



## ENSINO DE GEOGRAFIA COM AUXÍLIO DE JOGOS ONLINE: UMA ANÁLISE SOBRE O "KAHOOT"

João Vitor Gobis Verges

joao.verges@vgd.ifmt.edu.br<sup>1</sup>

Nivea Massaretto Verges<sup>2</sup>

nivea\_massa@yahoo.com.br

### Resumo

*De acordo com estudos recentes na área do ensino, a utilização de jogos online para a facilitação do aprendizado tem sido ampliada, vide estudos de Dellos (2015), Guimarães (2015), Zarzycka-Piskorz (2016), Wang e Lieberoth (2016). Tendo isto em vista, este trabalho procurou estabelecer uma relação entre a observação de docentes de geografia e os entendimentos expressos por estudantes quando da utilização em sala de aula do Kahoot!, procurando contribuir com o entendimento do uso dessa ferramenta. Esta plataforma permite a execução de Quiz utilizando a internet e os celulares dos estudantes, gerando participações ativas nas propostas. Por aspecto metodológico da reflexão, serão descritos os referenciais que conceituam o Kahoot!, a prática adotada em sala de aula, a exposição de observações docentes (descritas como identificações em tópicos) e das observações dos estudantes (advindas de respostas por questionário), a fim de tecer uma consideração comparativa. Chega-se a consideração de que o Kahoot! Auxilia na participação dos estudantes e no aprendizado. A prática também apontou que a interatividade é mais significativa do que o uso por si de instrumentos eletrônicos em aula, como celulares.*

**Palavras-chave:** Ensino-aprendizagem; Games; Celulares.

### Introdução

Compreendendo as necessidades de envolvimento dos estudantes no processo ativo do ensino-aprendizagem, este trabalho procurará expor uma reflexão sobre a utilização da plataforma de jogos *Kahoot!* para o ensino de geografia. Este instrumento é, de acordo com Dellos (2015, p.49), "um recurso de jogo digital que oferece aos professores uma oportunidade de criar questionários, pesquisas e discussões que envolvem os alunos no conhecimento de conteúdo em um formato de jogo competitivo".

---

<sup>1</sup> Doutor em Geografia pela FCT/UNESP - Presidente Prudente - SP; Doutor em Ciências do Ambiente pela Universidade de Lisboa (ULISBOA). Docente no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso - Campus Várzea Grande.

<sup>2</sup> Mestre em Geografia pela FCT/UNESP - Presidente Prudente - SP. Docente no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso - Campus Cuiabá.  
Este trabalho é desdobramento de prática de ensino de geografia no IFMT.

Dellos (2015) aponta, ainda, que jogos online são versões modernas das problematizações propostas por docentes em formatos analógicos, trazendo consigo a possibilidade de maior engajamento dos estudantes e diversão no momento da aprendizagem.

Observando a utilização cada vez mais expressiva de aparelhos eletrônicos móveis de comunicação, como os celulares (Smartphones), objetivou-se a criação de uma atividade junto da plataforma *Kahoot!* e, através de sua utilização, a produção de um contexto em que o estudante pudesse atuar diretamente e coletivamente junto à temática trabalhada, manuseando seus aparelhos celulares.

Para isto, foram sistematizados em Quiz os conteúdos trabalhados no 1º bimestre do 1º ano dos cursos técnicos em edificações e logística integrados ao ensino médio, ambos oferecidos pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso no Campus Várzea Grande.

Após a utilização deste mecanismo informático para a aula, foram registradas em tópicos as observações dos docentes envolvidos e, conjuntamente, aplicados questionários fechados aos estudantes.

As formatações dos docentes em tópicos seguiram a sequência a), b), c), d), sendo condensadas em registros comuns. Aos estudantes, o questionário aplicado possuía quatro perguntas com respostas a serem assinaladas, sendo elas: 1) O Kahoot! Facilitou o aprendizado sobre os conteúdos previamente trabalhados na disciplina de geografia? 2) o que você ressalta como destaque na utilização do Kahoot! Em sala de aula? 3) Como você avalia a competição gerada pela Kahoot!? 4) Com relação ao envolvimento da turma, o que o Kahoot! proporcionou? No total, 47 estudantes responderam aos questionários.

### **Apresentação sobre o Kahoot!**

Para o desenvolvimento de aulas utilizando celulares e jogos online, procurou-se trabalhar com o *Kahoot!*. Esta plataforma tem sido utilizada por diversos professores e analisada em recentes trabalhos como Dellos (2015), Guimarães (2015), Zarzycka-Piskorz (2016), Wang e Lieberoth (2016).



