



# PIBID/GEOGRAFIA: USO DO KAHOOT, MENTIMETER E POWERPOINT NO CENTRO DE EXCELÊNCIA LEANDRO MACIEL EM MOMENTOS DE PANDEMIA

Gabriel Santos Lisboa<sup>1</sup>  
Lucas Santana dos Santos<sup>2</sup>  
Vinicius Santos Conceição<sup>3</sup>  
Vitor Emanuel Oliveira Pinto<sup>4</sup>  
Renata Nunes Azambuja<sup>5</sup>

## INTRODUÇÃO

Com a Pandemia de COVID-19 no Brasil e no mundo, várias instituições adotaram o ensino remoto como principal meio de transmissão de conteúdo/conhecimento, tanto escolas como universidades adaptaram-se a esta realidade, a fim de continuar seu funcionamento.

Este relato advem do PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência) que busca por meio de novas metodologias aplicar esforços na adaptação de atividade cotidianamente presenciais, agora via remota. A área experimental, para aplicação destes recursos foi o Colégio Estadual Centro de Excelência Leandro Maciel, localizado no Bairro Ponto Novo da cidade de Aracaju, Sergipe,

Diante do surgimento de tantos novos instrumentos de construção de materiais didáticos virtuais, buscou-se adaptar ao ensino remoto o uso de ferramentas/estratégias interativas para os alunos, tais como o *Kahoot*, *Mentimeter* e *PowerPoint* com o intuito de aperfeiçoar as aulas online e estreitar os laços com os alunos do 3º ano do do referido Colégio. A justificativa deste estudo é portanto, trazer recursos digitais que possam ser utilizados nesse período remoto como metodologias ativas.

No estudo, visaram-se como objetivos a avaliação do o uso dessas metodologias num período de ensino remoto causado pela *Covid-19*, a participação dos alunos nas atividades e o conhecimento dos alunos sobre o conteúdo estudado em aula através dos resultados obtidos

---

<sup>1</sup>Graduando do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Federal de Sergipe - UFS, [gabriellisboa368@gmail.com](mailto:gabriellisboa368@gmail.com);

<sup>2</sup>Graduado do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Federal de Sergipe - UFS, [lucasantoz.08@gmail.com](mailto:lucasantoz.08@gmail.com);

<sup>3</sup>Graduando do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Federal de Sergipe - UFS, [viniciusconceicaogeo@gmail.com](mailto:viniciusconceicaogeo@gmail.com);

<sup>4</sup>Graduando do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Federal de Sergipe - UFS, [vitoremanuel234@gmail.com](mailto:vitoremanuel234@gmail.com);

<sup>5</sup>Professora Dra. Do Departamento de Geografia da Universidade Federal de Sergipe - UFS, [renatanaz@academico.ufs.br](mailto:renatanaz@academico.ufs.br).



nas plataformas de produção de recursos didáticos.

## **METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)**

As oficinas virtuais aqui relatadas foram aplicadas nas turmas de 3º ano A e de 3º ano B do Centro de Excelência Leandro Maciel – DEA Aracaju/SE. Os recursos necessários para elaboração e execução das atividades basearam-se no uso de metodologias ativas a partir da internet, aparelho celular e computador. Além da colaboração e mediação do professor Supervisor do PIBID/Geografia, Rodrigo Lima, quatro bolsistas de iniciação a docência foram responsáveis pela elaboração e execução em, duas turmas com mais de 50 alunos matriculados.

Cada atividade realizou-se uma vez em dias diferentes. As plataformas *kahoot* e *Mentimeter* são ferramentas que possibilitam a participação dos alunos através de links, enquanto o *PowerPoint*, de forma mais tradicional, ilustra o conteúdo apenas com para fins de interação oral com alunos. A partir da plataforma *kahoot*, foi elaborado um jogo de perguntas e respostas, disponibilizado durante três dias. Já a aplicação do *Mentimeter*, presta-se melhor para interações ao vivo, através da formação de nuvens de palavras, com respostas escritas pelos alunos. E o *PowerPoint* como um jogo de responder uma pergunta oculta a partir da escolha de um número, também ao vivo com participação oral.

