito bom)** - Meninos, compartilhem o de vocês aqui no chat.

**Emili (Corta)** - Estou com dúvidas em como compartilhar.

**Lia (Continua)** - Tenho um *Quiz* pronto, com o tema função afim, na plataforma do *Quiz*. Vou mostrar Emili o passo a passo, vou ensinando a vocês e já podemos jogá-lo!

**Maria (Observa atentamente)** - Ótimo! Explique um pouco sobre o código PIN.

**Lia (Continua)** - Com a utilização do PIN professora, à medida que os alunos vão se conectando, a lista dos nomes vai sendo apresentada na tela e a contagem de jogadores é feita. É importante solicitar aos alunos que entrem no jogo com seu nome e não com apelidos. Assim, teremos o controle de quais alunos participaram do *Quiz*. Com todos os alunos conectados, você pode iniciar o *Quiz*, clicando em *Começar*. Vejam a Figura 16.

**Figura 16** - Aplicação da oficina



**Emili (Corta)** - Estou com dúvidas em como compartilhar.

**Lia (Continua)** - Emili, após finalizar o seu *Quiz* clique no botão *Iniciar*, em seguida será aberta uma nova janela com duas opções: *Modo Clássico* que é o jogo individual ou *Modo Equipe* conforme a Figura 17 e 18. Após selecionar a opção, o próprio aplicativo disponibiliza o PIN para você compartilhar com os seus alunos conforme já visto na Figura 16. Estou disponibilizando o código no chat, todos acessem o site: <<https://kahoot.it/>> ou mesmo pelo aplicativo e adicione esse código para o acesso ao *Quiz* de funções.

**Figura 17** - Modo Clássico



**Figura 16** - Fonte: Acervo da Pesquisadora, 2022.  
**Figura 17** - Fonte: Acervo da Pesquisadora, 2024.



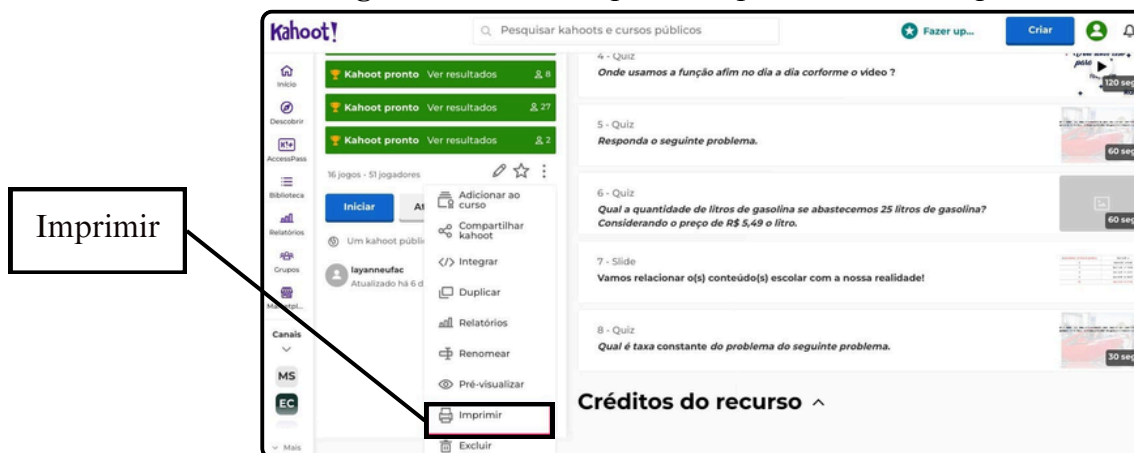
Figura 18 - Modo equipe



**Júlia (Levanta a mãozinha do meet)** - Uma dúvida Lia, tem como realizar a impressão desse *Quiz*, pois sabemos que a realidade de algumas escolas, principalmente a rural, não tem acesso a internet e nem aparelhos tecnológicos.

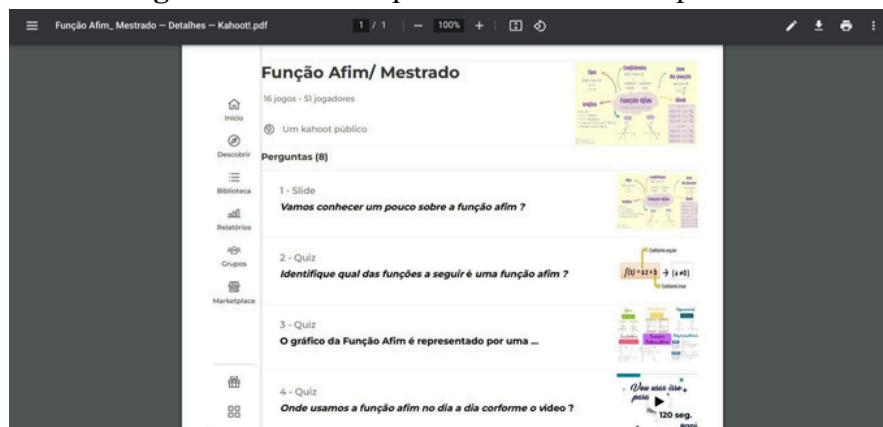
**Lia (Continua)** - Sim, ao lado do nome do seu *Quiz* na plataforma tem a opção *Imprimir*. Vejam a Figura 19.

Figura 19 - Tela do aplicativo para realizar a impressão



**Lia (Continua)** - Vale ressaltar que, ao gerar o PDF, o aplicativo disponibiliza apenas as perguntas, sem as alternativas. Vejam na Figura 20.

**Figura 20** - Tela do pdf do modelo da impressão



**Júlia (Esboça um leve sorriso)** - Obrigada! Adicionei o PIN e o meu nome, porém não vejo na tela.

**Lia (Continua)** - Isso mesmo, o aplicativo permite esse controle quando vocês acessam o link com o código. Porém só o criador que tem acesso e visualização de todos os participantes. Quero só ver quem vai ganhar! Vou iniciar em 1,2 e 3.

- Após a primeira questão -

**Marcelo (Esboça um leve sorriso)** - Mesmo que eu termine de responder à pergunta apertando em finalizar, “O gráfico da Função Afim é representado por uma ...”, tenho que esperar todos os participantes terminarem?

**Lia (Continua)** - Sim! Olha o resultado da primeira pergunta, onde o Marcelo lidera o *ranking* por ter respondido mais rapidamente. Todos acertaram a pergunta, mas o tempo também contribui para a pontuação. Na próxima questão, teremos um vídeo!

