

QUIZ NO ENSINO DE CIÊNCIAS: UMA ALTERNATIVA DE METODOLOGIA NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

José Francisco do Nascimento Filho ¹
Carlos José Araújo da Silva ²

RESUMO

O uso de metodologias no ambiente escolar é uma importante temática no contexto educacional geral, pois vem sendo desenvolvida em diversas áreas. Na área do ensino do ensino, essa realidade não é muito diferente, pois é cada vez mais necessário, promover novas possibilidades no processo de ensino e aprendizagem. Nessa perspectiva, o presente trabalho tem como objetivo, avaliar o quiz como um instrumento para potencializar o aprendizado dos estudantes. Para isso, é necessário também avaliar os conhecimentos prévios dos alunos sobre o conteúdo abordado, desenvolver o quiz como um instrumento de ensino e verificar a eficácia dele na aprendizagem. A metodologia utilizada nesse trabalho é de natureza qualitativa e quantitativa e tem como base a experiência da aplicação de um quiz com uma turma do ensino fundamental II de 8º ano, na finalidade de colher informações sobre os conhecimentos adquiridos na aplicação do quiz de um aplicativo digital chamado kahoot! Os resultados encontrados no questionário revelaram que com relação a aprendizagem dos estudantes e a valorização das metodologias diferenciadas o aplicativo foi avaliado pelos alunos como um potencial instrumento de aprendizagem no conteúdo, visto que os conhecimentos apresentados em mais de 80% dos estudantes da turma, revelaram a importância de se trabalhar metodologias mais ativas. Assim se conclui de maneira geral, que incentivar e investir em metodologias diferentes das tradicionais no ensino de ciências pode trazer resultados extremamente gratificantes aos estudantes e assim desenvolver cada vez mais suas habilidades.

Palavras-chave: Ensino de Ciência, Metodologia, Tecnologias Educacionais.

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Biologia do Instituto Federal de educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte - IFRN josemoab771@gmail.com;

² Professor orientador: Mestre em educação pelo programa de pós graduação (POSENSINO), associação UERN, UFERSA e IFRN, carlos_adm_silva@hotmail.com.

INTRODUÇÃO

As possibilidades metodológicas que podem ser utilizadas pelos professores vêm se modificando ao longo do tempo e ganham bastante espaço de discussão nas últimas décadas no contexto educacional geral. Assim, se observa que a educação escolar ainda encontra desafios relacionados as mudanças nas metodologias de ensino e acompanham as transformações na sociedade contemporânea com foco na prática docente, sendo de extrema importância para uma aprendizagem eficiente.

Em concordância com o atual contexto educacional, enquanto alguns professores fazem uso de instrumentos bastante difundidos no meio educacional como o quadro negro, giz e livro didático, sendo essas metodologias conhecidas por tradicionais, com aulas absolutamente expositivas, é visto em algumas escolas outros profissionais que fazem uso de práticas pedagógicas inovadoras, diversificando as estratégias de ensino a serem exploradas e modificando a forma de se trabalhar os conhecimento (ANTUNES, 2014).

Além disso, práticas que envolvem jogos se fazem interessantes também para os professores, podendo ser vista como um recurso didático mais leve e eficiente, na construção do conhecimento, uma vez que aborda com criatividade e participação, o desenvolvimento cognitivo, a competição e o raciocínio rápido para se chegar a um resultado, que seria vencer o jogo. Com o surgimento da internet e de suas ferramentas, as possibilidades de se trabalhar jogos em sala de aula ganharam um importante reforço.

Nesse processo inúmeras informações conseguem se disseminar, potencializado o contato direto dos alunos com as novas ferramentas digitais, surgindo assim o desenvolvimento de atividades no modo virtual. Com relação a isso, o quiz é uma ferramenta que pode atuar como uma alternativa de recurso digital que pode ser adotado de maneira significativa no processo de ensino e aprendizagem, sendo encaminhada de maneira inovadora e com intencionalidade voltada para abordagens pedagógicas.