A elaboração da oficina de *quiz* foi idealizada pelos bolsistas a partir do assunto trabalhado em aula, sobre Estados Unidos das Americas. Como resultado, oito questões que foram postas na plataforma *Kahoot* por dos bolsitas. Sendo estipulado para que os alunos tivessem um tempo de no maximo trinta segundos para responder cada questão do *quiz*. Definiu-se ainda, para o momento final da aula (nos últimos dez minutos), a disponibilização o link do *quiz* na sala do *Google Meet* através do chat e posteriormente nos grupos de *WhatsApp* dos alunos. Foram oferecidos ainda até três dias para que o quiz fosse respondido.

A segunda ferramenta utilizada para a produção da nuvem de palavras, bem como o conjunto de respostas abertas na plataforma *Mentimeter* ou somente *Menti* foi aplicado ao conteúdo trabalhado sobre a “China – Nova Potência mundial”, conteúdo este, apresentado pelo professor supervisor durante a aula remota na plataforma do *Google Meet*. Neste caso, a plataforma funcionou como um recurso aplicado não para reforço ou revisão mas como ferramenta de ensino. Para sua aplicação, foi elaborado antes da aula com uma pergunta para a “nuvem de palavras” e uma pergunta para o “conjunto de respostas”, o *link* foi



disponibilizado no chat da aula, e transmitido na tela para mostrar aos alunos, suas respostas em tempo real, acompanhadas de um comentário a cada feedback enviado pelos alunos.

A terceira atividade desenvolvida foi o “Encontrando a resposta da pergunta” . Este jogo foi desenvolvido utilizando-se o PowerPoint, através da metodologia de gamificação. Essa oficina teve como tema central “Rússia, Japão e Índia: potências distintas” como conteúdo trabalhado pelo professor supervisor na plataforma *Google Meet*. Com o intuito de ser realizada após a apresentação do conteúdo a intervenção, buscou por meio de um slide do *PowerPoint*, ilustrar em duas colunas, cada uma com três quadrados, na direita quadrados contendo respostas e na esquerda encontravam-se as perguntas. Na coluna das perguntas, estas estavam escondidas por uma sequência numeral de 1 a 3 na ordem dos quadrados. Por fim, o aluno escolheria um número da primeira coluna, posteriormente, descobriria a pergunta por trás daquele número e iria identificar a resposta, referente a pergunta, em um dos quadrados da segunda coluna.

## REFERENCIAL TEÓRICO

Observando o que ressaltam Sousa e Neiva fica evidente o potencial da plataforma *Kahoot*, sendo então utilizada como método de ensino, interessante pela sua disponibilidade e praticidade.

O Kahoot é uma plataforma de aprendizagem e ensino online, que busca trazer elementos de gamificação para criação de quizzes que podem ser utilizados em ambientes empresariais, salas de aula e ambientes sociais. Existe uma série de quizzes prontos e compartilhados sobre diversos assuntos na plataforma, além de haver a opção de criar o seu próprio quiz, privado ou público, e com ranking e pontuação ou não, em 4 modos de jogo (SOUZA & NEIVA, 2018).

Em relação ao *Mentimeter*,

Para ter acesso, o docente acessa o endereço (<https://www.mentimeter.com/>) e cria uma conta na plataforma. Dessa forma, o usuário fica habilitado a criar slides de apresentação ou atividades de interação com os alunos. O acompanhamento da apresentação em tempo real, pelos alunos, ocorre através do acesso ao site <https://www.menti.com/> e pela digitação do código fornecido pelo professor. Entre as opções de atividades interativas, o site oferece: perguntas de múltipla escolha, brainstorming (nuvens de palavras), perguntas abertas, escalas, ranqueamentos, competições por meio de um quiz ou de um conjunto de perguntas e respostas abertas, além de várias opções para criação de slides. O aplicativo possui duas versões, na versão paga é possível realizar um número ilimitado de atividades, bem como criar formulários digitais, já a conta gratuita é limitada a duas perguntas (de qualquer tipo) e cinco questões do Quis (BOTTENTUIT JUNIOR, 2020).