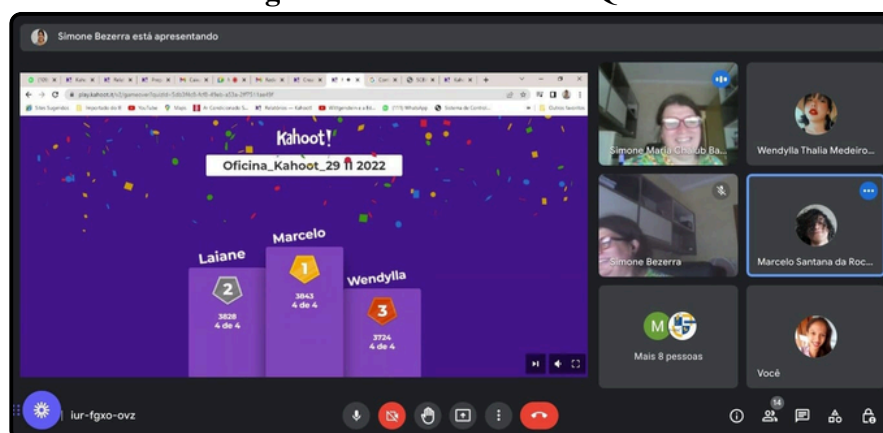
**Manu (Assistindo o vídeo e comentando)** - Que legal, diversos recursos sendo utilizados em uma questão, como vídeos (link: <<https://youtu.be/AtFCUO3Ofk>>) e imagens nas alternativas, com o intuito de atrair a atenção dos alunos. Veja a Figura 21 a seguir.

**Figura 21** - Questão do Quiz sobre Função Afim



**Lia (Sorridente)** - Observem em suas telas que ao fim de todas as questões, será apresentado o placar geral com o nome e pontuação de todos os alunos. Parabéns Marcelo, você foi o vencedor! Conforme a Figura 22.

**Figura 22** - Pódio final do Quiz



**Marcelo (empolgado)** - Falei que eu iria ganhar! Mas o relatório?

**Lia (Continua)** - Somente eu, como criadora do *Quiz*, tenho acesso por questões de ética; não vou disponibilizar os resultados individuais. No entanto, observem a Figura 23 na tela compartilhada com vocês que no relatório geral consta o percentual de acertos da turma, que ficou em 60%. Isso indica que vocês foram bem! Ou seja, das 7 questões que constituíram o *Quiz* sobre função afim, vocês acertaram 4 delas.

Figura 23 - Relatório geral do quiz aplicado



**Maria (Levanta a mãozinha do meet)** – Queridos cursistas, o nosso tempo da oficina infelizmente terminou, e daqui a 10 minutinhos tenho que estar na sala de comunicações orais, onde alguns de vocês apresentarão seus relatos de experiências. No entanto, quero agradecer a todos. Foi uma oficina muito produtiva, conduzida e planejada por Lia com muito zelo. Esperamos que, a partir de agora, vocês façam uso do *Kahoot* em suas aulas.

[...]

Esta cena está disponibilizada por completo na dissertação que deu origem a este produto.

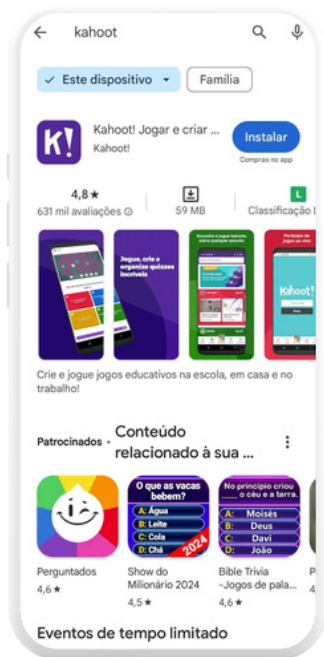
Agora que sabemos como criar uma conta *kahoot* pelo computador, como se dá esse processo pelo celular? É o que veremos a seguir.



### 3.2 COMO CRIAR E ACESSAR A CONTA KAHOOT PELO CELULAR

Para fazer o *download* do aplicativo *kahoot*, o **primeiro passo** é acessar a loja de aplicativos de seu celular, *Play Store* se o sistema for *ANDROID* ou *App Store* se o sistema for *IOS*. Após acessar a loja de aplicativos, clique na aba de pesquisa e escreva *kahoot*, como mostra a Figuras 24 e 25 abaixo:

**Figura 24** - Tela de busca da Play Store



Qr-code para acessar o app

**Figura 25** - Tela de busca da App Store



Qr-code para acessar o app

Após acessar a página do aplicativo na sua loja, clique em *Instalar* se for na *Play Store* ou *Obter* se for na *App Store*. Feito o *download* do aplicativo clique em *Abrir*. Observe na Figura 26, que ao abrir o aplicativo e clicando em *Avançar*, já é possível criar a sua conta. Vejam:

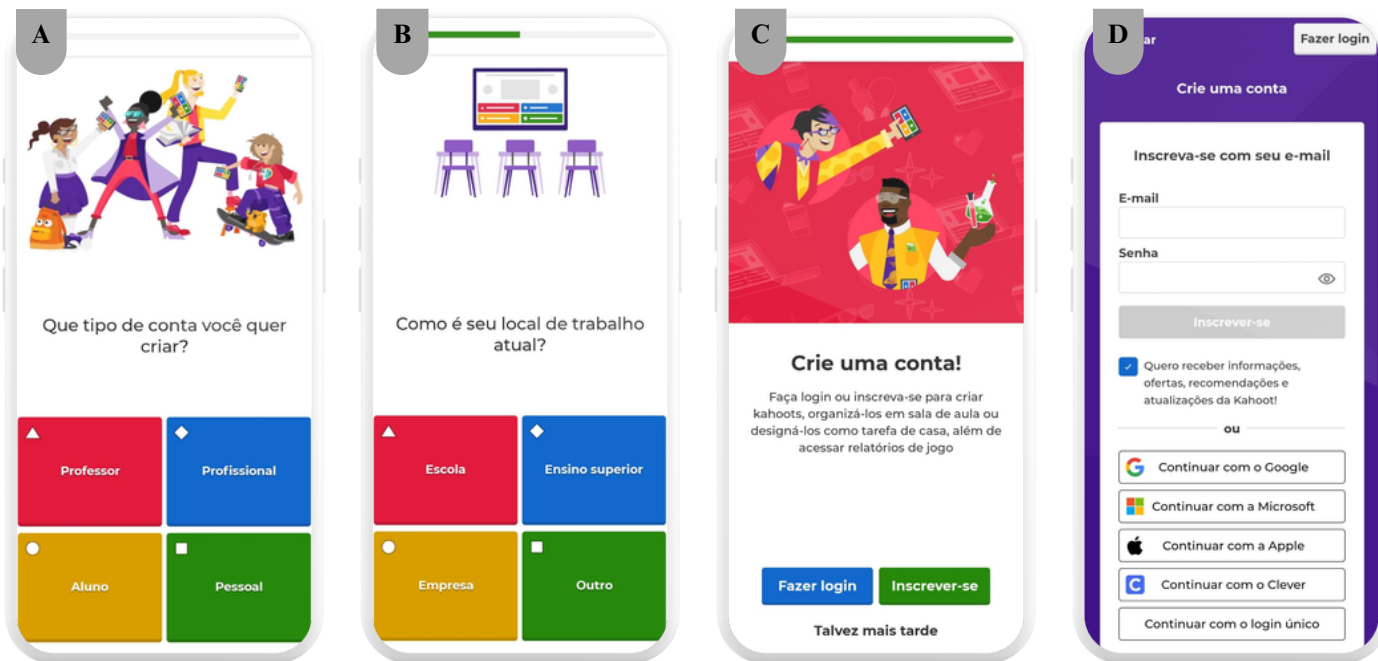
**Figura 26** - Criando a conta kahoot



Figura 24/ Figura 25/ Figura 26 - Fonte: Acervo da Pesquisadora, 2024.