Atividades envolvendo quiz promovem uma outra perspectiva para a sala de aula e justamente por proporcionar essa visão diferente em relação aos conteúdos que se faz importante disseminar abordagens que realcem o conhecimento dos estudantes. Assim, por meio da integração, comunicação, participação dos professores em práticas metodológicas que estimulam competição como é o caso do quiz, vem revelando avanços nos muitos campos do sistema educacional.

Assim, o objetivo desse trabalho é propor uma aula, tendo o quiz como um instrumento para facilitar o aprendizado dos alunos, assim como tornar as aulas de ciência mais dinâmica. Além disso, o foco dessa metodologia, é validar o quiz como um instrumento potencializador de aprendizagem com alunos do 8º ano no conteúdo de sistema reprodutor masculino e feminino.

O presente estudo se encontra segmentado em quatro partes, onde elas se complementam e se relacionam na consolidação e fortalecimento do entendimento das ideias, objetivos e estruturação da pesquisa. O primeiro ponto da estruturação do estudo é a introdução, onde se encontra uma apresentação do contexto e da temática trabalhada, assim como a exposição dos objetivos que asseguram os resultados esperados.

O capítulo seguinte é o desenvolvimento e se encontra composto pelos seguintes itens: o referencial teórico, com os embasamentos teóricos que asseguram a importância da temática no cenário geral do conhecimento científico, planejamento da pesquisa com os procedimentos metodológicos desenvolvidos para se chegar ao objetivo do estudo e apresentação e análise dos resultados com os achados e discussões dos dados evidenciados durante todo o percurso da pesquisa, destacando o que se tem de mais relevante em conhecimento produzido.

A terceira parte do estudo se constitui nas considerações finais, onde é apresentado o que se encontrou de relevante na pesquisa e as perspectivas de avanços em trabalhos futuros, seguido disso, temos e quarta parte do estudo são as referências bibliográficas respectivamente onde nas considerações se faz uma síntese do que se encontrou de relevante para o estudo e nas referências os principais autores que serviram de apoio teórico.

METODOLOGIA

A aplicação das questões se deu no dia 7 de junho de 2020, por meio da aplicação de um formulário online, que foi entregue ao professor titular da turma pesquisada para o mesmo executar a aplicação do questionamento com a turma de 9º ano da referida escola. O questionário inicial se constitui em perguntas relacionadas ao tipo de metodologia utilizadas nas aulas de ciências para averiguar quais aplicações metodológicas na sala de aula e ver os conteúdos que eles mais tiveram dificuldades no 8º ano.

Essa primeira fase foi realizada em turma com 28 alunos de uma turma de 9º ano Ensino Fundamental, onde todos os alunos tiveram acesso as perguntas do questionário 1 e assim o responderam. Com o resultado do primeiro questionário, foi aplicado o quiz do Kahoot na turma de 8ºano para em seguida se executar um segundo questionário para avaliar

o conhecimento dos alunos dessa turma após o quiz e sobre a opinião deles a respeito da metodologia utilizada.

Assim, foram usados 3 questionários, o primeiro chamado de (Questionário 01) metodologias e assuntos do 8º que foi aplicado no 9º ano, (Questionário 02) aplicado antes do jogo) na turma de 8º ano e o (Questionário 03) aplicado depois do jogo. Dessa forma foi utilizado o Kahoot na turma de oitavo ano após se averiguar no nono ano qual era a maior dificuldade dos estudantes com relação a metodologias e conteúdo.

O primeiro questionário (Questionário 01) na questão, 1 focou nos conteúdos que eles tinham dificuldades e a abordagem metodológica para embasar o conteúdo. Com relação ao conteúdo para se realizar o quiz, os alunos citaram que o conteúdo de sistema reprodutor masculino e feminino, que eles tinham mais dificuldade. Essa informação foi recolhida no primeiro questionário para assim se elaborar o 2º questionário de avaliação do jogo, sendo objetivo, e aplicado antes e depois do quiz para avaliação do aprendizado dos alunos com o quiz como um instrumento facilitador no ensino de Ciências.