De acordo com o site [kahoot.com](http://kahoot.com), este instrumento "é uma plataforma de jogos online, fornecido gratuitamente para professores trabalharem com estudantes em sala de aula ou como forma de assimilação complementar do conteúdo".

O funcionamento da plataforma se dá pela criação de jogos pelo professor, nomeados de "Kahoots". O jogo em si pode acontecer em diversos formatos, sendo mais usual o Quiz (perguntas e respostas), com a participação dos estudantes, mostrando o compartilhamento dos resultados e o reforço das atividades através da mobilidade gerada pelo sítio eletrônico, permitindo aos estudantes a abertura das atividades em seus aparelhos móveis (ou computadores de mesa) e praticar os temas gerados nas aulas.

De acordo com Wang e Lieberoth (2016, p.738),

Kahoot! representa uma nova geração de sistemas de resposta do aluno que tem um foco principal na motivação e no engajamento dos alunos por meio da gamificação. A ferramenta é resultado do projeto de pesquisa *Lecture Quiz*, iniciado em 2006 (Wang, Øfsdal et al. 2007), no qual as respostas da experimentação de protótipos iniciais mostraram alcances positivos em termos de maior engajamento, motivação e aprendizado percebido.

Carvalho (2015, p.11) destaca que:

No Kahoot (em Quiz), cada aluno visualiza no seu dispositivo móvel se a resposta está correta ou incorreta. Na sala, é projetada a pergunta, a distribuição das respostas pelas opções sendo destacada a resposta correta. De seguida, é apresentado o ranking com os nomes dos respondentes com melhor pontuação (sendo consideradas a resposta correta e a rapidez de resposta). Este resultado costuma gerar alguma euforia. A competição impõe-se e, simultaneamente, estimula os alunos a quererem saber para conseguirem responder corretamente, no mais breve espaço de tempo.

Desta forma, é possível discernir o *Kahoot!* como uma ferramenta que proporciona a interação entre os estudantes através de jogo, contemplando o processo de trabalho com os conteúdos através de uma "competição do saber". Este processo competitivo é guiado pelas perguntas construídas e proporcionadas pelo professor, as respostas a serem escolhidas e pelo tempo dado para cada questão.

É neste íterim que este trabalho organiza a proposta de demonstração das observações executadas pelos docentes e os levantamentos de dados obtidos sobre as compreensões dos estudantes junto ao contexto de utilização e aprendizagem com o *Kahoot!*

### **Desenvolvimento da aula com o Kahoot!**

Nas aulas desenvolvidas para a análise, foram sintetizados conteúdos trabalhados com o 1º ano de cursos técnicos integrados ao ensino médio no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso - Campus Várzea Grande, sendo eles logística e edificações.

Por este aspecto, foi construído um Quiz reunindo questões relacionadas à: Geografia Física e Geografia Humana; fundamentos da Cartografia; Meio Ambiente. Neste jogo, as perguntas apareciam no quadro projetadas pelo Datashow e os estudantes se conectavam ao sistema do *Kahoot!* pela internet usando os celulares.

**Imagem 1.** Projeção de perguntas elaboradas no *Kahoot!*.



**Fonte:** os autores.



**Imagem 2.** Jogo do Kahoot! através dos celulares.

**Fonte:** os autores.

As questões propostas tinham um tempo de 90 segundos para serem respondidas, sendo um total de 23 perguntas dispostas para a resolução. Cada questionamento possuía apenas uma opção verdadeira. Nos aparelhos celulares apareciam quatro possibilidades de identificação como resposta à pergunta exposta. Após a finalização de todos, o sistema apontava os números de acertos e erros num gráfico. Logo depois, um ranking com os cinco melhores pontuados até aquele momento era divulgado.

A dinâmica da aula com o Quiz estabeleceu-se pela disposição das perguntas no *Kahoot!*, seguida da resposta dos estudantes. Em consequência dos erros e acertos, o docente re-explicava o tema da questão, sanando as dúvidas e demonstrando os equívocos nas resoluções.

### **Verificação por professores e estudantes da prática com o *Kahoot!***

Após as utilizações do *Kahoot!* em sala de aula, propôs-se uma análise pela observação registrada nas práticas e pelos registros demarcados com a aplicação de questionário junto aos estudantes.