Observe nas imagens A, B, C e D da Figura 27 abaixo que, a partir desta tela, o passo a passo para a criação da conta é o mesmo que foi anteriormente explicado na versão para computador.

**Figura 27 - Opções para criar a conta kahoot**



Ao entrar na conta a primeira coisa que aparece na tela é o anúncio dos planos do *kahoot*, como mostra a Figura 28, e ao acessar o aplicativo pela primeira vez ele também pede que conceda algumas permissões como demonstra a Figura 29.

**Figura 28 - Opções de planos do aplicativo**

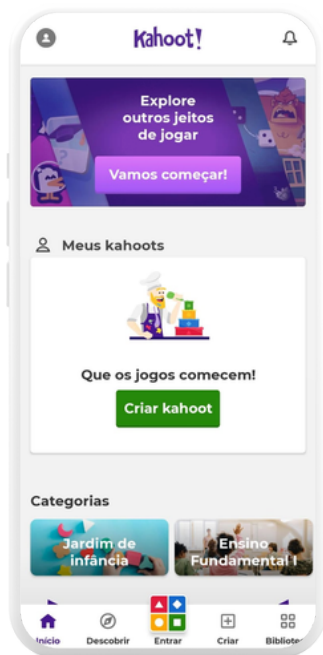


**Figura 29 - Permissões do aplicativo**

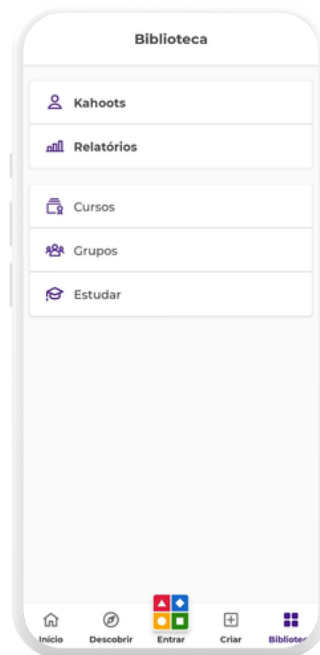


Agora, tendo criado a conta e acessado a tela inicial do aplicativo, as funções que estão disponíveis nela, são as mesmas da versão para computador, embora alguns menus estejam ocultos, como é o caso da aba *Relatórios* que agora está dentro da *Biblioteca* de acordo com a Figuras 30 e 31. Vejam:

**Figura 30** - Tela inicial do kahoot



**Figura 31** - Aba Biblioteca



Observe que na Figura 30 existem dois atalhos no meio da tela, tal que, de cima para baixo temos, *Meus kahoots*, que serve como atalho para os *kahoots* que criamos, e mais abaixo temos *Categorias*, na qual podemos selecionar o grau de ensino para o qual a atividade é destinada. Já o atalho *Entrar*, permite que o usuário insira o PIN ou leia o código QR para ter acesso ao jogo e responder o *quiz*. Conforme Figura 32.

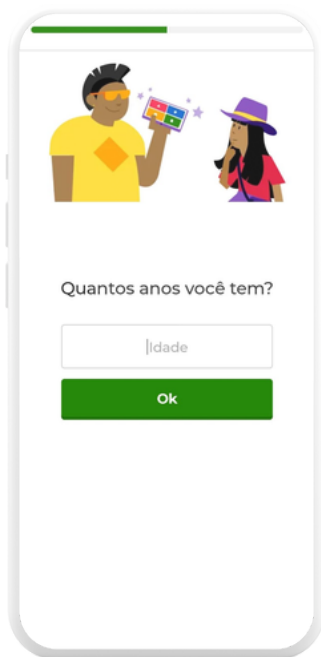
**Figura 32** - Tela Entrar para responder o quiz



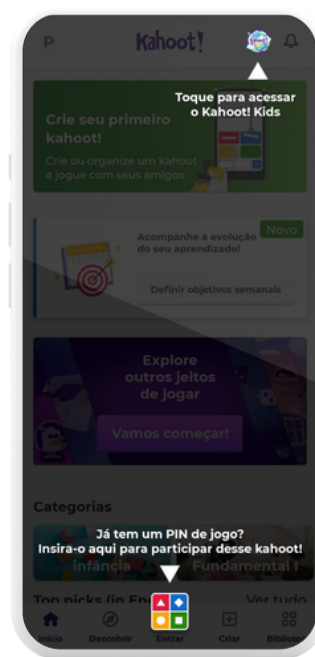
**Figura 30/ Figura 31/ Figura 32** - Fonte: Acervo da Pesquisadora, 2024.

Uma dúvida que pode surgir é: Meu aluno precisa criar uma conta *kahoot* para ter acesso ao meu *quiz*? A resposta é sim, contudo, o processo para eles é mais simples e rápido, repete o processo da Figura 26 e na Figura 27 (A) peça que ele selecione a opção *Aluno* e na próxima página ele colocar a idade, como mostra a Figura 33. Por último o aplicativo pede que conceda algumas permissões como mostrado anteriormente na Figura 29. Quando o aluno acessa a tela inicial pela primeira vez, o que aparece pra ele é um breve guia das funções que ele usará, conforme Figura 34.

**Figura 33** - Tela para criar conta Aluno



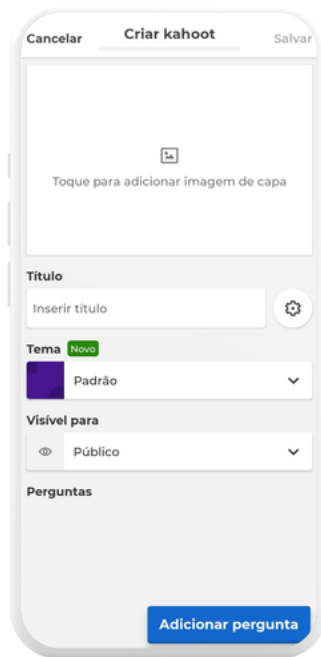
**Figura 34** - Tela inicial da conta Aluno



Agora que temos acesso a nossa conta *kahoot*, vamos praticar! O texto que se seguirá é uma paráfrase do diálogo contido na “*cena 3: Planejamento do uso do aplicativo kahoot como projeto escolar e seu uso na visão dos estudantes*” presente na seção 2.3, cena esta que teve como objetivo reforçar a leitura, a escrita, as operações básicas e o raciocínio lógico, incorporando o uso da probabilidade no dia a dia dos estudantes.

O **primeiro passo** para a criação de um *kahoot* pelo celular é selecionando o atalho *Criar* na barra inferior da tela inicial como podem ver na Figura 30. Selecionada essa opção, podemos *escolher uma imagem de capa, título e selecionar um tema*, ou seja, a cor de fundo. Se desejar, pode deixar o arquivo como *privado* ou *público*. Conforme Figura 35 abaixo.

**Figura 35** - Tela do aplicativo para Criar kahoot



Existem três formas de incluir imagens na capa do jogo. A primeira consiste em capturar uma imagem pela câmera, a segunda permite selecionar uma imagem da galeria de mídia, e o aplicativo também possibilita realizar uma busca interna. Vou adicionar no campo de busca o termo "Probabilidade De Matemática". Observem na Figura 36.

