



AS TIC's EM SALA DE AULA: A FERRAMENTA KAHOOT COMO PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Joyce Caroline de Souza Souto - Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Geografia da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB).

Douglas Vidal Costa - Graduando do Curso de licenciatura plena em Geografia da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB

Josandra Araújo Barreto de Melo – Professora lotada no departamento de Geografia da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB).

Contatos: souzajoyce1703@gmail.com; douglas.vidal335@gmail.com; ajosandra@yahoo.com.br

Objetivos

- Rever as metodologias utilizadas em sala de aula.
- Analisar o potencial da utilização de ferramentas de gamificação.
- Fomentar novas metodologias no processo de ensino aprendizagem.

Justificativa

- Este trabalho se justifica na necessidade de repensar as práticas pedagógicas no ensino básico, além de discutir um tema de relevância que é a utilização da gamificação para a sala de aula.

Introdução

- Começamos então por analisar como tem sido equacionada ao longo do tempo a integração das TIC na escola. O surgimento destas tecnologias levou, naturalmente, a formular questões relacionadas com as novas oportunidades que elas podem oferecer para o trabalho educativo. (Ponte, 2000, p.75)
- Refletir sobre escola, ensino e conteúdo curricular escolar reporta a reconhecer que a configuração do mundo atual na sociedade da informação apresenta novas formas de compreender os tempos e os espaços sob a globalização e requer, portanto novas formas de considerar o ensino da Geografia. (Callai, 2010, p. 129)
- A educação para a cidadania é um desafio para o ensino e a Geografia é uma das disciplinas fundamentais para tanto. O conteúdo das aulas de Geografia deve ser trabalhado de forma que o aluno construa a sua cidadania (Callai, 2001, p. 136).

Metodologia

- Ao invés de utilizar instrumentos e procedimentos padronizados, a pesquisa qualitativa considera cada problema objeto de uma pesquisa específica para a qual são necessários instrumentos e procedimentos específicos. Tal postura requer, portanto, maior cuidado na descrição de todos os passos da pesquisa: a) delineamento, b) coleta de dados, c) transcrição e d) preparação dos mesmos para sua análise específica (Günther, 2010, p.210).

Resultado e discussão

- Ao utilizar a gamificação em sala de aula pôde-se perceber a maior participação e indagações importantes durante a aula.
- Importante ressaltar que o celular muitas vezes vilão da atenção dos alunos, pôde ser usado para construção do saber através da plataforma Kahoot.
- A interação dos discentes aumentou significativamente durante a exposição dos conteúdos.
- De maneira geral, é necessário que as escolas fomentem formações continuada de professores que realmente venha agregar o cotidiano destes docentes.

Referências

CALLAI, Helena Copetti. A Geografia e a escola: muda a geografia? Muda o ensino?. **Terra Livre**, n. 16, p. 133-152, 2001.

CALLAI, Helena Copetti. A geografia escolar—e os conteúdos da geografia. **Anekumene**, n. 1, p. 128-139, 2011.

GÜNTHER, Hartmut. Pesquisa qualitativa versus pesquisa quantitativa: esta é a questão?. **Psicologia: teoria e pesquisa**, v. 22, p. 201-209, 2006.

PONTE, João Pedro da. Tecnologias de informação e comunicação na formação de professores: que desafios?. **Revista Iberoamericana de educación**, p. 63-90, 2000.