Neste contexto, por parte do registro docente, foi possível identificar as seguintes perspectivas:

A) empolgação dos estudantes com a participação;

B) impulso à resolução coletiva de problemas para a conexão no sistema e funcionamento do jogo para a turma;

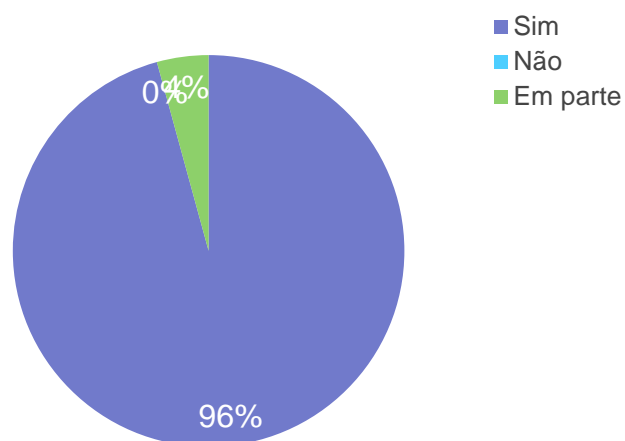
C) divisão bem sucedida de aparelhos entre colegas que tinham e os que não possuíam no momento da aula;

D) procura para identificar a melhor resposta e ficar bem situado no *ranking*;

E) atenção efetiva às explicações sobre o conteúdo perguntado;

Sobre as visões dos estudantes com relação ao uso do *Kahoot!* e os resultados advindos da prática, temos os seguintes gráficos que sistematizam as respostas ao questionário:

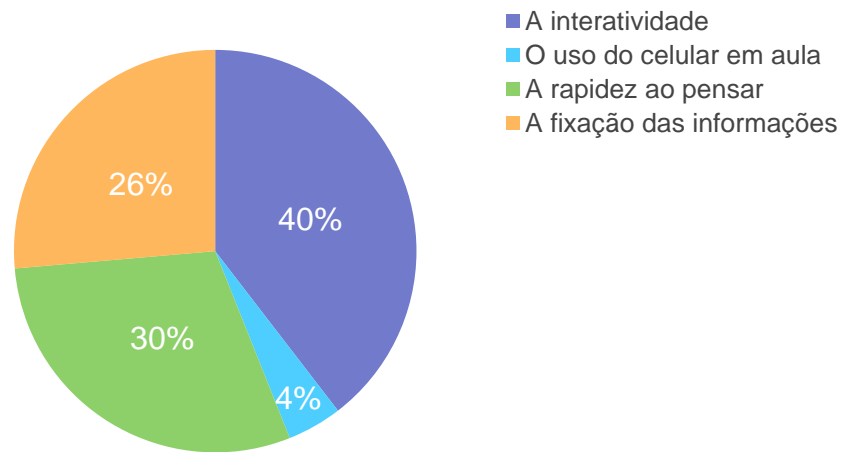
**Gráfico 1.** O Kahoot! facilitou o aprendizado sobre os conteúdos previamente trabalhados na disciplina?