O segundo e terceiro questionários (Questionário 2 e 3) foi aplicado antes e depois da aplicação do quiz em sala no 8º ano e contou com 7 questões. O referido questionário foi aplicado em uma turma de 8º ano do ensino fundamental e contou com a participação de todos os 25 alunos da turma. O (Questionário 3) foi uma junção do primeiro questionário (Questionário 1) aplicado no 9º ano e com o (Questionário 2), onde as três primeiras questões foram sobre o assunto do quiz e as quatro últimas foram sobre a metodologia utilizada.

Com relação ao (Questionário 2) e ao (Questionário 3), ambos aplicados no 8º sendo o primeiro antes do quiz e o outro depois. Ambos os questionários aconteceram de forma eletrônica. Todas as atividades foram realizadas e organizadas pelo professor titular da turma e com o estabelecimento das devidas comunicações e planejamento.

O momento para o kahoot! Foi também em sala de aula. Devido o momento de pandemia, as atividades referentes aos dois questionários e a aplicação do quiz, foi realizado pelo professor titular que realizou a atividade de forma remota com sua turma. A prática com o aplicativo kahoot! (quiz) se deu após o (Questionário 1) aplicado na turma de 9º ano, buscando os conteúdos que esses alunos tiveram no 8º anos e quais tiveram mais dificuldades.

O questionário por sua vez, teve um caráter investigativo a respeito das práticas metodológicas envolvendo a turma do 9º que pudessem ser mitigadas no 8º ano. Entrando mais em detalhes da dinâmica da aplicação do quiz em sala de aula, a atividade consistiu em uma rodada de perguntas, totalizando 10 perguntas, das quais 3 foram escolhidas para compor o (Questionário 3). Em relação à técnica de coleta dos dados podem ser: bibliográfica,

experimental, documental, estudo de caso, levantamento, pesquisa-ação, pesquisa participante, dentre outras.

A pesquisa bibliográfica foi efetuada durante toda a duração do projeto e as buscas a esses materiais se deu, em sua maioria, utilizando-se os recursos bibliográficos disponíveis na internet e por meio de pesquisas realizadas em casa. 24 Após o planejamento se executou a aplicação do (Questionário 1) onde se pretendeu evidenciar a dificuldade relacionada a metodologia e conteúdo no 9º ano, com o resultado do primeiro questionário se aplicou o (Questionário 2) antes da atividade com o Kahoot! Na turma de 8º ano e posterior a prática se aplicou o (Questionário 3) para averiguar a aprendizagem perante a metodologia utilizada.

REFERENCIAL TEÓRICO

O ensino de ciências assim como várias outras áreas do conhecimento, necessita de modificações em suas abordagens referente as mudanças do mundo atual e muitas dessas mudanças estão diretamente ligadas as novas metodologias como tecnologias digitais. Dessa maneira é de extrema importância pensar em uma proposta que desenvolva dentro do ensino de ciências as tecnologias digitais como parte da formação dos estudantes (MARTINS, 2018).

Reforçando a importância do uso do Quiz na prática docente no ensino de ciências, é interessante destacar entre outras possibilidades, a ação de formação e capacitação do docente para ser competente na interação entre sua prática e a aquisição de metodologias que despertam interesses de aprendizagem nos estudantes, principalmente nas ciências naturais e suas tecnologias (BÉVORT E BELLONI, 2009).

Sendo assim, para potencializar o sucesso dessas práticas, os professores de ciências deveriam ter um maior espaço de tempo para a prática pedagógica, sendo esse destinados a pesquisa de aprimoramento de seu trabalho, melhorando cada vez mais a relação ensinoaprendizagem com os alunos e inovando suas bases formativas (MARTINS, 2018).

