

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE GEOGRAFIA: O USO DO KAHOOT)

Victor Gomes Moreira¹

Profa. Orientadora: Maria Lenilda Caetano França²

INTRODUÇÃO

O avanço das tecnologias digitais transformou a educação, especialmente após a pandemia de Covid-19, que exigiu adaptações rápidas e o uso intensivo de recursos tecnológicos. Esse cenário impulsionou professores e alunos a explorarem novas ferramentas para tornar o ensino mais acessível e dinâmico.

Entre essas ferramentas, a gamificação tem se destacado por promover motivação e engajamento por meio de dinâmicas de jogos, que, segundo Macedo (2022), facilitam o aprendizado ao integrar conceitos educacionais em ambientes interativos. Este artigo discute o uso do aplicativo Kahoot como ferramenta gamificada para o ensino de Geografia, buscando identificar os impactos dessa metodologia em turmas do Ensino Fundamental – Anos Finais de uma escola pública.

O uso de tecnologias educacionais passou a ser uma necessidade para facilitar a aprendizagem, principalmente em contextos de ensino remoto e híbrido. Segundo Bacich e Moran (2018), as metodologias ativas como a gamificação e o ensino híbrido promovem uma educação inovadora e voltada para a interação entre conteúdo, professor e aluno, oferecendo um aprendizado mais dinâmico. A gamificação é definida como a utilização de elementos de jogos em contextos não lúdicos, visando engajar os participantes e tornar os processos mais atraentes (Bacich et al., 2015). Este conceito, aplicado na educação, transforma a experiência dos estudantes ao estimular habilidades cognitivas e socioemocionais, trazendo desafios que incentivam a participação ativa.

Ferramentas de gamificação, como o Kahoot, têm se mostrado eficientes no ambiente escolar por serem acessíveis e fáceis de aplicar. Gomes e Silva (2023) destacam que aplicativos gamificados, como o Kahoot, promovem o desenvolvimento de habilidades cognitivas e comunicativas ao apresentar perguntas em formato de quiz, onde os alunos respondem em tempo real. Essa dinâmica torna a aula mais interativa e

¹ Especialista em Ensino de Geografia e História pela Faculdade FAVENI- AL, victormoreira17@hotmail.com;

² Professora Doutora do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal de Alagoas- UFAL, maria.franca@penedo.ufal.br.

colaborativa, permitindo ao professor monitorar o progresso dos alunos e incentivar discussões sobre os temas abordados. Em aulas de Geografia, essa abordagem ajuda a consolidar conteúdos teóricos e práticos, contribuindo para um aprendizado mais significativo.

Neste contexto, a finalidade deste trabalho foi avaliar como o Kahoot contribuiu para a compreensão dos conteúdos de Geografia, como Biomas brasileiros, biodiversidade e espaços geográficos e analisar o interesse dos alunos pela disciplina, além de observar mudanças na participação e engajamento durante as aulas.

METODOLOGIA

Para analisar os efeitos da gamificação no ensino de Geografia, optou-se pela abordagem metodológica da pesquisa-ação, que se caracteriza pela investigação prática, onde pesquisador e participantes trabalham conjuntamente para identificar, solucionar problemas e promover mudanças. Essa metodologia foi escolhida pela sua capacidade de proporcionar feedback imediato, permitindo ao professor ajustar as práticas pedagógicas conforme as necessidades observadas.

No contexto de turmas do Ensino Fundamental – Anos Finais em uma escola pública, foram planejadas atividades que contemplassem conteúdos essenciais da disciplina, como biomas, biodiversidade, espaços geográficos entre outros. A pesquisa foi organizada em ciclos de ações, nos quais os alunos eram expostos a uma combinação de aulas teóricas, discussões guiadas e atividades práticas, como o uso de mapas e simulações geográficas.

O Kahoot foi inserido como uma ferramenta interativa para reforçar o aprendizado dos conteúdos trabalhados em sala. Para cada tema, o professor criou quizzes com perguntas de múltipla escolha no aplicativo, com questões formuladas para testar o conhecimento dos alunos e reforçar conceitos importantes. Os alunos, divididos em equipes, acessavam o quiz em dispositivos móveis e respondiam em tempo real. Essa configuração gerou um ambiente de competição saudável, onde, além do aspecto lúdico, os estudantes puderam comparar o desempenho de suas equipes, discutindo os resultados em um contexto de colaboração e aprendizado.

