



USO DO KAHOOT! NO ENSINO DE GEOGRAFIA: PRÁTICAS E EXPERIÊNCIAS NO PIBID

Robertinho Junior Cipriano da Silva (UERN) ¹

Dáwila Rayane Lopes da Silva (UERN) ²

Resumo: O ensino de Geografia, no cenário contemporâneo das revoluções tecnológicas e das redes sociais na vida dos alunos, passa pela necessidade de atualização constante em suas diversas abordagens teórico-metodológicas durante as aulas. Nesse sentido, exige-se dos docentes a implementação de ferramentas e recursos que dialoguem com as transformações vivenciadas pelo público escolar, sobretudo no que concerne ao engajamento e à potencialização do processo de ensino-aprendizagem mediante o atual panorama existente. Nessa perspectiva, Ladeira (2023) explica que, diante desse contexto, a adesão às Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) ganha destaque no ensino de Geografia na educação básica, principalmente por oferecer novas possibilidades de explorar as temáticas geográficas. Dentre as principais possibilidades que existem, destaca-se a utilização do *Kahoot!*. Essa ferramenta permite a criação de *quizzes*, perguntas de verdadeiro ou falso, questionários, enquetes e desafios educativos. À vista disso, Verges e Verges (2019) abordam que ela possibilita o engajamento e a participação ativa dos alunos durante as aulas. Partindo dessa mesma compreensão, Lelis (2025) aponta que a sua utilização para o ensino de Geografia contribui para a compreensão dos alunos nos mais variados conteúdos, enriquecendo o processo de ensino-aprendizagem. Desse modo, o presente trabalho tem como objetivo investigar as potencialidades que a utilização do *Kahoot!* apresenta para o ensino de Geografia a partir das experiências vivenciadas no estágio realizado no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). Em relação aos procedimentos metodológicos, o estudo é de abordagem qualitativa e de natureza exploratória (Severino, 2013), do tipo estudo de caso (Marconi e Lakatos, 2003). Utilizou-se a bibliografia encontrada sobre a temática para embasar as discussões feitas. O recorte deu-se durante o período do estágio no PIBID de Geografia do subprojeto do Campus Pau dos Ferros da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), em escolas da rede pública de ensino do município de Pau dos Ferros, em turmas do ensino fundamental anos finais e do ensino médio. Os conteúdos explorados tiveram como foco a regionalização mundial, especialmente a localização e as características dos países europeus. Os resultados indicaram que a utilização do *Kahoot!* favoreceu a participação dos alunos, contribuindo para um maior engajamento nas aulas. Os conteúdos foram abordados a partir dessa ferramenta nos mais variados momentos durante o semestre, servindo como sondagem inicial das temáticas, atividade de fixação e revisão geral. Ao mesclar as perguntas criadas com imagens, figuras, sons e elementos de gamificação, o *Kahoot!* proporcionou um ambiente de aprendizagem dinâmico e diverso, potencializando a abordagem dos conteúdos geográficos. No âmbito dos estagiários, a sua utilização colaborou durante as explicações. Por permitir

¹ Mestrando em Ensino pelo Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGE) da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), Campus Avançado de Pau dos Ferros (CAPF). Especialista em Ensino de Geografia pela Facuminas. Licenciado em Geografia pela UERN/CAPF. E-mail: robertinho20251002346@alu.uern.br

² Graduanda em Geografia pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), Campus Avançado de Pau dos Ferros (CAPF). E-mail: dawila20230006559@alu.uern.br



II ENCONTRO DE MEMÓRIAS DO GEPPE: 20 ANOS DE HISTÓRIA

a correção imediata das perguntas, foi possível retomar as discussões sobre os temas que haviam deixado os alunos com dúvida. Ademais, o ranking final disponibilizado pela plataforma permite traçar o mapeamento das perguntas, gerando um relatório dos conteúdos que carecem de aprofundamento durante as aulas. Portanto, a utilização do *Kahoot!* mostrou-se uma ferramenta capaz de tornar as aulas de Geografia mais interativas e articuladas ao atual contexto vivenciado pelos alunos na “era digital”.

Palavras-chave: Gamificação; Metodologias ativas; Práticas pedagógicas; Regionalização mundial; TDICs.

REALIZAÇÃO:



APOIO E COLABORAÇÃO :