Com o intuito de melhorar o processo de interação dos alunos para com os professores nas aulas online, várias ferramentas/recursos podem ser usados como metodologia, dentre essa vasta possibilidade há o site/aplicativo *Mentimeter* que permite



respostas anônimas durante as aulas para assim compartilhar do conhecimento com os outros, tendo um *feedback* em tempo real, seja no celular/tablet ou no computador/notebook.

O *PowerPoint*, como um programa de apresentações de slides, é um recurso que cada vez mais está presente nas salas de aula de todo o mundo. É uma ferramenta que facilita a metodologia e o aprendizado em sala de aula, deixando o conteúdo mais dinâmico e com diversas possibilidades de incremento versáteis e criativas do conhecimento que já é praticado de forma tradicional. Nesse contexto, na versão de *Desktop* do programa (ao qual é a versão mais completa), há a possibilidade de inserção de elementos interativos e animações, recursos estes que foram utilizados como metodologia.

De acordo com artigo publicado por Pires et al. (2012), o *PowerPoint* não é novidade para a maioria dos estudantes de escola pública, tendo suas pesquisas revelado que 55% dos discentes conheciam a ferramenta, e o grau de excelência como “excelente” era avaliado em 33% e 29% respectivamente ao *PowerPoint* e a internet como ferramentas de Tecnologia da Informação e Comunicação – TIC pelos alunos. Nesses dados, 30,3% dos estudantes consideraram que a ferramenta facilitou o conhecimento do conteúdo em relação ao ano letivo anterior (ao qual não teve o uso da ferramenta). Estes números foram considerados dentro do esperado pelos pesquisadores, afinal cada vez mais os governos estão investindo na informatização do ensino público.

No ensino remoto, o *PowerPoint* virou um dos principais recursos TIC nas salas de aula virtuais, e não à toa, a sua versatilidade e praticidade causaram esse sucesso. Com a nossa ferramenta se enquadrando na aprendizagem memorística classificada pela teoria da aprendizagem significativa de Ausubel (1982), onde diz que:

esse tipo de aprendizagem pode assumir um caráter significativo ou mecânico, de acordo com a relação do novo conteúdo com a estrutura cognitiva prévia do estudante. O conhecimento que se adquire de maneira significativa é retido e pode ser resignificado durante a vida do cidadão, aumentando assim a sua capacidade de apreender outros conteúdos. Bem como, se o conteúdo for esquecido, a reaprendizagem é facilitada (Pelizzaria et al, 2002).

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo de perguntas e respostas (*quiz*) elaborado na plataforma *Kahoot* foi aplicado no dia 10 até o dia 13 de Junho de 2021, tendo como conteúdo trabalhado os “Estados Unidos da América”, pelo professor supervisor na plataforma *Google Meet*.

Os resultados dos alunos ficam disponíveis para o operador na plataforma e pôde ser baixado em arquivos também, tanto no *Kahoot* quanto no *Mentimeter*. No *Kahoot*, em total



obtivemos a participação de treze alunos. Uma aluna não respondeu nenhuma questão por motivos desconhecidos. Uma aluna acertou todas as oito questões. Três alunos acertaram sete questões. Três alunos acertaram seis questões. Três alunos acertaram cinco questões. Dois alunos acertaram a metade (quatro questões). A participação dos alunos no jogo foi baixa, uma vez que as frequências nas aulas remotas também se apresentaram baixas. Os alunos que responderam mostraram um bom desempenho em relação ao conteúdo passado, acertando em média acima 50% das questões.

