



UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS-UFT
CÂMPUS DE ARAGUAÍNA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM LICENCIATURA EM GEOGRAFIA.

ARLEN BATISTA GOMES

**KAHOOT COMO RECURSO DIDÁTICO: PRÁTICAS
ACADÊMICAS DURANTE A FORMAÇÃO EM GEOGRAFIA**

Araguaína/TO
2022

ARLEN BATISTA GOMES

**KAHOOT COMO RECURSO DIDÁTICO: PRÁTICAS
ACADÊMICAS DURANTE A FORMAÇÃO EM GEOGRAFIA**

Monografia foi avaliada e apresentada à UFT – Universidade Federal do Tocantins – Campus Universitário de Araguaína, Curso de Geografia para obtenção do título de Geografia. E aprovada em sua forma final pelo Orientador e pela Banca Examinadora.

Orientador<a>: Profa.Dra. Antônia Márcia Duarte Queiroz

Araguaína/TO
2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Tocantins

B333k Batista Gomes , Arlen .
KAHOOT COMO RECURSO DIDÁTICO: PRÁTICAS ACADÊMICAS
DURANTE A FORMAÇÃO EM GEOGRAFIA . / Arlen Batista Gomes . –
Araguaína, TO, 2022.
49 f.

Monografia Graduação - Universidade Federal do Tocantins – Câmpus
Universitário de Araguaína - Curso de Geografia, 2022.

Orientador: Antônia Márcia Duarte Queirós

1. O JOGO LÚDICO COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE
GEOGRAFIA. 2. Tipos de jogos lúdicos que podem ser utilizados no ensino
de geografia. 3. O JOGO DIGITAL KAHOOT COMO RECURSO DIDÁTICO
NO ENSINO DE GEOGRAFIA. 4. O kahoot nas experiências acadêmicas na
turma 2018/2 do curso de Geografia/UFT 34. I. Título

CDD 910

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS – A reprodução total ou parcial, de qualquer
forma ou por qualquer meio deste documento é autorizado desde que citada a fonte.
A violação dos direitos do autor (Lei nº 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184
do Código Penal.

**Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica da UFT com os
dados fornecidos pelo(a) autor(a).**

FOLHA DE APROVAÇÃO

ARLEN BATISTA GOMES

KAHOOT COMO RECURSO DIDÁTICO: PRÁTICAS E EXPERIÊNCIA ACADÊMICA DURANTE A FORMAÇÃO EM GEOGRAFIA

Monografia foi avaliada e apresentada à UFT – Universidade Federal do Tocantins – Câmpus Universitário de Araguaína, Curso de Geografia para obtenção do título de Geografia e aprovada em sua forma final pelo Orientador e pela Banca Examinadora.

Data de aprovação: 03/06 / 2022

Banca Examinadora



Prof. Dra. Antônia Márcia Duarte Queiroz (UFNT)



Documento assinado digitalmente
Orimar Souza Santana Sobrinho
Data: 12/07/2022 17:30:11-0300
Verifique em <https://verificador.itl.br>

Prof. Ms. Orimar Souza S. Sobrinho (UFNT)

Araguaína, 2022

*Que darei eu ao SENHOR por todos os
benefícios para comigo?
Salmos 116:12*

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar eu quero externar minha gratidão a Deus pela oportunidade que ele me proporcionou, de poder ter entrado na Universidade e chegar até aqui e poder conquistar essa vitória, cheio de garra e de muita força de vontade, um sonho que se torna realidade, minha gratidão a minha família, em especial minha avó Maria Zélia Batista Gomes que sempre batalhou comigo que nunca mediu esforços para me apoiar, para que não me faltasse nada durante todo essa trajetória, também minha mãe Osilene Batista Gomes e minha tia Cleciane Batista Gomes minha terceira Mãe, que me ajudaram e aconselharam em todos os momentos. Agradecer também todos os meus colegas da Universidade Federal do Tocantins (UFT) que de forma direta ou indiretamente me ajudaram com uma palavra, com brincadeiras, em especial as pessoas que ao logo desses quatros anos se tornaram mais chegados que irmão minha amiga, Areta Ellen, Lays Santos, Dyana Arruda, Larissa Santos, Gustavo Melo, Victor Leonardo e makes. Por todos os momentos que juntos compartilhamos apoio, concelhos, risadas e muita alegria.

Agradecer minha namorada Daniela Oliveira, pela paciência companheirismo e cumplicidade, as minhas amigas pessoais Poliana corado e Carol Moreira que considero com irmãs de outra mãe, pelo incentivo por sempre me ouvir e sempre está ao meu lado, também agradecer em especial que ganharam meu respeito e admiração considero com meus pais Irmã Luciana e irmão Paulo Cesar, louvo a Deus pela vida deles pelo exemplo de pessoas que são, por todo carinho comigo, pela amizade, aconselhamento e por acreditarem em mim.