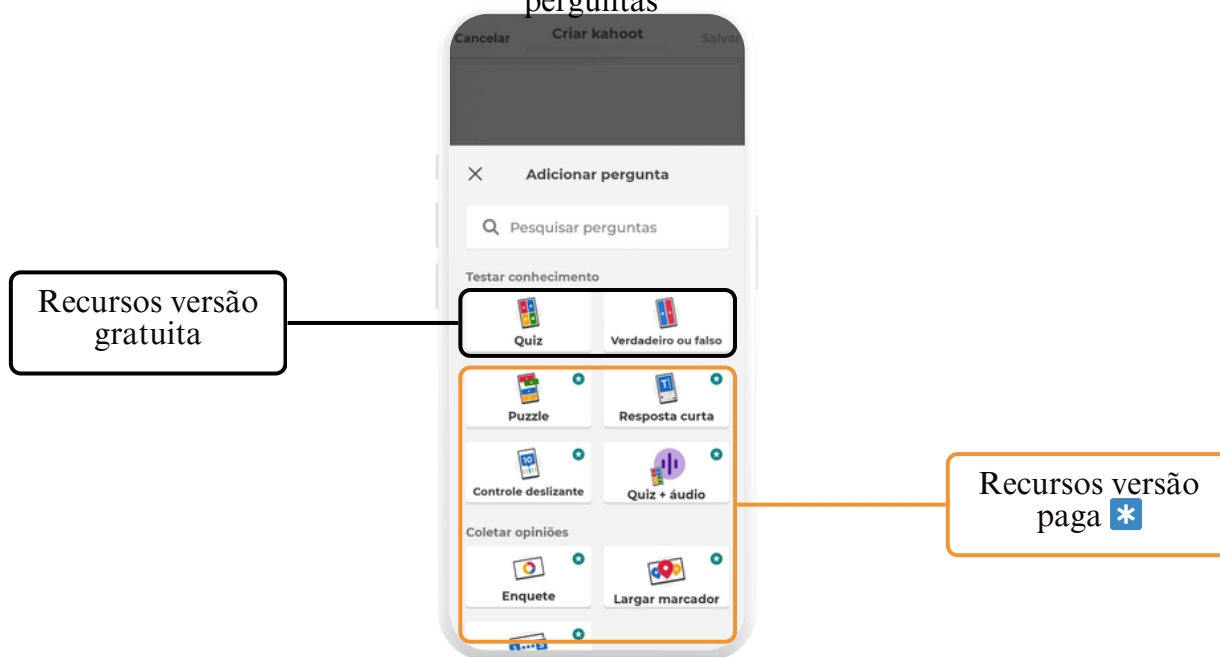
**Figura 36** - Tela de busca para selecionar imagem





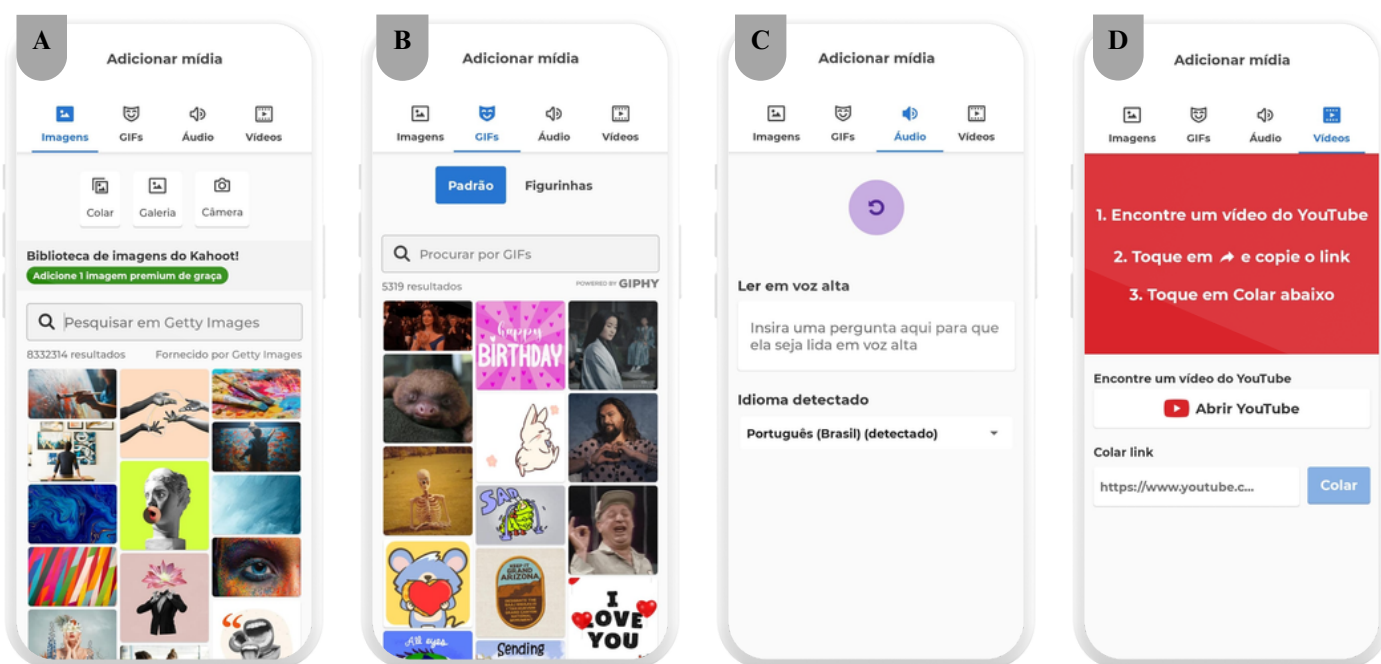
Selecionada a *imagem de capa*, o *título*, o *tema* e a *visibilidade* do novo *kahoot*, vamos então *adicionar perguntas*, porém note que assim como a versão para computador, as perguntas que podemos adicionar de forma gratuita são *Quiz* e *Verdadeiro ou Falso*, como mostrado na Figura 37.

**Figura 37 - Tela de adicionar perguntas**



É possível também adicionar outras mídias às suas perguntas, de forma a torná-las mais dinâmicas e que melhor se encaixam no contexto escolar de seu aluno, são elas *imagens*, *GIFs* (Formato de Intercâmbio de Gráficos), *áudio* e *vídeos*. Conforme a Figura 38.