Já no *Mentimeter*, as oficinas ocorreram no dia 02 de setembro de 2021 e tiveram participação ainda menor. Ao todo, participaram apenas 8 alunos no uso da nuvem. Em geral, os alunos colocaram até duas palavras e das respostas abertas (caixas de texto) escreveram frases ou textos curtos. Os resultados foram gerados no próprio site da plataforma. Todo o conteúdo posto como resposta na metodologia aplicada tinha relação com o conteúdo estudado, o que nos levou a pensar que além de terem compreendido o que foi trabalhado, houve uma troca de conhecimento.

O jogo “encontrando a resposta da pergunta”, realizado no dia 23 de setembro de 2021 ao vivo pelo *Google Meet*, obteve uma participação muito pequena de alunos. Apenas três alunos entraram na aula, o professor declarou que a baixa frequência estava relacionada com exaustão do ensino remoto e principalmente pela retomada do ensino de forma híbrida (uma semana presencial e outra semana remota). Apesar disso todos os alunos que estavam presentes participaram do jogo de perguntas e resposta, com respostas corretas e coerentes ao assunto, demonstrando ótimo desempenho.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A educação no nosso país ainda necessita de muitas melhorias, sobretudo no que se refere a introdução de tecnologias de informação e comunicação (TIC), a fim de aprimorar o ensino básico no mundo contemporâneo. Ainda que se apresente de maneira fortemente segregadora por vivermos em um país com desigualdades sociais acentuadas, essas ferramentas precisam ser incentivadas, pois contribuem para o desenvolvimento de diversas habilidades e promovem uma maior participação dos alunos/estudantes nas aulas, quando passíveis de serem apresentadas a um número considerável de expectadores.

Para os futuros professores, é necessário atentar-se às transformações que estão ocorrendo no ensino, e adequar-se a fim de propiciar, um melhor desenvolvimento dos alunos. Mas para o ensino nas escolas da rede pública isso é uma realidade muito distante, visto que



durante a pandemia, houve frequentemente um baixo índice de respostas e participação nas aulas. Nas turmas ora trabalhadas, verificou-se um grande desinteresse, bem como necessidade de abandonar a escola para trabalhar ou ainda por falta de oportunidade (ou não acesso a internet), resultando em uma massiva evasão escolar causado pela Pandemia de Covid-19.

As plataformas *Kahoot* e *Mentimeter* demonstram muito potencial para o ensino remoto, com praticidade, bom processo de entrega de resultados de forma detalhada e facilidade de acesso sendo respondido em poucos minutos pelos alunos. O PowerPoint demonstrou possuir recursos ainda não muito explorados, que com muita criatividade se tornam metodologias de ensino incríveis a exemplo do que foi apresentada no estudo. Os alunos apresentaram bom desempenho em relação ao assunto passado em aula.

**Palavras-chave:** Ensino Remoto, Pandemia, Kahoot, Mentimeter, PowerPoint.

## REFERÊNCIAS

BOTTENTUIT J. J.B Aplicativos de interação em sala de aula: análise de três possibilidades pedagógicas com recursos digitais. **Revista Cocar**. V.14 N.30 Set./Dez./ 2020 p.1-16.

PELIZZARIA.; KRIEGL M.L.; BARON M.P.; FINCK N.T.L.; DOROCINSKI S.I. Teoria da aprendizagem significativa segundo Ausubel. **Revista PEC**, Curitiba, v. 2, n. 1, p. 37-42, jul. 2002.

PIRES, F.E.S.S.; ARAUJO-JORGE, T.C.; TRAJANO, V.S. Avaliação sobre o uso do programa PowerPoint em sala de aula por estudantes da educação básica na rede pública. **R. B. E. C. T.**, vol 5, núm 1, jan./abr. 2012

SOUZA, M. B.; NEIVA, F. W. Uso do kahoot como plataforma de apoio ao ensino em universidades. **IV Seminário de Extensão e Pesquisa CES/JF**, 2018.