Sendo assim, essa pesquisa se justifica na necessidade real de se abordar no ensino de ciências práticas pedagógicas cada vez mais inovadoras e diferenciadas como um novo caminho para despertar um aprendizado mais simples e alternativo. Como opção para essa pesquisa, a escolha foi o Quiz para que os alunos escolham uma resposta correta dentre as quatro opções mostradas.

Além dessas opções, o professor pode escolher um local de armazenamento online para o Quiz criado, quais pessoas podem visualizar essa atividade, o idioma utilizado e disponibilizar um vídeo para introdução da atividade (BRANDÃO, 2007).

Essas e outras situações fazem do Quiz uma ótima opção para ser desenvolvida pelos professores e vem ganhando força no meio educacional como uma ferramenta que possibilita aprendizagem, competição, distração e brincadeira em uma só atividade (NOIA et al., 2019). Assim é uma necessidade do sistema de educação, promover e aprimorar técnicas de aprendizagens que foquem nas atualidades do mundo atual.

Nesse sentido, muitos autores relatam que um dos problemas das escolas públicas brasileiras, em relação a disponibilidade de práticas e metodologias voltadas para uma postura mais ativa dos estudantes se encontra ligado diretamente a maneira como os educadores se acostumaram a ministrar suas aulas e mais ainda falta de formação continuada nessa linha de conhecimento, principalmente nas áreas de ciências da natureza (BRANDÃO, 2007).

Isso reflete diretamente na aprendizagem dos alunos no que se refere as aprendizagens para o ensino de ciências, pois não vão ter a oportunidade de se encontrarem atualizados em relação as metodologias de aprendizagem e as realidades da estrutura como a sociedade se organiza no mundo atual e tecnológico. Frente a esse desafio existe ainda a não utilização ou falta de contato, conhecimento ou habilidade dos educadores formados a muitos anos e que não se atualizam com as mudanças tecnológicas da educação científica e por esse motivo não utilizam metodologias ativas como o Quiz (BÉVORT E BELLONI, 2009).

Sendo assim, no contexto atual da educação do nosso país, as práticas relacionadas a promover um maior aproveitamento no processo de aprendizagem em ciências da natureza tem se mostrado um interessante meio para se trabalhar formas diversificadas e inovadoras em muitas escolas. Em meio a isso, a principal dificuldade enfrentada por muitos estabelecimentos de ensino no que se refere a adequação e acolhimento das novas tecnologias para as ciências da natureza, se restringe simplesmente a carência de ações para o desenvolvimento e aprimoramento metodologias de ensino diferenciadas que sejam promissoras (GEMIGNANI, 2012).

Promovendo esse tipo de ação, as possibilidades e perspectivas que podem vir a aparecer para o professor em seu processo educativo e de transmissão do conhecimento ultrapassam resultados de outros modelos metodológicos mais tradicionais.

Fazendo uma ligação entre os aplicativos tecnológicos e o Quiz como duas estratégias de promover aprendizagem, se inclui nessa ligação os jogos educativos, pois os mesmos apresentam uma perspectiva pedagógica importante no que se refere a lúdico. Assim, situações de ensino-aprendizagem potencializadas por ferramentas capazes de alavancar a construção do conhecimento de forma leve, introduz no ambiente escolar a participação e motivação para realização das atividades e ação ativa e motivadora (FIALHO, 2008).

No que se refere a relacionar metodologias educacionais digitais com aspectos de jogos no processo de ensino e aprendizagem, podemos citar alguns aplicativos que se encaixam nessa categoria e em especial um que é bastante utilizado nas escolas.

Essa ferramenta é o software Kahoot! Que possui uma versão em formato de site e uma versão para celular que é um aplicativo. Esse aplicativo é uma possibilidade tecnológica que pode ser usada por professores e alunos, pois possui bastante recursos de interação, que traz elementos chamativos como um design colorido e fácil acesso para assim conseguir atrair os usuários. O interessante nessa ferramenta tecnológica é que em sua essência, ela foi desenvolvida no intuito de poder levar o conhecimento de forma divertida e simples (DA SILVA et al., 2018).