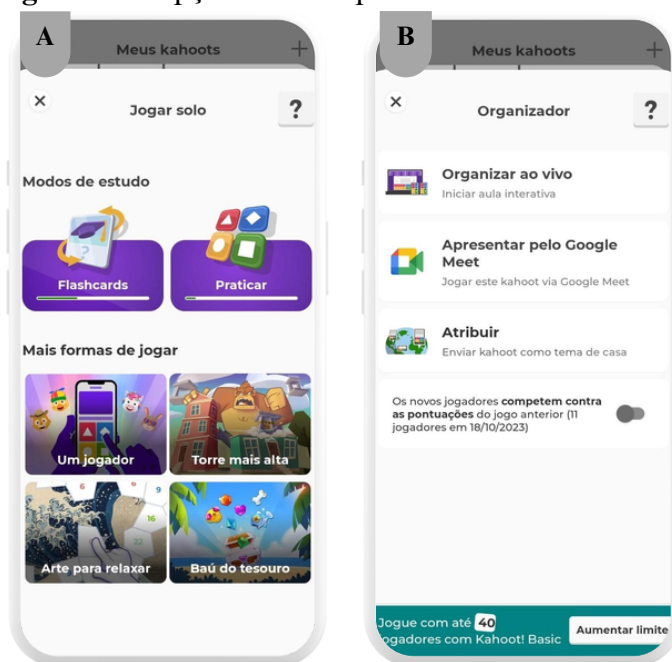
**Figura 38 - Opções de mídias para às perguntas**



**Figura 37/ Figura 38 - Fonte: Acervo da Pesquisadora, 2024.**

Ao salvar o *Kahoot*, no canto inferior da tela vão aparecer as seguintes opções: *Jogar Solo* para jogar sozinho e *Organizador* para jogar todos juntos. Vamos então utilizar o *Organizador ao vivo*. Lembrando que a função *Atribuir* é para enviar o *Kahoot* como tema para casa. Observe a Figura 39.

Figura 39 - Opções de compartilhamento do kahoot



Ao selecionar a opção *Organizar ao vivo*, vai disponibilizar dois modos gratuitos para jogar: o *modo clássico*, que é a competição individual entre os alunos e o *modo equipe* em que os alunos se juntam em grupos para fazer o *quiz*. Vejam na Figura 40.

Figura 40 - Opções de Organizador ao vivo

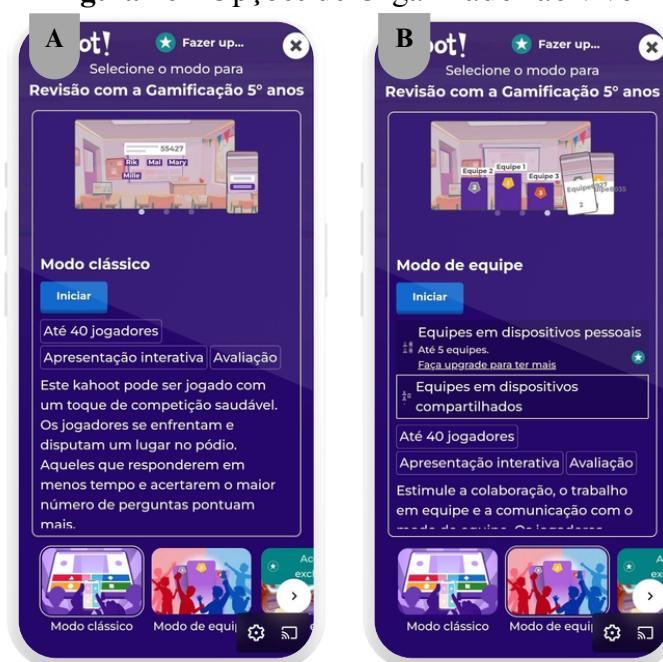
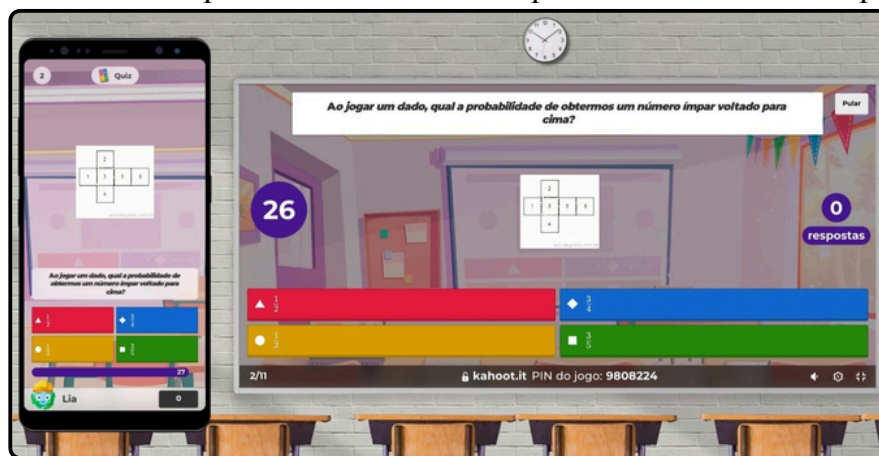


Figura 39/ Figura 40 - Fonte: Acervo da Pesquisadora, 2024.

Assim, teremos diferentes abordagens para os *kahoots* que criamos, seja de forma individual ou em grupo, contudo, há alguma diferença na forma como essas questões são apresentadas no celular ou no computador?

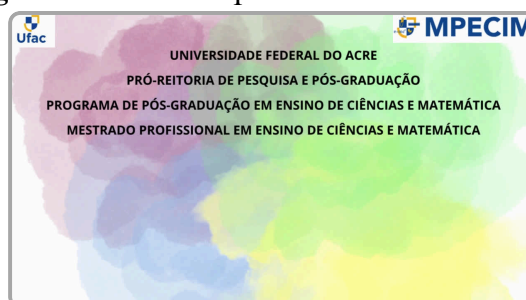
Apesar do tamanho das telas serem diferentes as questões são apresentadas da mesma forma, mudando apenas a orientação da tela, no celular de forma vertical e no computador de forma horizontal. Como mostra a Figura 41.

**Figura 41** - Tela do aplicativo com a mesma questão em ambos os dispositivos



Caso tenha restado alguma dúvida proveniente desta seção, veja o vídeo *Apresentando o kahoot* através da Figura 42.

**Figura 42** - Vídeo Apresentando o kahoot PE



QR code para  
acessar o vídeo

Portanto, tendo chegado até aqui, cabe a vocês a forma que trabalharão este recurso tecnológico em suas salas de aula, não apenas para matemática, mas também para outras disciplinas curriculares, de forma individual multidisciplinar ou interdisciplinar.

Seguido nesta linha de raciocínio, descreverei na próxima seção uma cena que consiste na criação e de uma atividade pedagógica que integra o contexto da Covid-19 com as disciplinas de Matemática e Biologia, de modo multidisciplinar.

**Figura 41** - Fonte: Acervo da Pesquisadora, 2023.

**Figura 42** - Fonte: ROCHA, Marcelo Santana da. Apresentando o kahoot PE. Google Drive, 08 mar. 2024. 1 vídeo (2 min e 19 seg). Disponível em: <[https://drive.google.com/file/d/1BHXTvuggk24XELKor8LJrO---0Ni64x5/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1BHXTvuggk24XELKor8LJrO---0Ni64x5/view?usp=drive_link)>.

## 4 KAHOOT E A MULTIDISCIPLINARIDADE

Nesta seção resgataremos o diálogo presente na dissertação intitulado “*cena 4: Significando a Covid 19 em atividades pedagógicas associadas às disciplinas de Matemática e Biologia*” localizado na seção 2.4, que se passou em uma reunião entre a orientadora, professores de matemática em Formação Contínua e um professor com formação em Biologia.

Os participantes desta cena serão denominados da seguinte forma: **Maria**, que é a orientadora; como professores de Matemática em Formação Contínua, nomearei **Lia**, **Sara**, **Marcelo** e **Jack**; e o professor **Léo**, com formação em Biologia.