**Fonte:** questionário aplicado aos estudantes.

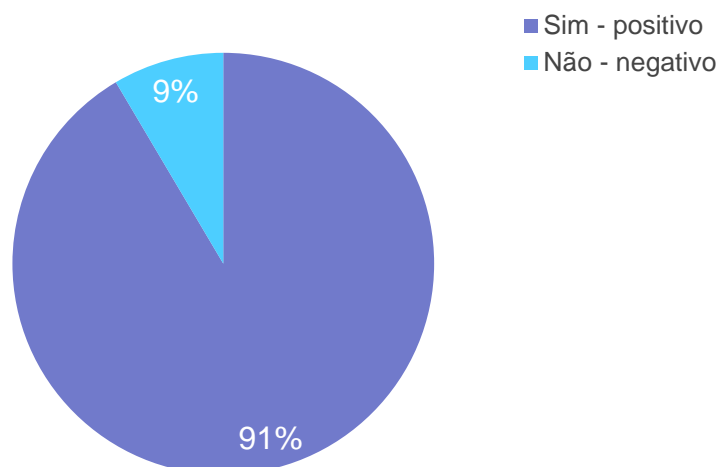


**Gráfico 2.** O que você ressalta como destaque na utilização do Kahoot! em sala de aula?



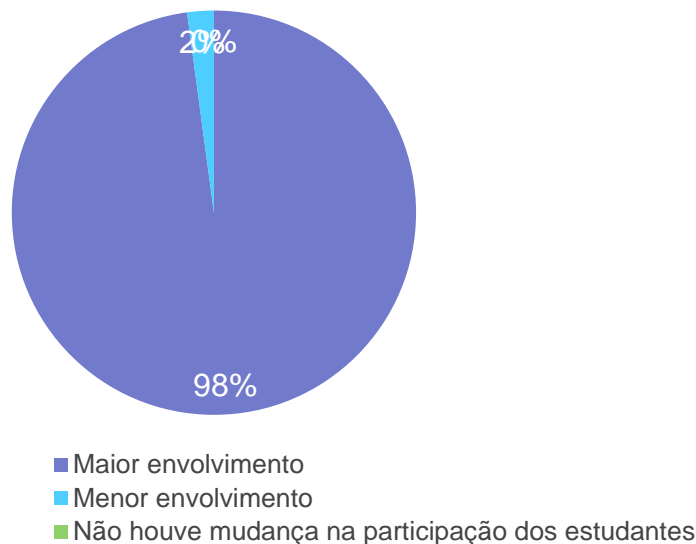
**Fonte:** questionário aplicado aos estudantes.

**Gráfico 3.** Como você avalia a competição gerada pela Kahoot!?



**Fonte:** questionário aplicado aos estudantes.

**Gráfico 4.** Com relação ao envolvimento da turma, o que o Kahoot! proporcionou?



**Fonte:** questionário aplicado aos estudantes.

Com os dados acima evidenciados, é possível compreender alguns encaminhamentos sobre a utilização do *Kahoot!* em sala de aula que contribuem com as práticas de ensino de geografia. Corroborando os trabalhos de Dellos (2015), Guimarães (2015), Wang e Lieberoth (2016), identificamos a participação ativa dos estudantes no movimento da aula. Isto é bem expresso pela percepção docente e pela notação dos discentes, uma vez que 98% dos estudantes consultados responderem que houve maior envolvimento da turma junto ao contexto de ensino-aprendizagem proposto, assim como os professores registraram positivamente a participação.

De forma similar aos trabalhos anteriormente indicados, os alcances com relação ao aprendizado também se manifestam na perspectiva da facilitação quando se usam instrumentos pautados nas estruturas de jogos online.

Como busca por ampliar os discernimento sobre o *Kahoot!*, dois aspectos foram posicionados como observação inovadora do trabalho, sendo eles: a) o que o estudante ressalta como destaque na utilização deste instrumento; b) um olhar sobre a competitividade gerada pelo *Kahoot!*;

Evidenciadas pelo gráfico 2, a interatividade e a rapidez ao pensar ganham o destaques para os estudantes. Isso traz novos questionamentos com relação à prática docente em geografia





para trabalhos futuros, sendo: a) o uso do celular em sala de aula faz diferença para o estudante ou o esperado são as múltiplas interações? b) qual o significado da rapidez ao pensar para o ensino de geografia?

Sobre a competitividade gerada pelo *Kahoot!*, 91% dos estudantes afirmaram que é algo positivo, pois estimula o estudo para o melhor posicionamento dentro da brincadeira em que se inscreve a ideia de um Quiz.

### Considerações finais

Este trabalho procurou analisar e levantar apontamentos sobre o uso de jogos online no ensino de geografia. Tendo como parâmetro uma plataforma que vem sendo muito empregada em sala de aula, o *Kahoot!*, buscou-se estabelecer alguns indicativos de investigação que se manifestassem como meios de contribuição com estruturas didáticas que procuram utilizar este instrumento.

Por este aspecto, apontam-se a ativa participação dos estudantes e as necessidades de maiores compreensões sobre o significado da interatividade para os mesmos, uma vez que este item foi relevante no que corresponde ao desenvolvimento da aula com o *Kahoot!*.

### Referências bibliográficas

- DELLOS, Ryan. Kahoot! A digital game resource for learning. **International Journal of Instructional Technology and Distance Learning**, v. 12, n. 4, p. 49-52, 2015.
- CARVALHO, A. Apps para ensinar e para aprender na era mobile learning. In: **Apps para dispositivos móveis-manual para professores, formadores e bibliotecários**. ME e DGE, 2015. p. 9-17.
- GUIMARÃES, Daniela. Kahoot: quizzes, debates e sondagens. **Apps para dispositivos móveis: manual para professores, formadores e bibliotecários**, p. 203-224, 2015.
- ZARZYCKA-PISKORZ, Ewa et al. Kahoot it or not? Can games be motivating in learning grammar?. **Teaching English with Technology**, v. 16, n. 3, p. 17-36, 2016.
- WANG, Alf Inge; LIEBEROTH, Andreas. The effect of points and audio on concentration, engagement, enjoyment, learning, motivation, and classroom dynamics using Kahoot. In: **European Conference on Games Based Learning**. Academic Conferences International Limited, 2016. p. 738.