Sendo assim, há a necessidade de se inserir ferramentas pedagógicas digitais em sala de aula para atender a demanda atual por novas tecnologias. As novas tecnologias estão presentes em nosso meio vão desde computadores e celulares a tablets, videogames, televisões, e são indispensáveis pela facilidade de acesso a informações, por estarem inseridas no cotidiano principalmente da juventude contemporânea, influenciando-os em seus modos de agir, pensar, relacionarem-se (SEIBEL; ISSE, 2017).

Em concordância com essa perspectiva, percebe-se, portanto, que existe uma oportunidade de se aproveitar esta atração por dispositivos móveis para contribuir para a aprendizagem em sala de aula, pois os equipamentos e aplicativos digitais das novas tecnologias, chamam bastante a atenção e se for utilizados para fins educacionais os resultados podem ser satisfatórios (NOIA et al., 2019).

Em uma outra perspectiva, em um contexto educacional envolvido com as tecnologias, ensino de ciências e metodologias ativas para disseminação do conhecimento científico, o professor que conseguir relacionar os mecanismos digitais com os processos educacionais, vai conseguir desenvolver ainda mais a aprendizagem de seus alunos (TARDIF, 2006).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com práticas como essa, que desenvolve no estudante a integração com os conhecimentos da disciplina e com as novas tecnologias, espera-se que o educador desenvolva habilidades criativas e sistematize suas ideias de forma inovadora, numa efetiva interação e articulação com as diferentes áreas do conhecimento. Há diversas maneiras de ensinar e de aprender, de maneira formal, como acontece na escola, e informal, fora dela (TARDIF, 2006).

Com relação ao (Questionário 3) que foi aplicado em uma turma de 8º ano após a aplicação do quiz sobre o assunto de sistema reprodutor humano podemos destacar que ele se apresenta como uma ferramenta de averiguação da aprendizagem do conteúdo de sistema reprodutor por meio do quiz e a visão dos alunos a respeito dessa abordagem metodológica nas aulas de ciências. Com relação aos três primeiros questionamentos do (Questionário 3) sobre o conteúdo de sistema reprodutor humano, temos a tabela (1) com o percentual de acerto dos alunos antes e depois da aplicação do quiz.

Tabela1: Comparação de acertos dos estudantes antes e depois do quiz

Questão	Porcentual de acertos antes quiz	Porcentual de acerto após o quiz
1	56%	76%
2	36%	88%
3	29%	100%

Fonte: o autor

Foram utilizadas apenas três perguntas para comparação entre o número de acertos entre os questionários 2 e 3, pois foram as perguntas que tivemos maior diferença de percentual do antes e depois, assim podemos ver como o quiz pode ser uma ferramenta auxiliar no aprendizado.

Dessa forma fica claro que a aprendizagem dos estudantes fica bem mais clara e eficiente com abordagem do aplicativo, pois se constatou um percentual bem maior de acertos no questionário dois no que se refere as questões do conteúdo aplicado. Após a atividade com o kahoot e aplicação do questionário com perguntas do conteúdo e de metodologias, as perguntas referentes ao conteúdo tiveram 100% de aproveitamento, pois todos os alunos conseguiram acertar as perguntas.