*Após uma manhã de trabalho em sala de aula e dedicar o intervalo do almoço para organizar alguns detalhes da minha pesquisa, encaminho-me para a Universidade Federal do Estado do Acre - UFAC para mais um encontro com minha orientadora e colegas de pesquisa. No trajeto, reflito sobre uma proposta sugerida por uma colega de trabalho graduada em Ciências Biológicas, que envolve a realização de uma atividade integrando ambas as disciplinas. Essa ideia permanece em meus pensamentos enquanto me encaminho para a reunião.*

*Ao chegar na UFAC, dirijo-me ao Bloco Jersey Nazareno de Brito Nunes, conhecido popularmente como o bloco da Matemática (que funciona no período da tarde) e Filosofia (no período noturno). Entrando na sala 02, avisto a minha orientadora, Maria, e os demais colegas de curso.*

[...]

**Rossi (pensativo)** - Estou aqui me questionando sobre a relação do aplicativo educacional, no seu caso, o *Kahoot*, com o contexto histórico da pandemia da Covid- 19.

**Lia (Pensativa)** - Curioso esse seu comentário! Hoje pela manhã, no planejamento escolar, uma professora da área de Biologia propôs uma atividade multidisciplinar que relacionasse ambas as disciplinas, no caso, a matemática e biologia. Tenho a perspectiva da função do Kahoot, como foi utilizado e como pode ser empregado para refletir esse momento. Ele serviu como uma ferramenta de apoio tanto para professores quanto para alunos, facilitando a transmissão de conteúdo e capturando a atenção por meio de uma tela. Conscientes de que nenhum profissional estava preparado para a transição repentina ao ensino remoto, o que quero destacar é como, por meio de práticas, nos apropriamos das ferramentas, criamos atividades e hoje possuímos um domínio diferente daquele inicial.

**Maria (corta)** - Tenho aqui na minha bolsa o livro “*Cenários para investigações: Humanidades e matemática em contexto*” das autoras Paulussi e Grassmann que aborda diversos conteúdos de ciências humanas e sociais aplicadas com a matemática e suas tecnologias, que realiza a análise da pandemia da covid com uso da Matemática e suas Tecnologias e as Ciências Humanas e Sociais. O capítulo traz um tema bastante relevante e atual: Saúde e crise sanitárias.

**Lia (interrompe)** - Covid-19.

**Jack** - Ele poderia ser empregado por meio do aplicativo, trazendo consigo sua relevância nesse contexto histórico em uma perspectiva global, nacional ou até mesmo estadual. Infelizmente, todos nós conhecemos alguém que foi contaminado pela Covid-19, inclusive pessoas que faleceram devido a essa doença e suas complicações.

**Lia (após um breve silêncio na sala)** - Infelizmente, foi um período difícil para todos nós. Na abordagem inicial do capítulo sobre saúde e crises sanitárias, são apresentadas as informações específicas de cada área, trabalhando as áreas de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, Matemática e suas Tecnologias, Linguagens e suas Tecnologias, e Ciências da Natureza e suas Tecnologias. O aplicativo *Kahoot* permite a conexão entre essas disciplinas nesse contexto histórico e diversifica o formato das questões, possibilitando a inserção de vídeos e imagens com gráficos.

**Maria (baixando o livro digital para disponibilizar)** - Estou enviando no grupo de *WhatsApp* o pdf capítulo do livro referente a saúde e crises sanitárias, para todos terem acesso e conhecimento das aplicabilidades que os autores fazem do tema com base na BNCC.

**Marcelo** - Sabemos que a saúde é um direito básico garantido pela Constituição Federal Brasileira, conforme estabelecido no *Artigo 196*<sup>1</sup>. O livro aborda esse tema no início, e o que me chamou a atenção foram os gráficos da Covid-19, proporcionando uma visão nacional sobre a situação.

**Leo (interrompem)** - Desculpe interromper mesmo não sendo discente da disciplina, porém, ao ler o texto, além dessa visão ótica que o livro aborda com imagens de gráficos, como professor de Biologia, observei a forma como ele apresenta os termos técnicos e seus significados de forma clara e objetiva.

<sup>1</sup> Art. 196. A saúde é direito de todos e dever do Estado, garantido mediante políticas sociais e econômicas que visem à redução do risco de doença e de outros agravos e ao acesso universal e igualitário às ações e serviços para sua promoção, proteção e recuperação. (Brasil, 1988, art. 196).



**Maria** - Vamos à prática! Todos devem instalar ou acessar o site do aplicativo *Kahoot* em seus celulares ou computadores. Lia, por favor, compartilhe sua tela no *Data show*, pois vamos criar um *quiz* na aula no contexto da pandemia.

**Léo** - Quero participar dessa atividade, pois vou utilizar em minha aula. O *Kahoot* permite mostrar definições por meio de imagens ou vídeos, atrair a atenção dos alunos, pois posso aplicar dados individualmente ou em equipe. Além disso, ainda consigo acompanhar o aprendizado da turma por meio de relatórios.

**Lia** - Vamos usar os dados do nosso estado do Acre ou informações da capital, retratando uma realidade que acompanhamos e até vivenciamos. Podemos começar?

**Rossi** - Sim, acho que a primeira abordagem seria a utilização e seu significado. Às vezes, tenho dúvidas na utilização correta das palavras pandemia, epidemia e surto.

**Léo (Olhando para o celular)** - Localizei um vídeo na plataforma do *youtube*, <<https://www.youtube.com/watch?v=DBdICroqPxw>>, que esclarece cada termo. Enviei o link, para você Lia.

-Após todos assistir o vídeo-

**Léo** - Tem como inserir esse vídeo no *Quiz* ou em um *slide*?

**Rossi** - Também localizei uma imagem que retrata a definição dos termos.

**Lia** - Podemos adicionar ambos, ou seja, tanto imagens como vídeo. Já estou acessando a minha conta do *Kahoot*, vou na opção *Criar*. Agora, um título para a nossa atividade?

**Rossi** - Pode ser "*Covid-19: Um Novo Olhar - Da Matemática com as Ciências da Natureza*".

**Jack (pede a palavra)** - Como se dá essa relação?

**Léo** - Nos telejornais durante a pandemia, todos os dias eram apresentados dados, na maioria das vezes, com gráficos. Isso estabelece uma relação entre as disciplinas na linguagem do aluno. Como professores, temos a BNCC, e observei os assuntos abordados em cada ano.

**Léo (retoma a palavra)** - Na matemática está relacionado a um sequência numérica e abordagem de gráfico com Progressão geométrica. Na ciência da natureza e Covid- 19 é uma infecção respiratória causada pelo vírus SARS-CoV-2 e a BNCC aborda da seguinte forma *“Propor, a partir do conhecimento das formas de transmissão de alguns microrganismos (vírus, bactérias e protozoários), atitudes e medidas adequadas para prevenção de doenças a eles associadas”*<sup>2</sup>.

**Lia (acenando positivamente, com a cabeça, complementando a fala do Leo)** - Na Matemática, está relacionado a uma sequência numérica e à abordagem de gráficos com progressão geométrica. Na Ciência da Natureza, o Covid-19 é uma infecção respiratória causada pelo vírus SARS-CoV-2, e a BNCC aborda da seguinte forma *“Reconhecer e empregar unidades usadas para expressar medidas muito grandes ou muito pequenas, tais como distância entre planetas e sistemas solares, tamanho de vírus ou de células, capacidade de armazenamento de computadores, entre outros”*<sup>3</sup>.