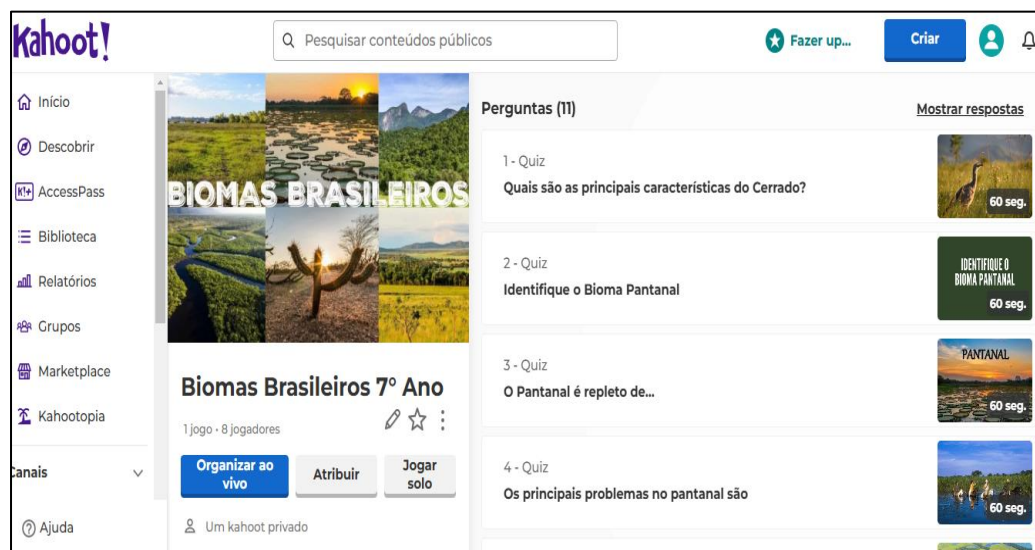
Após cada rodada de quizzes, o professor conduzia uma sessão de feedback e discussão, revisando as respostas corretas e explicando os pontos mais complexos. Esse momento também permitia que os alunos expressassem suas dúvidas, promovendo uma interação mais aprofundada sobre o conteúdo. Além disso, o professor observava

atentamente o progresso individual e coletivo, registrando dados que indicavam tanto o nível de participação quanto as dificuldades enfrentadas pelos alunos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após a implementação do Kahoot, observou-se um aumento significativo no engajamento dos alunos e na compreensão dos conteúdos de Geografia. A utilização do Kahoot nas aulas promoveu um ambiente de competição saudável e colaborativa, onde os alunos participaram ativamente e demonstraram maior interesse pela disciplina (ver Figura 1). Os resultados sugerem que o uso de recursos gamificados pode motivar os estudantes a interagirem com o conteúdo de forma mais dinâmica e eficiente, facilitando o processo de ensino-aprendizagem.

Figura 1- Recortes do Kahoot utilizado nas aulas de Geografia.



Fonte: Dados da pesquisa (2024).

As discussões em sala de aula revelaram que a gamificação desempenha um papel importante no desenvolvimento de habilidades críticas entre os alunos, como a capacidade de tomar decisões rapidamente e de cooperar eficazmente em grupo. Estudos indicam que o uso de tecnologias, especialmente em disciplinas como Geografia, oferece um aprendizado mais dinâmico e contextualizado, auxiliando os estudantes a compreender fenômenos geográficos de maneira prática e interativa (Silva, 2021).

Ao utilizar ferramentas como o Kahoot, os alunos relataram uma experiência de aprendizado mais prazerosa, evidenciando um aumento na motivação e no engajamento. Esse interesse reforça a eficácia da gamificação para o ensino da Geografia, aproximando

os conteúdos do cotidiano dos estudantes e promovendo um ambiente que valoriza a interatividade e o protagonismo do aluno no processo de aprendizagem (Macedo, 2022).

Esta pesquisa buscou não apenas avaliar o aumento do interesse e engajamento pela disciplina de Geografia, mas também observar como a gamificação influencia a compreensão de conteúdos complexos. A pesquisa-ação, nesse sentido, possibilitou um acompanhamento contínuo do impacto do Kahoot nas aulas e uma adaptação ágil das práticas pedagógicas para atender melhor as necessidades de aprendizagem dos alunos. Dessa forma, as tecnologias educativas não apenas facilitam o entendimento de conceitos complexos, mas também ajudam a formar indivíduos mais críticos e colaborativos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência de utilizar o Kahoot como ferramenta de apoio no ensino de Geografia mostrou-se positiva, evidenciando que a gamificação pode promover um aprendizado mais significativo. A interação proporcionada pela dinâmica de jogo despertou maior interesse dos alunos, além de facilitar a compreensão de conteúdos complexos. Com isso, a prática de gamificação em sala de aula não só contribui para o desenvolvimento cognitivo e socioemocional dos estudantes, mas também torna o ensino mais atrativo e adaptado às necessidades contemporâneas.

Em síntese, o uso de tecnologias educacionais como o Kahoot permite a criação de um ambiente de aprendizado ativo e engajador, evidenciando seu potencial na promoção de uma educação inovadora. Recomendamos que novas pesquisas sejam realizadas para explorar o impacto da gamificação em outras disciplinas, além da análise de estratégias que integrem ainda mais o uso de tecnologias e práticas pedagógicas voltadas para o desenvolvimento integral dos alunos.

Palavras-chave: Gamificação, Ensino de Geografia, Kahoot.

REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian; MORAN, José Manuel (Orgs.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. 2. ed. **Penso**, Porto Alegre, 2018.

BACICH, Lilian; TANZI, Sílvia; TREVISANI, Fabiana Maria Amaral (Orgs.). Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação. 1. ed. **Penso**, Porto Alegre, 2015.



GOMES, Laura; SILVA, Marcos André. A importância da comunicação e expressão oral em apresentações acadêmicas: um estudo em oficinas práticas de Ciências. Revista Educação em Debate, São Paulo, v. 18, n. 3, p. 120-130, 2023.

MACEDO, Fernando. Estratégias de gamificação para o ensino de Geografia. Revista Brasileira de Educação Geográfica, São Paulo, v. 8, n. 2, p. 50-67, 2022