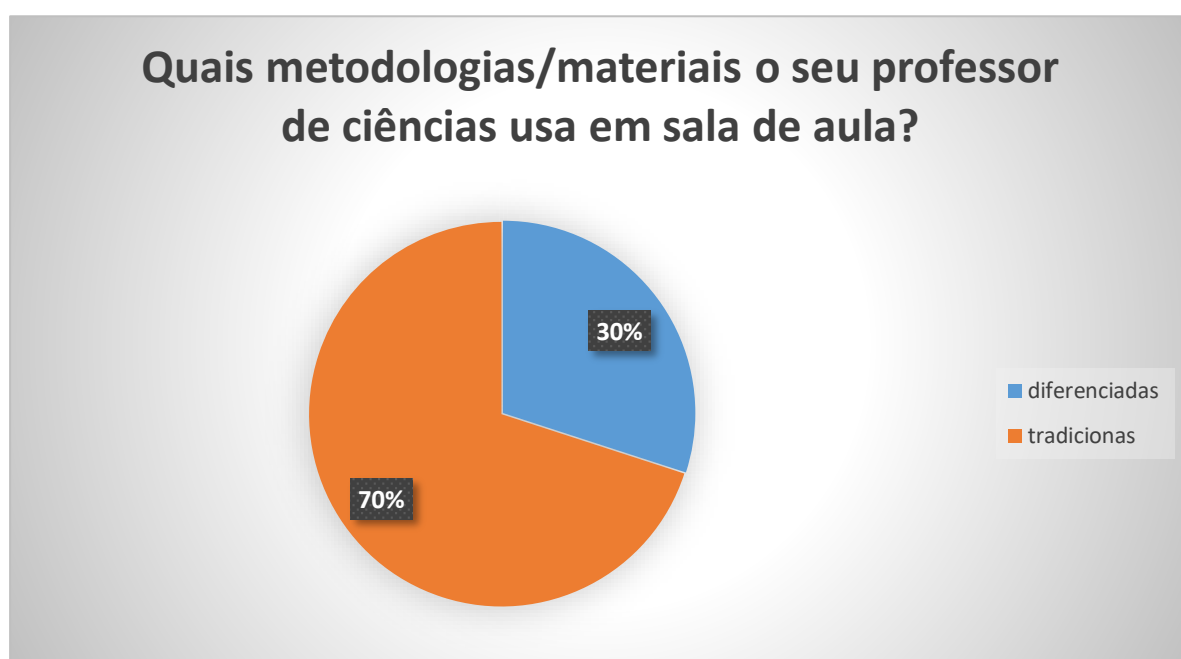
Como a aplicação do quiz se deu em poucas aulas, foi observado ainda um timo desempenho dos estudantes com relação ao quiz para um assunto ministrado, que no caso foi o sistema reprodutor feminino e masculino. Além disso os alunos contribuíram com a participação e interação, com um número pequeno de alunos em sala de aula, ficou bastante didático a aula, havendo ainda uma dispersão dos alunos, através da conversa.

As discussões (análises) geradas a partir dos resultados deverão ser criativas, inovadoras e éticas, de maneira a corroborar com as instruções de pesquisa científicas do país. Levando em consideração a referencia a autores e teorias, bem como referenciando os resultados

encontrados. Com relação ao conhecimento e contato dos estudantes com metodologias ou abordagens que trabalham na perspectiva de *quis*, os alunos foram unânimes em afirmar que conhecem essa metodologia e que já tiveram algum contato com essa possibilidade de se revisar ou trabalhar um conteúdo.

Seguindo a sequência do (Questionário 2) na pergunta 4- Quais metodologias/materiais o seu professor de ciências usa em sala de aula? 70% dos alunos apontaram no (Gráfico 1) novamente que os métodos tradicionais como o mais utilizado, mostrando que é necessário se pensar em novas práticas para o ensino de ciências .

Gráfico 01: porcentagem do contato com metodologias tradicionais



Fonte: O autor

Com relação ao questionamento 5- Você conhece o jogo chamado *quiz*? 100% conheciam o jogo e no 6- Você considera as aulas de ciências dinâmicas? 97% apontaram que não consideram. Indo para o 7- O que poderia ser feito para tornar as aulas mais animadas? 94% apontaram alternativas mais divertidas como jogos e brincadeiras como uma alternativa de aula mais atrativa.

Com relação a esses dados temos a (Tabela 2) com as informações referentes as respostas das perguntas referentes a metodologias na sala de aula no qual as perguntas foram feitas na turma de 9º ano no (Questionário 01) e no 8º ano no (Questionário 03).

