

# A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE GEOGRAFIA: RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE A UTILIZAÇÃO DO KAHOOT COMO ESTRATÉGIA PARA UMA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

Clayton Farias da Silva Júnior <sup>11</sup>

Josandra Araújo Barreto de Melo <sup>22</sup>

Fabia Vitória do Nascimento Silva <sup>33</sup>

## RESUMO

Este artigo apresenta um recorte referente às várias experiências e desafios vivenciados na residência pedagógica, em uma turma de 3º ano do ensino médio, ciclo IV, na escola de ensino regular CAIC José Joffily, localizada na cidade Campina Grande-PB. Seu objetivo é exemplificar como ocorreram as relações entre professor e aluno e quais estratégias o docente pode utilizar para criar uma melhor relação com os discentes, maximizando os resultados e melhorando o convívio com os mesmos. É possível observar que os alunos utilizam os seus smartphones com frequência durante o horário de aula, em jogos, redes sociais ou ouvindo músicas com fone de ouvido, fator que acaba por dificultar o trabalho docente, pois, constantemente a aula é interrompida ou até mesmo se torna um monólogo, outro ponto a se destacar é os danos que isso pode trazer à aprendizagem e desempenho dos discentes, por esse motivo foram aplicadas com a turma metodologias que cativassem a atenção deles. Durante as aulas foi utilizado o kahoot como estratégia metodológica, um jogo de perguntas e respostas onde após a explanação dos conteúdos, um *Quiz* com dez questões de múltipla escolha ou verdadeiro ou falso referente às explicações da aula era jogado pela turma em tempo real, com o intuito de sondar o nível de aprendizagem dos alunos e trazer a atenção deles para os conteúdos ministrados, aproveitando a facilidade deles no uso das tecnologias em favor do ensino e aprendizagem e tornando as aulas mais dinâmicas, através disso, foi possível destacar como resultados dessa metodologia, a participação mais ativa da turma nas atividades, atenção dos alunos voltada para explicações e discussões propostas pelo professor, como também um ambiente descontraído e dinâmico.

**PALAVRAS-CHAVE:** Kahoot, Tecnologias, Ferramentas Digitais, Gamificação.

---

<sup>1</sup> Graduando no Curso de Licenciatura Plena em Geografia da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB  
[Clayton.junior@aluno.uepb.edu.br](mailto:Clayton.junior@aluno.uepb.edu.br)

<sup>2</sup> Professora Doutora Lotada no Departamento de Geografia, Universidade Estadual da Paraíba – UEPB,  
[ajosandra@yahoo.com.br](mailto:ajosandra@yahoo.com.br)

<sup>3</sup> Professora Mestre Pelo Departamento de Geografia, Universidade Estadual da Paraíba – UEPB,  
[fabiaavitoria@yahoo.com.br](mailto:fabiaavitoria@yahoo.com.br)

## INTRODUÇÃO

Inicialmente, é importante destacar que devido ao processo de globalização e ao desenvolvimento do meio técnico-científico-informacional, o uso das tecnologias nas últimas décadas tem se tornado intenso, fator que possibilitou mudanças significativas para a sociedade, isso ocorre devido ao desenvolvimento dos meios de transporte e comunicação, como internet, smartphones, computadores, redes sociais, transportes aéreos, ferroviários, hidroviários e rodoviários. Todos esses avanços possibilitam que algo comum no cotidiano como transações bancárias e troca de mensagens com pessoas que estão em outras partes do mundo e ter acesso a alguma notícia seja realizada de maneira extremamente rápida e dinâmica. outro ponto a se destacar é que com o avanço dos meios de transportes, o escoamento dos bens de consumo se tornou mais rápido, portanto é possível afirmar que o avanço e uso das tecnologias trouxe possibilidades infinitas aos seus usuários e possibilitou uma maior dinâmica na sociedade, diminuindo distâncias e aumentando os fluxos de informações e mercadorias pelo mundo.

Sabemos que o trabalho docente é bastante complexo e de enorme responsabilidade, pois os alunos passam um período de tempo considerável no ambiente escolar e, diariamente, o professor tem o desafio de gerenciar as relações humanas que se efetivam no ambiente de sala de aula, como também desenvolver uma relação pedagógica com a turma, além disso, traçar estratégias para tornar a aprendizagem mais dinâmica e confortável para os alunos, buscando a interação e participação dos mesmos, visando melhores resultados e fugindo um pouco das práticas tradicionais de ensino que, muitas vezes os exemplos utilizados durante as explicações fogem da realidade dos alunos e acabam por tornar a aula entediante e desgastante.

