



IV JORNADA DE PROJETOS INTEGRADOS

"Desafios e possibilidades de integração regional no ensino, pesquisa, extensão e inovação"

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE GEOGRAFIA: O KAHOOT COMO ESTRATÉGIA DE ENGAJAMENTO E AVALIAÇÃO NO ÂMBITO DO PIBID NO COLÉGIO ESTADUAL ADOLFO BEZERRA DE MENEZES

BRITO, F. F. de., nanda18brito@gmail.com, UFNT, SILVA, R. P. da., rozangela.silva@ufnt.edu.br, UFNT, SOUSA, A. F. de., paixaoalhandra@gmail.com, UFNT, SOARES, J. P., juliana.soares@ufnt.edu.br, UFNT, QUEIROZ, J. E. C., julia.queiroz@ufnt.edu.br, UFNT, LIMA, F. B. de., francinilda.lima@professor.to.gov.br, SEDUC-TO, DINIZ, V. L., vanessa.diniz@ufnt.edu.br, UFNT.

Área temática: CIÊNCIAS HUMANAS, SOCIAIS APLICADAS

RESUMO

Este trabalho, desenvolvido no âmbito do PIBID Geografia, investigou a eficácia do aplicativo Kahoot como ferramenta de revisão e avaliação formativa no ensino de Geografia. O estudo focou-se na análise do engajamento e do desempenho dos alunos de uma turma do 6º ano durante uma atividade sobre o *ciclo da água*. A metodologia consistiu em uma pesquisa de natureza qualitativa, baseada no relato de experiência da aplicação de um quiz com 17 questões na plataforma. Os resultados demonstraram que o uso do Kahoot promoveu um alto nível de engajamento e motivação entre os estudantes. A dinâmica de jogo, realizada em grupos, fomentou a aprendizagem colaborativa e a discussão ativa do conteúdo. Além disso, a ferramenta mostrou-se eficaz para uma avaliação formativa, fornecendo *feedback* imediato sobre a compreensão dos alunos. Conclui-se que a integração do Kahoot nas aulas de Geografia, mesmo diante de limitações como a escassez de dispositivos, mostrou-se uma estratégia pedagógica valiosa para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, interativo e significativo, corroborando com os objetivos de inovação didática do programa PIBID.

Palavras-chave: Plataforma de aprendizagem; PIBID; Geografia escolar.

1. INTRODUÇÃO

A geração de alunos que integram, em 2025, o corpo discente de escolas da educação básica podem ser incluídos no conceito de nativos digitais, que são as pessoas que nasceram a partir de 1980 imersas em uma realidade de acesso amplo às Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), ou seja, cercados de computadores, tablets e celulares. Além disso, são marcados por uma nova forma de pensar e lidar com tarefas, pois o contato

com as TDICs os fazem querer acessar a informação da forma mais rápida possível, são multitarefas e têm mais facilidade para utilizar essas ferramentas (Coelho, 2012; Prensky, 2001). Nesse contexto, tem surgido a cada dia mais, a necessidade de adequar e inovar as metodologias de ensino para incluir as TDIC e assim promover uma aprendizagem mais significativa considerando que os nativos digitais demonstram habilidades, interesses e raciocínios de forma destacada quando utilizam ferramentas digitais (Coelho, 2012).

Uma das técnicas que podem ser utilizadas com o propósito tornar o ensino atrativo com a inclusão das TDICs é a gamificação que segundo Garcia (2021, p. 11) é:

[...] uma técnica das metodologias ativas utilizadas para inovação educacional que vem ganhando espaço nas escolas. Essa ferramenta associa soluções tecnológicas e propostas de atividades que estimulam a ludicidade e a interatividade por meio de jogos educativos, promovendo aprendizagens significativas para os alunos.

Nesse sentido, segundo Moran (2015), dado o contexto atual, o ensino tem se tornado cada vez mais híbrido, pois embora ainda necessite da mediação ou “face a face” do professor, é necessário também a presença digital, além disso o autor argumenta que se o objetivo do ensino é tornar os alunos mais proativos é preciso usar metodologias que permitam o protagonismo do aluno, a solução de tarefas complexas, sua criatividade, ser desafiado e estimulado. Por isso, “as metodologias ativas são pontos de partida para avançar para processos mais avançados de reflexão, de integração cognitiva, de generalização, de reelaboração de novas práticas” (Moran, 2015, p. 18).