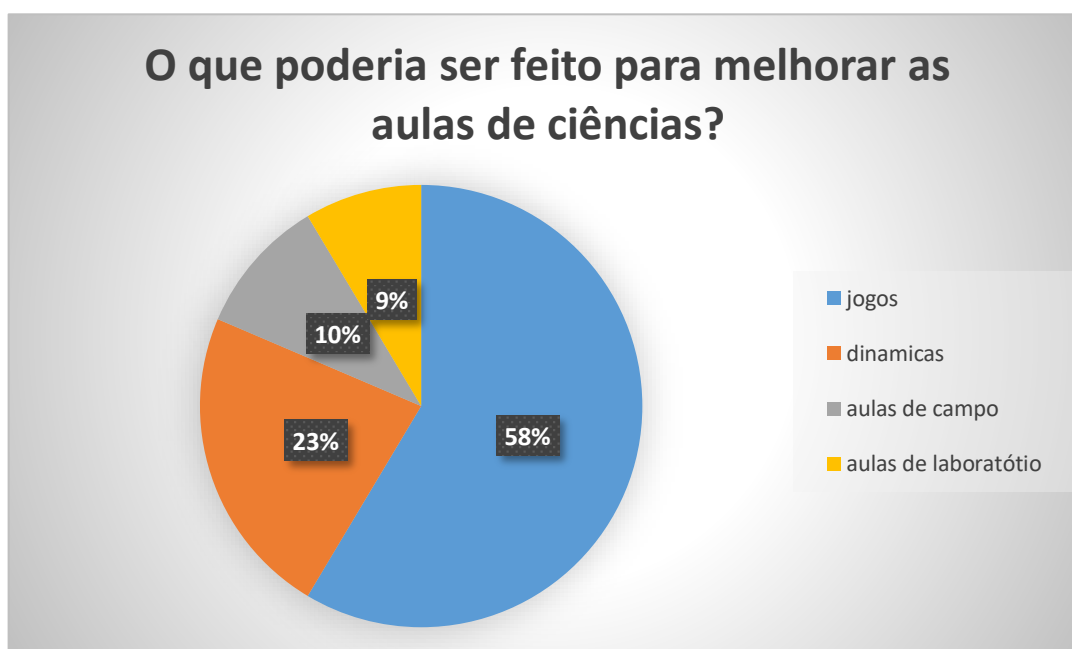
Tabela 2: Comparação da opinião dos estudantes do 9º e 8º ano com relação as aulas de ciências

Questões sobre metodologias aplicadas nos dois questionários	8º ano	9º ano
Você conhece o jogo chamado quiz?	Sim: 56%	Sim: 76%
Quais metodologias/materiais o seu professor de ciências usa em sala de aula?	Tradicionalis: 100%	Tradicionalis: 70%
Você considera as aulas de ciências dinâmicas?	Não 100%	Não 97%

Fonte: O autor

Quando foram perguntados sobre o que poderia ser feito para melhorar as aulas, os alunos apontaram algumas sugestões de melhorar as aulas e essa respostas estão destacadas no (Gráfico 02).

Gráfico 02: porcentagem de sugestões dos alunos.



Fonte: O autor

Com relação a isso é possível se ter um panorama da condição de como anda a concepção das crianças no que se refere a práticas que busquem novas possibilidades e aprendizagens em sala de aula. De acordo com Valente (2014, p. 145), “as TDICs podem estar interligadas em rede e, por sua vez, interligadas à Internet, constituindo-se em um dos mais poderosos meios de troca de informação e de realização de ações cooperativas”.

Dessa forma, podemos reforçar essa escolha e desejo por novas formas de aprendizagens com aplicação metodológica diferenciada, as mudanças nos meios de comunicação que influenciaram diretamente no contexto educacional geral, inclusive na prática docente (BÉVORT E BELLONI, 2009).

Outro fator relevante na abordagem de metodologias de competição como o quiz é a formação de cidadãos críticos, capazes de compreender o mundo em que vivem e tomar decisões, é um dos principais objetivos educativos da escola atualmente (BÉVORT E BELLONI, 2009). A utilização e aplicação de metodologias e estratégias que consigam trazer para dentro da sala de aula as mais abrangentes possibilidades de se fazer o ensino de ciências é de extrema importância para a aprendizagem dos estudantes (TARDIF, 2006).