Contudo, o uso das tecnologias, em particular os dispositivos móveis, quando não aproveitadas em prol do ensino e educação, podem se apresentar como um grande empecilho para a educação, tendo em vista que atualmente os adolescentes e jovens utilizam grande parte do seu tempo utilizando redes sociais ou aplicativos de mensagens, fator que se estende além de suas casas e entram no ambiente escolar e até dentro das salas de aulas, dificultando o trabalho docente, pelo fato que a aula é constantemente interrompida, prejudicando a aprendizagem e as relações contidas na sala de aula.

Por causa dessa problemática, foi necessário buscar e desenvolver metodologias que possibilitassem trazer as atenções para os conteúdos, de maneira diferente na turma do 3º ano

do ensino médio, ciclo IV, na escola de ensino regular CAIC José Joffily, visto que os alunos tem bastante afinidade com o uso das tecnologias e utilizavam bastante os seus celulares durante as aulas expositivas ou durante a resolução de atividades, ao ponto de não darem atenção às explicações e discussões dos conteúdos ou, até mesmo, pesquisarem as respostas de atividades pela internet apenas para receberem uma pontuação, utilizando as tecnologias de maneira pouco proveitosa e não exercitando suas habilidades.

Sendo assim, após desenvolver e pesquisar algumas estratégias, começamos a utilizar o recurso digital *Kahoot*, como ferramenta de auxílio e sondagem dos conhecimentos adquiridos no decorrer das exposições, buscando trazer gamificação para a turma, visando sondar os conhecimentos adquiridos durante as aulas e trabalhar o raciocínio e outras habilidades da turma, com isso foi possível observar grande aceitação por parte dos alunos referente às novas estratégias que estavam sendo adotadas, como também maior participação e interação durante as aulas.

Podemos destacar que o uso dos recursos digitais como o *kahoot*, trazem diversas possibilidades para o ambiente escolar e tem como objetivo desenvolver as aptidões dos alunos como melhoria do raciocínio, motivação, velocidade e concentração, como também dar ao professor um feedback instantâneo, novas formas de avaliar o desempenho da turma, gerando um ambiente mais dinâmico e descontraído.

Através disso, foi possível observar que a turma começou a participar ativamente das discussões e atividades propostas, como também a manter suas atenções voltadas para as explicações, tendo em vista que, ao final das explicações, o *Quiz* iria ser iniciado e os conhecimentos obtidos na aula seriam postos à prova, criando um clima competitivo entre os alunos que buscavam ter êxito em todas as perguntas, maiores pontuações e serem os primeiros do *Ranking* que era gerado no final do jogo.

## METODOLOGIA

O bolsista pelo Programa de Residência Pedagógica, financiado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), solicitou à preceptora, à coordenação e à direção da escola CAIC José Joffily que a turma do 3º ano do ensino médio ciclo IV, pudesse utilizar os aparelhos celulares durante as aulas para o desenvolvimento de atividades, após a permissão, iniciou-se a utilização de ferramentas digitais como recursos

didático-pedagógicos, posteriormente, foram desenvolvidas atividades com os alunos com a intenção de desenvolver a gamificação na sala de aula, trazendo dinâmicas e abordagens diferentes a respeito dos conteúdos e atividades realizadas pela turma. Na ocasião, a utilização de aparelhos celulares foi implementada de forma ativa, para que a gamificação surtisse efeito, visto que a mesma pode engajar os discentes, como afirma Dellos:

A gamificação tem sido apontada nos últimos anos como tendência nas metodologias didáticas para engajar os alunos e rever os conteúdos trabalhados em sala de aula. Por essa razão, faz todo sentido investigar ferramentas que possam ajudar a implementar essa prática (Dellos, 2015.p, 51.)

Após algumas pesquisas bibliográficas, assistir alguns tutoriais no *YouTube* e participar de jogos no *Kahoot*, foi possível encontrar autores que discutiam a respeito do uso de ferramentas digitais como recursos metodológico nas escolas, dentre eles podemos destacar Bottentuit Júnior, que destaca o *kahoot* como um aplicativo desenvolvido para sondagens e avaliações da aprendizagem, possibilitando a introdução da gamificação na sala de aula, como também o uso de aparelhos celulares em favor do ensino e aprendizagem.