**Léo** - No decorrer da leitura, as autoras mencionam a gripe espanhola, que foi uma pandemia ocorrida nos anos de 1918. Lia, essa abordagem traz uma relação tão significativa com a disciplina de História.

[...]

**Lia ( leve sorriso)** - As ideias estão aflorando! Essas informações são de extrema importância. A primeira pergunta estará relacionada com o significado das palavras pandemia, epidemia e surto. A partir da fala do Léo, a segunda questão estará relacionada com a gripe espanhola, pois a transmissão da Covid-19 se dava pelo contágio, no caso da Covid, pelo coronavírus SARS-CoV-2. Eu me recordo que os telejornais mencionavam as taxas de contágio de vários países.

**Marcelo** - Me recordo também, Lia. Essas taxas indicavam a propagação da doença. No ano de 2020, a taxa de contaminação era de 2,81. Outro assunto de matemática aí, os números decimais e o seu significado em um contexto.

<sup>2</sup> Descrição da habilidade EF04CI08 - (BNCC, 2017 p. 339).

<sup>3</sup> Descrição da habilidade EF09MA18 - (BNCC, 2017 p. 319).

**Rossi** - Nesse exemplo, Marcelo, uma pessoa infectada pode transmitir o vírus para outras três pessoas. Com algumas medidas de prevenção, entre elas evitar aglomerações e higienizar os alimentos, ocorreu o achatamento da curva.

**Marcelo (interrompe)** - Lia, naquele momento mantivemos o contato com amigos e familiares por meio de videochamadas, mensagens, assim como os *softwares* nos permitiram situar as informações de diversas regiões do Brasil e do mundo. Poderíamos utilizar o *Kahoot* com imagens de campanhas de prevenção, abordar o professor trabalhando em casa e trazer algumas informações referentes ao Sistema Único de Saúde (SUS), como o primeiro dia de aplicação da vacina no Brasil e no Acre?

**Lia (olhando para o celular e realizando a pesquisa e enviando o link para os colegas)** - De acordo com o site G1, no link <<https://g1.globo.com/ac/acre/noticia/2024/01/20/ha-tres-anos-acre-comecava-a-aplicar-as-primeiras-vacinas-contr-a-covid-19.ghtml>>, retrata o momento da pandemia exatamente com essas informações, Marcelo. A data da primeira aplicação da vacina no estado do Acre foi em 19 de janeiro de 2022, sabemos para um grupo específico de pessoas, e relembra a situação que o estado estava vivendo: "*A vacina chegava no momento em que o Acre registrava mais de 44,7 mil infectados pela doença e mais de 830 mortes, a ocupação de leitos para pacientes de Covid-19 estava em uma situação crítica.*"<sup>4</sup>.

**Maria** - Note, Lia, tantas possibilidades e relações das disciplinas nas quais o *Kahoot* pode ser trabalhado. Com a apresentação de um trecho de um telejornal, seguido pela análise de gráficos com o tema da Matemática. Não tenho dúvida de que os próprios alunos vão aprimorar e buscar informações, utilizando o celular a favor de vocês.

**Lia** - Que tarde de grande aprendizado! Possibilitou ampliar meu pensamento sobre a associação das disciplinas, ainda com o *Kahoot*, com o contexto histórico da Covid-19. Vou finalizar juntamente com a colega de trabalho a atividade. Nesse momento, não será a associação de todas as disciplinas citadas, pois estamos no fim do bimestre. Na próxima semana, conto para vocês o desenvolvimento da atividade.

**Maria** - Novos rastros com o aplicativo *Kahoot*. Até o próximo encontro!

Para ter acesso à cena completa descrita aqui, basta acessar o texto da Dissertação que culminou neste produto educacional. Na sequência, apresentamos uma reflexão sobre o percurso na pesquisa, intitulada **Reflexões Finais sobre um Novo Olhar**.

<sup>4</sup> "Há três anos, Acre começava a aplicar as primeiras vacinas contra a Covid-19". Por Ana Paula Xavier, JAC 2ª Edição e g1 AC — Rio Branco, 20/01/2024.

## 5 REFLEXÕES SOBRE UM NOVO OLHAR

Em uma tarde quente em Rio Branco, no dia 09/02/2024, às 14 horas, ocorreu um encontro pelo *Google Meet* entre a orientadora **Maria** e a orientanda **Lia**. O objetivo desse encontro foi esclarecer as últimas dúvidas sobre a pesquisa em questão, uma vez que a defesa se aproximava.



Maria - Boa tarde, menina! Estamos a poucos dias da tão sonhada defesa. Quais caminhos você percorreu explorando o potencial do Kahoot durante essa pesquisa?

Lia - Boa tarde, professora Maria! Estou ansiosa para esse momento! Ao longo da pesquisa, percorri diversos caminhos explorando o potencial do Kahoot como ferramenta educacional. Inicialmente, participei de um curso oferecido pela Secretaria de Educação. Posteriormente, apliquei o conhecimento adquirido na pós-graduação de ensino de Matemática - EaD, onde foi o tema do meu Trabalho de Conclusão de Curso. Além disso, participei da oficina "Significando o Kahoot e suas potencialidades para o ensino de Ciências e Matemática com a epistemologia dos usos" durante o evento remoto da IV Semana Acadêmica do Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática - IV SEMPECIM. De forma mais abrangente, integrei o Kahoot em atividades no Colégio Sigma de Rio Branco, abordando diferentes disciplinas. Essa jornada permitiu não apenas conhecer o aplicativo, mas também compreender sua aplicabilidade em contextos variados e significá-lo nos usos com as diferentes formas de vida de cada contexto.



Maria - Explique um pouco mais?

Lia - Ocorreu tanto de forma online quanto presencial. Nos três primeiros momentos - cursos, pós-graduação e oficina - fui aluna, aprendendo a utilizar o aplicativo Kahoot. Após alguns meses, participamos de uma oficina chamada "Significando o Kahoot e suas potencialidades para o ensino de Ciências e Matemática com a epistemologia dos usos", realizada de forma remota em novembro de 2022 pela IV SEMPECIM. O objetivo era descrever as potencialidades do aplicativo Kahoot com a epistemologia dos usos para o ensino de Ciências e Matemática, utilizando a versão para computador.



Lia - Paralelamente a isso, ocorreu o uso do Kahoot de forma presencial na realização de uma gincana escolar, inserida em um projeto interdisciplinar para superar as dificuldades dos alunos, como resolução de problemas matemáticos relacionados às quatro operações básicas, leituras, entre outras atividades. Nessa atividade, exploramos a tabuada e o conceito de probabilidade. A construção dessa atividade envolveu elementos conhecidos pelos alunos, como imagens das faces de um dado, o alfabeto, uma moeda, uma bola de futebol, uma caixa de sapato, um chapéu de aniversário, entre outros.



Maria - Como ocorre essa associação das disciplinas?