Dando continuidade a importância do quiz por meio do aplicativo kahoot como metodologia de aprendizagem um fato curioso é que, no início da atividade, houve um aumento da animação da turma simplesmente pelo fato de eles verem os nomes dos seus grupos listados na tela do projetor, como se o simples fato de eles verem os nomes já indicava que estavam realmente participando de um jogo (BÉVORT E BELLONI, 2009).

Contudo ainda é possível realizar inovações e mudanças nas práticas metodológicas da educação escolar, pois pesquisa de novas práticas educativas associada ao ensino na educação básica e superior será essencial para que o professor se aproprie de novos conhecimentos, a fim de melhorar o seu exercício docente (MARTINS, 2018).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo evidenciou que a implantação de tecnologias em sala de aula, como o Kahoot!, auxiliam no processo de ensino-aprendizagem, despertando um grande entusiasmo por parte da turma. Os resultados encontrados nas repostas dos alunos com relação a utilização de novas tecnologias como uma forma de tornar as aulas de ciências mais atrativas e dinâmicas mostraram que desenvolver novas tecnologias e ferramentas digitais no ambiente escolar tem gerado grandes avanços na aprendizagem dos estudantes.

Um outro fator observado na aplicação de quiz como uma ferramenta metodológica que concilia prática docente e mídias digitais no ensino de ciências, mostra que o conteúdo

da disciplina de Ciências pode ser mais lúdico e prazeroso quando trabalhado de uma maneira mais leve e para realizar tal feito o professor precisa buscar cada vez mais alternativas e possibilidades de se trabalhar as propostas pedagógicas de suas aulas.

A aprovação da atividade pelos alunos notabilizou-se pelas respostas positivas ao questionário, após a atividade evidenciando a prática como transformadora do processo de aprendizagem, pois consegue despertar um outro olhar para as aulas de ciência . Isso nos mostra que há uma necessidade evidente, no âmbito escolar, para que, tanto aluno quanto o professor, possam usar outros aplicativos e possibilidades digitais no processo de aprendizagem.

Nesse sentido concluímos que o quiz na forma como apresenta o aplicativo Kahoot! é uma ferramenta dinâmica e valiosa para o processo de ensino e aprendizagem e mesmo com muitos desafios e dificuldades que o aluno ou até mesmo o professor venha encontrar no momento de sua utilização, pode ser considerado mínimo diante dos seus benefícios como instrumento de avaliação, motivação e engajamento dos estudantes no desenvolvimento de seus conhecimentos.

Portanto, evidenciamos por meio dos resultados encontrados nos questionários aplicados, que software se mostrou prático, apesar da detecção de algumas limitações, como a pouca quantidade de caracteres para perguntas e respostas e ainda detectamos como evidente e convincente o ganho dos alunos em termos de conteúdo e aprendizagem com a atividade desenvolvida. Como contribuição para trabalhos futuros, sugere-se o uso do Kahoot! como parte de uma metodologia de ensino, tornando a aula diferenciada e participativa para os alunos, pois ela tem grande potencial como ferramenta digital.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, C. **Professores e Professores: reflexões sobre a aula e práticas pedagógicas diversas**. Petrópolis: Vozes, 2014.
- SACRAMENTO, A. C. R.; MORAES, J.; CASTELLAR, S. **Jogos e Resoluções de problemas no Ensino de Geografia**. Ribeirão Preto: Plures Humanidades, v.11, p. 104-119, 2009.
- BÉVORT, E.; BELLONI, M. L. **Mídia-educação: conceitos, história e perspectivas**. *Educação & Sociedade*, v. 30, n. 109, p. 1081–1102, 2009.
- BRANDÃO, M. **Cursos superiores de tecnologia: democratização do acesso ao ensino superior?** Revista Trabalho Necessário, v. 5, n. 5, 2007.