O *kahoot* pode ser caracterizado como um aplicativo utilizado para avaliações e sondagens da aprendizagem buscando introduzir a gamificação no âmbito escolar, ele funciona da seguinte forma: o professor cria um perfil na página de maneira gratuita e, em seguida, desenvolve um *Quiz* com diversas perguntas e respostas concernentes aos conteúdos trabalhados, após isso, ele disponibiliza o *link*, pin ou Qr code do jogo para que os alunos tenham acesso a uma sala virtual onde possam testar os conhecimentos obtidos durante as discussões em sala.

Sendo assim, foi buscando tirar proveito da facilidade e hábito que os alunos tem referente ao uso dos celulares que começamos a desenvolver um jogo de perguntas e respostas chamado *kahoot*, plataforma que pode trazer grandes benefícios para sala de aula, pois se utilizando dessa plataforma temos a interação da turma durante às aulas, melhorando suas habilidades como raciocínio, leitura, atenção, velocidade e criatividade, e melhorando a relação entre aluno e professor.



## CARACTERIZAÇÃO DO ESPAÇO ESCOLAR E DESENVOLVIMENTO DAS

## AULAS

Essa atividade foi desenvolvida em uma turma de 3º ano do ensino médio ciclo IV, no turno da manhã, na escola CAIC José Joffily, situada na cidade de Campina Grande-PB, bairro Malvinas. Atualmente, devido a algumas reformas no seu prédio, as atividades da escola acima citada estão funcionando em algumas salas do prédio da ECI Álvaro Gaudêncio, na Rua dos Jucás, número 39, bairro Malvinas, Campina Grande - PB.

Toda segunda-feira, foram trabalhados com os alunos os conteúdos referentes ao ensino da geografia disponibilizados pela preceptora, como por exemplo: a atual divisão do trabalho, os meios de comunicação e transporte, e a formação dos blocos supranacionais, com a utilização de textos prontos, slides, livro didático e mapas mentais, buscando a participação dos mesmos durante o horário de aula, porém, durante algumas semanas se tornou desafiador trazer a atenção e participação deles para os conteúdos trabalhados, tendo em vista a dispersão devido a conversas paralelas e, principalmente, ao uso dos celulares.

Sendo assim, começamos a pesquisar alternativas que possibilitassem usar os celulares como auxiliares no processo de ensino e aprendizagem trabalhando a melhor interação dos alunos durante as aulas e atividades. Percebeu-se que o caminho seria através do uso da gamificação com foco no uso dos celulares e utilização do *kahoot*, alternativa que se mostrou de grande ajuda no que diz respeito à participação, absorção e compreensão dos conteúdos.

Contudo, mesmo trabalhando com essa possibilidade, alguns desafios foram surgindo, o primeiro deles é que como a escola CAIC José Joffily está funcionando em outro prédio os professores e demais funcionários da mesma não têm acesso a Internet wifi, fato que acabou dificultando o desenvolvimento das atividades com os celulares, o que fez com que o residente tivesse que ceder sua rede de internet móvel para que a turma conseguisse ter acesso ao jogo.

Outro ponto a se destacar é que, embora a globalização esteja presente em todos os âmbitos da sociedade, ela acaba por excluir uma grande parcela da população e dentro do ambiente escolar isso não é diferente, durante os jogos foi possível observar que alguns alunos não estavam participando por não terem smartphones e por algumas vezes o residente ou a preceptora tiveram que ceder seus próprios aparelhos celulares para que os alunos tivessem acesso ao jogo e as experiências nele contidas.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para que pudéssemos trabalhar com o *Kahoot*, inicialmente, foi necessário que aprendêssemos como ele funciona, para isso foram realizadas pesquisas através de vídeo aulas no *YouTube*, e aprendendo na prática, visto que essa plataforma é bem intuitiva, podendo trazer diversas possibilidades e vantagens para o ensino da geografia e trajetória dos alunos. “Para realizar a aula com o uso do aplicativo, é necessário, inicialmente, que o professor se aproprie da ferramenta...” (Júnior, 2017).

No decorrer dos dias, foi explicado a turma como iriam funcionar as dinâmicas durante os jogos (figura 1), onde o residente criava as perguntas e respostas, e essas perguntas eram projetadas na lousa com o auxílio do projetor (figura 2). Os alunos acessavam todos à mesma sala, criavam seus perfis, e o jogo era iniciado.