O Kahoot é uma plataforma de aprendizagem baseada em jogos principalmente no formato de quiz, onde é possível criar, a partir de um conteúdo ou mais, perguntas de múltipla escolha que os alunos podem responder em seus próprios smartphones, tablets ou notebook, tendo um feedback instantâneo de pontuação e de erro e acerto, podendo ainda visualizar professor e aluno) o ranking seja da forma individual ou coletiva. Considerando a gamificação como uma técnica de metodologia ativa, questionamos: De que forma a utilização do Kahoot, enquanto recurso, contribui para o processo de ensino-aprendizagem em Geografia nas escolas parceiras do PIBID? Assim, temos por objetivo : avaliar a eficácia do aplicativo Kahoot como ferramenta de revisão e avaliação formativa no ensino de Geografia, analisando o engajamento e o desempenho dos alunos na escola Estadual Adolfo Bezerra, em uma turma de 6º ano.

A experiência da aplicação de jogos como metodologia de ensino de Geografia na sala de aula do Colégio Estadual Adolfo Bezerra de Menezes demonstrou ser altamente eficaz. Nas turmas de 6º ano do turno matutino (duas turmas), foi notória a participação e o engajamento dos alunos do ensino básico com essa metodologia didática.

A utilização do jogo proporcionou uma forma de fazer os estudantes interagirem de maneira excepcional com o conteúdo ministrado. Especificamente, a temática trabalhada foi o *ciclo da água*. A professora supervisora e os pibidianos aplicaram um total de 17 perguntas, e os estudantes da escola, se organizaram em grupos para debater e formular as respostas. A atividade culminou com a premiação do grupo que se destacou mais. É de suma importância utilizar práticas tecnológicas para o ensino de Geografia, bem como nas diversas ciências escolares. Callai (2018, p.16) contribui ao pontuar que a “educação geográfica se constitui nesse contexto em uma rica oportunidade de oferecer as ferramentas intelectuais aos alunos para analisar, interpretar e compreender o mundo.

Nesse sentido, a autora nos leva a perceber que o ensino de Geografia é abrangente e, por isso, exige uma adaptação às tecnologias digitais. Estas estão cada vez mais presentes no cotidiano desta nova geração. Conforme mencionado anteriormente, trata-se de uma geração que nasce imersa em telas, sejam elas de celulares, computadores, tablets ou televisores. Essa é uma realidade inegável no nosso dia a dia, tanto em casa quanto na sala de aula. Cabe, portanto, ao ensino de Geografia acolher e se integrar a essas ferramentas. Dessa forma, a aplicação do Kahoot sobre o ciclo da água permitiu que os alunos compreendessem e aprendessem de forma lúdica e divertida, um tema central para a disciplina: a água em seus processos de evaporação, evapotranspiração e precipitação (chuva). Sendo essa ferramenta (kahoot) excepcional para a avaliação do ensino.

No Colégio Adolfo, os estudantes demonstraram entusiasmo, disposição para participar e alto nível de envolvimento nas atividades. São crianças com grande potencial de aprendizagem, especialmente quando lhes são oferecidas propostas que estimulem a curiosidade e utilizem recursos capazes de manter sua atenção e engajamento cognitivo.

2. METODOLOGIA

Foi realizada uma atividade utilizando a plataforma interativa Kahoot, abordando o tema *Ciclo da Água*, previamente estudado nas aulas anteriores. Na aula anterior à aplicação da atividade, os estudantes foram orientados a trazer seus aparelhos celulares, a fim de utilizá-los durante o exercício proposto.

A atividade consistiu em 17 questões objetivas sobre o conteúdo, elaboradas e inseridas na plataforma Kahoot, acompanhadas de imagens ilustrativas e quatro alternativas de resposta para cada pergunta. Já em sala de aula, solicitamos aos alunos que se organizassem em grupos de cinco integrantes. Cada grupo utilizou um aparelho celular para acessar a sala da atividade,

por meio do código de identificação (ID) disponibilizado.

Após a conexão de todos os grupos à plataforma, a atividade foi iniciada. As perguntas e respectivas alternativas foram projetadas em tela, permitindo que todos acompanhassem em tempo real. A cada questão, os membros dos grupos interagiam entre si, discutindo as possíveis respostas e selecionando apenas uma opção por vez. O sistema do Kahoot atribuía pontuações aos grupos com base na correção da resposta e na agilidade com que era selecionada, destacando os que respondiam corretamente em menor tempo.

Ao final da atividade, o aplicativo gerou automaticamente um pódio com os três grupos mais bem colocados, conforme a pontuação total obtida.

A participação do PIBID esteve presente em todas as etapas da ação, desde a escolha do tema até o desenvolvimento prático da atividade em sala. Os integrantes do programa colaboraramativamente, especialmente no auxílio técnico aos grupos, apoiando a conexão dos aparelhos celulares à internet e ao aplicativo.