Lia - No primeiro projeto escolar, o qual abordou o conteúdo de probabilidade, houve a integração das disciplinas de Matemática e Português. Durante essa experiência, a professora conduzia a leitura conjuntamente, buscando analisar o nível de interpretação dos alunos. Nesse contexto, utilizamos o aplicativo Kahoot em dispositivos celulares, dividindo-se em dois momentos distintos: primeiro, na apresentação do aplicativo aos professores, e segundo, durante a execução da atividade. Nesse momento, atuava como pesquisadora e professora, fazendo uso dessa plataforma. No último projeto, que explorou a relação entre Matemáticas e Ciências Naturais, com foco específico em Biologia e no contexto da pandemia da COVID-19, desenvolvemos um quiz. O objetivo deste quiz era promover a tomada de decisões éticas e socialmente responsáveis, utilizando a análise de problemas sociais, incluindo situações de saúde e sustentabilidade. Nesse processo, os alunos interpretaram taxas e índices por meio de gráficos e tabelas. O projeto foi considerado excelente, e como mencionei anteriormente, acredito que há potencial para expandi-lo. Já compartilhei essa proposta com a coordenação da escola para continuarmos em anos posteriores.



Maria - Apesar do tempo limitado, já acumulamos diversos rastros, e conforme sua última observação, parece que ainda teremos continuidade. No decorrer da execução das atividades, quais foram as potencialidades e limitações do Kahoot?



Lia - O Kahoot captura eficientemente a atenção dos alunos ao permitir a inserção de elementos do cotidiano, como a bola de futebol, para abordar conceitos matemáticos, incluindo a geometria. Nesse contexto, ocorre uma aprendizagem de maneira não convencional, e a motivação é impulsionada também pelo trabalho em equipe. Do ponto de vista dos professores, consideramos como potencialidades ferramentas que possibilitam adaptações para diferentes temas e a disponibilidade de relatórios que permitem acompanhar a turma de forma instantânea. No entanto, observei algumas limitações, como a dependência de conectividade e a dificuldade na impressão das atividades produzidas na plataforma, visto que as alternativas não são disponibilizadas.



Maria - Qual a sua visão hoje da sua pesquisa?

Lia - Cada atividade realizada com o aplicativo e seus objetivos educacionais deixa rastros distintos. Embora eu possa aplicar a mesma atividade em diferentes turmas, é importante reconhecer que cada grupo tem sua própria perspectiva, influenciada por suas práticas sociais e outros fatores. Além disso, a diversidade de formas de aprendizado é considerável, e o Kahoot oferece a flexibilidade de incorporar elementos como sons, imagens, vídeos, fórmulas matemáticas, entre outros, permitindo a participação de todos os envolvidos.



Através da pesquisa, percebe-se que o uso da tecnologia foi vinculada a abordagem construcionista, em que o aluno constrói, por intermédio do computador, o seu próprio conhecimento, nisso o computador passa a ser somente um suporte para que o aluno aprenda o conteúdo interagindo com seus colegas, explorando o assunto em tela e o professor passa a ser o mediador nesse processo de investigação e descoberta. Portanto, durante o desenvolvimento das aulas, busca-se ouvir a cultura específica de cada aluno, procurando estabelecer conexões entre o conteúdo e suas preferências, como o gosto por jogos, exemplificando que é possível ensinar matemática de maneira integral, como ilustrado em um vídeo que apresenta e descreve o uso da tabuada de multiplicação utilizando as mãos. Nesse contexto, planejamos as aulas com o auxílio do aplicativo, integrando elementos que fazem parte da cultura dos alunos e estabelecendo relações com seus contextos cotidianos.

Quando menciono "cultura em sala", refiro-me à elementos compartilhados pela turma, como assistir a um filme em conjunto, participar de encontros para tomar sorvete à tarde, identificar figuras geométricas nos materiais escolares e a partir daí passamos a problematizar questões relacionadas ao que foi observado de cada cultura com o intuito de significar conceitos matemáticos no uso em atividades diversas como jogos de linguagem na acepção wittgensteiniana. Nesse momento se inicia uma forte chuva em Rio Branco- Acre e a conexão com a internet começou a ficar ruim, e professora Maria entra na conversa.



Maria - Lia vejo que você amadureceu muito e aprofundou bastante seu texto e atendeu as solicitações de sua banca de qualificação, já sabendo de fato o propósito de sua pesquisa. Foi um caminho árduo, sei disso e de todas as dificuldades enfrentadas por você para chegar até aqui. Deixo aqui minha gratificação e respeito pelo seu empenho, dedicação e comprometimento com seu tema de pesquisa e fico muito feliz com a profissional que você se tornou. E digo que esse material não vai ser um material de prateleira que fica lá empoeirado que ninguém queira lê-lo e ressignificá-lo. Será um material de grandes usos, seja por professores em formação inicial ou em formação contínua. Como também seus diversos usos feitos durante a pesquisa proporcionam residentes, pibidianos e alunos de licenciaturas e da educação básica a fazerem uso de diversas maneiras pelo seu poder explicativo. Nesse momento vamos dar uma pausa para outros usos e vamos interromper esse nosso encontro em virtude das trovoadas e relâmpagos, pois não é bom fazer uso de celulares e computadores com esse tempo.

**[Pausa, um grande abraço a todos!]**

**As autoras**

**Professoras Ma. Laiane Muniz e Dra. Simone Bezzera.**

## 6 REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E.; VALENTE, J. A. **Tecnologias e Currículo: trajetórias convergentes ou divergentes?**. 1. ed. São Paulo: Paulus, 2011. v. 1. 93p.

BEZERRA, Simone Maria Chalub Bandeira. **Percorrendo usos/significados da Matemática na problematização de práticas culturais na formação inicial de professores**. 2016. 262 f. Tese (Doutorado em Educação em Ciências e Matemática) - Universidade Federal do Mato Grosso, Cuiabá, MT, 2016.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Presidência da República. [2024]. Disponível em: <[https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Constituicao/Constituicao.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm)>. Acesso em: 13 fev. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017.

BORBA, M. C.; SCUCUGLIA, R. R. S.; GADANIDIS, G. **Fases das tecnologias digitais em Educação Matemática: sala de aula e internet em movimento**. Belo Horizonte: Autêntica, 2014.

BORBA, M. C.; SOUTO, D. L. P.; CANEDO JUNIOR, N. R. **Vídeos na Educação Matemática: Paulo Freire e a quinta fase das tecnologias digitais**. 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2022.

MOURA, Anna Regina Lanner de. **Visão terapêutica desconstrucionista de um percurso acadêmico**. Campinas – SP: FE/UNICAMP, 2015.

ROCHA, Marcelo Santana da. **Apresentando o kahoot PE**. Google Drive, 08 mar. 2024. 1 vídeo (2 min e 19 seg). Disponível em: <[https://drive.google.com/file/d/1BHXTvuggk24XELKor8LJrO---0Ni64x5/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1BHXTvuggk24XELKor8LJrO---0Ni64x5/view?usp=drive_link)>.

WITTGENSTEIN, L. **Cultura e valor**. Lisboa: Edições 70, 1980.

WITTGENSTEIN, L. **Investigações Filosóficas**. Trad. José Carlos Bruni. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

XAVIER, Ana Paula. **Há três anos, Acre começava a aplicar as primeiras vacinas contra a Covid-19**. JAC 2ª Edição e g1 AC — Rio Branco, 20/01/2024.