**FIGURA 1:** Orientações a respeito de como iria ocorrer o *Quiz*



FONTE: Acervo de pesquisa (2023)

**FIGURA 2:** Alunos acessando a sala virtual do *Quiz* para que as dinâmicas fossem iniciadas.



FONTE: Acervo de pesquisa 2023.

As perguntas eram lançadas e sempre com uma contagem regressiva de trinta segundos, o que fazia com que os alunos não tivessem tempo de pesquisar as respostas na

internet, pois os alunos que respondessem corretamente a maior quantidade de questões de maneira mais rápida recebiam uma pontuação maior, outro fator a ser destacado é que cada alternativa corresponde a uma cor o que obriga os alunos a manterem a atenção na lousa para marcar a cor referente a resposta correta.

As perguntas do *Quiz* tinham sempre quatro alternativas, ou eram de escolha entre verdadeiro ou falso, ao final do *Quiz*, um *ranking* era divulgado e os alunos que ocupassem os três primeiros lugares recebiam uma premiação como forma de recompensa pelo desenvolvimento das discussões e atividades, através disso foi possível notar que a turma se dedicava para alcançar o pódio.

Uma experiência a ser destacada após o uso do *Kahoot* é a respeito dois irmãos gêmeos que eram integrantes dessa turma e tem o transtorno do espectro autista (TEA), onde devido a sua condição, eles apresentavam dificuldades em participar das discussões e atividades e muitas vezes passavam o período da aula dormindo, porém, quando eram aplicadas atividades escritas ou avaliações eles sempre estavam entre as melhores notas.

Em um dos jogos, eles começaram a jogar o *Quiz* com o restante da turma sem que os outros alunos soubessem e pergunta após pergunta eles estavam sempre entre os primeiros do *ranking* o que demonstrou que o uso do *Kahoot* pode trazer diversos benefícios referentes a educação e até mesmo a inclusão no ambiente escolar.

Após algumas semanas trabalhando e desenvolvendo esse recurso, foi possível identificar uma notável mudança na maior parte dos alunos, pois, eles passaram a manter sua atenção nas explicações e participar das discussões quando solicitados, isso melhorou de forma significativa a relação e o desenvolvimento das explicações e objetivos traçados para a turma confirmando os resultados de Júnior quando ele afirma:

È preciso destacar que o uso de dispositivos móveis, assim como qualquer outra tecnologia, consiste em certo trabalho de início, mas, em longo prazo, se converte em ganho para o professor, pois o mesmo poderá reaproveitar a experiência em futuras turmas. (Júnior, 2017.p, 1600.)

Sendo assim, é possível concluir que a gamificação pode ser um método muito significativo e eficaz para a educação tendo em vista seu aproveitamento antes, durante e após às aulas, pois possibilita uma aprendizagem continua ultrapassando os limites da sala de aula e dando autonomia na busca e aquisição dos conhecimentos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluimos a partir do que foi exposto, que o trabalho docente pode apresentar grande complexidade e desafios, visto que uma abordagem que funciona com determinada turma, pode não funcionar com outra e que cabe ao professor, buscar novos métodos e estratégias para desenvolver da melhor forma as relações e atividades no âmbito escolar, buscando mediar as relações e atividades desenvolvidas em sala de aula.

Outro ponto a se destacar, é que o uso de recursos digitais em sala de aula vem se apresentando como grande aliado dos professores que buscam atualizar suas práticas e modos de abordar os conteúdos deixando a aula mais dinâmica e gamificando as práticas de ensino.

Consideramos que o uso de recursos digitais possibilita o melhor desempenho cognitivo dos alunos, visto que eles têm mais facilidades em se utilizar desses recursos, ademais, evidenciamos que os recursos digitais podem apresentar infinitas possibilidades no âmbito escolar, melhorando a dinâmica das aulas, melhorando as capacidades dos alunos e facilitando o trabalho docente.

## REFERÊNCIAS

DELLOS, R. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. In **International Journal of Instructional Technology and Distance Learning**. April 2015. Vol.12. Nº.4.

JUNIOR, J.B.B. **O Aplicativo Kahoot na Educação: Verificando os Conhecimentos dos Alunos em Tempo Real**. In: Livro de atas X Conferência Internacional de TIC na Educação Challenges. 2017. P.1587-1602.