3. RELATO DE EXPERIÊNCIA

A aplicação do Kahoot evidenciou de forma consistente o potencial da gamificação para engajar os estudantes. O formato de quiz competitivo despertou interesse imediato e manteve um alto nível de entusiasmo e motivação ao longo de toda a atividade. A necessidade de organização em grupos, embora inicialmente uma adaptação à limitação de dispositivos, revelou-se um aspecto extremamente positivo. Essa dinâmica forçou a interação e o debate entre os alunos, que precisavam justificar suas escolhas e chegar a um consenso antes de selecionar cada resposta.

Dessa forma, a atividade promoveu ativamente uma aprendizagem colaborativa, onde o conhecimento foi construído e socializado de maneira coletiva. Paralelamente, a plataforma funcionou como uma ferramenta eficaz de avaliação formativa, fornecendo um feedback instantâneo tanto para os discentes, que compreendiam imediatamente seus acertos e equívocos, quanto para os bolsistas do PIBID, que puderam identificar em tempo real os conceitos que necessitavam de reforço. Para os futuros professores, a experiência foi fundamental, permitindo a vivência prática dos desafios e das potencialidades do uso de tecnologias em sala de aula, desde o planejamento até a mediação pedagógica.

A principal limitação observada, que foi a escassez de dispositivos, impediu uma avaliação individual, mas, paradoxalmente, acabou por fortalecer o aspecto colaborativo e a

capacidade de negociação dos alunos, destacando a importância de se planejar atividades adaptáveis ao contexto real das escolas públicas.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência didática com o Kahoot, enquanto ação do PIBID Geografia, confirmou o valor pedagógico da gamificação no ensino. Os resultados demonstraram que a ferramenta não apenas potencializou o engajamento e a motivação discente, mas também se mostrou eficaz como instrumento de avaliação formativa, proporcionando um *feedback* imediato sobre a aprendizagem. A atividade, mesmo enfrentando limitações estruturais como a escassez de dispositivos, revelou-se uma estratégia promotora de colaboração e interação significativa entre os estudantes. Para os bolsistas, a vivência representou um importante exercício de prática docente inovadora, fortalecendo a compreensão sobre o uso de metodologias ativas e tecnologias no ensino de Geografia.

Conclui-se, portanto, que a integração de ferramentas como o Kahoot nas aulas, articulada aos objetivos do PIBID, constitui um caminho fértil para renovar as práticas pedagógicas, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e alinhado às necessidades da educação contemporânea.

5. FINANCIAMENTO

CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior.

6. REFERÊNCIAS

CALLAI, Helena. (2018). Educação geográfica para a formação cidadã. **Revista de geografia Norte Grande**. 2018. 9-30. 10.4067/S0718-34022018000200009. Acesso em: 6 set. 2025.

CAMPOS, A. S., VIANA, G. C., SIMÕES, L. L. F., & FERREIRA, H. S. (2020). **O jogo como auxílio no processo ensino-aprendizagem: as contribuições de Piaget, Wallon e Vygotsky / The game in the teaching-learning process: Piaget, Wallon and Vygotsky contributions.** *Brazilian Journal of Development*, 6 (5), 27127–27144.
<https://doi.org/10.34117/bjdv6n5-241>

GARCIA, R. G. Metodologias ativas e transformação digital: reflexões sobre práticas disruptivas na educação. In: ENCONTRO BRASILEIRO DE ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA, 8., 2021, Brasília, DF. **Anais [recurso eletrônico]**... Brasília, DF: SBAP; IDP, 2021.

MORAN, J. M. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, Carlos Alberto de; MORALES, Ofelia Elisa Torres (Orgs.). **Mídias Contemporâneas. Convergências**

Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II. Ponta Grossa: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015. p. 15-33.

PRENSKY, M. Digital Native, digital immigrants. Digital Native immigrants. On the horizon, MCB University Press, Vol. 9, N.5, October, 2001.
<http://periodicos.letras.ufmg.br/index.php/textolivre>. Ano: 2012 – Volume: 5 – Número: 2 OS NATIVOS DIGITAIS E AS NOVAS COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS Patrícia Margarida Farias Coelho/Pontifícia Católica de São Paulo.

ZABALA, A. A prática educativa: como ensinar. Porto Alegre: Artmed, 1998. E-book.
ZURUTUZA; Carla Cristina. **Jogos e brincadeiras:** estratégias para o desenvolvimento e aprendizagem. Revista Erecê, São José dos Pinhais, v.7, n.3, p.14731-14744, 2025.