Não poderia deixar de agradecer a minha professora Orientadora Profa Dra. Antônia Márcia Duarte Queiroz, por aceitar ser minha orientadora, pelo apoio, paciência e incentivo a pesquisa. E, por fim todas as pessoas que tive o privilégio de conhecer ao longo de toda a trajetória acadêmica.

RESUMO

O kahoot como recurso didático: práticas e experiências durante a formação docente em Geografia. Nesse contexto, partindo do pressuposto de que a disciplina de didática na graduação possibilitou vivências com o jogo lúdico, esses saberes foram levados para a escola na oportunidade de contribuir para a aprendizagem dos conteúdos de geografia. Portanto essa pesquisa teve o objetivo de. Analisar o uso do kahoot como recurso didático no ensino de geografia a partir de atividades desenvolvidas com jogos, em específicos. Se discuti o auxílio do lúdico na compreensão do ensino de Geografia, identifica tipos de jogos lúdicos que podem ser utilizados para trabalhar o ensino de geografia e o kahoot com recurso didático e por fim Apresenta as experiências da turma de 2018/2 do curso de geografia UFT. Esse trabalho está consolidado nas metodologias qualitativas e quantitativas que busca aprofundamento nos relatos de experiências dos acadêmicos por meio de entrevista via formulários. Sendo o kahoot o ponto central de discussão, os acadêmicos puderam contribuir, ao dizer que o kahoot agregou novos saberes dentro dos conhecimentos de didáticas e o software kahoot será utilizado no futuro. Nas contribuições da rede básica, os alunos gostaram da atividade no kahoot, suas indagações são que e as atividade no software pode ser visto como forma de avaliação, no mais se constata que resultados dessa pesquisa foram essenciais para entender a importância das atividades lúdicas digitais em visão que o kahoot pode ser um recurso que contribui na formação docentes dos graduandos, como também para o ensino e aprendizagem de geografia na educação básica. Esse trabalho contribui para o enriquecimento de saberes, pois é de grande importância estar ativo aos meios digitais e novas metodologias, onde visa contribuir dentro do ensino de didática, novas visões para trabalhar o ensino de geografia com ferramentas dinâmicas em uma sala de aula e no incentivo, que é colocado para os acadêmicos no seu caminho de formação.

Palavras-chaves: Kahoot. Didática. Jogo lúdico Ensino de geografia

ABSTRACT

Kahoot as a didactic resource: practices and experiences during teacher training in Geography. In this context, based on the assumption that the discipline of didactics in undergraduate studies enabled experiences with the playful game, this knowledge was taken to school in the opportunity to contribute to the learning of geography contents. So this research was aimed at. To analyze the use of kahoot as a didactic resource in the teaching of geography from activities developed with games, in specific. If I discussed the help of the playful in the understanding of geography teaching, it identifies types of playful games that can be used to work the teaching of geography and kahoot with didactic resource and finally Presents the experiences of the class of 2018/2 of the UFT geography course. This work is consolidated in qualitative and quantitative methodologies that seeks to deepen the reports of academic experiences through interviews via forms. Since kahoot is the central point of discussion, the academics were able to contribute, saying that kahoot added new knowledge within the knowledge of didactics and kahoot software will be used in the future. In the contributions of the basic network, the students liked the activity in kahoot, their questions are that and the activities in the software can be seen as a form of evaluation, in the more it is found that results of this research were essential to understand the importance of digital playful activities in view that kahoot can be a resource that contributes to the teacher training of undergraduate students, as well as for teaching and learning geography in basic education. This work contributes to the enrichment of knowledge, because it is of great importance to be active to digital media and new methodologies, where it aims to contribute within the teaching of didactics, new visions to work the teaching of geography with dynamic tools in a classroom and in the incentive, which is placed for for academics on their training path.

Key-words: Kahoot. Didactic. Playful game geography teaching

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

- Figura 1- Quebra-cabeça das regiões
- Figura 2-Tabuleiro ciclo das rochas
- Figura 3-Jogo da roleta
- Figura 4-Pagina inicial para criar conta no kahoot
- Figura 5-Tipo de conta sendo criada
- Figura 6-Escolha uma opção
- Figura 7-Pagina de colar e-mail e senha
- Figura 8-Turma de 3º ano
- Figura 9-Turma de 2º ano

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Exemplo de tabela	21
Tabela 2 - Série histórica (1997-2001) da produção de carne de frango no Brasil (em toneladas)	21

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

PPGCom
UFT

Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Sociedade
Universidade Federal do Tocantins

LISTA DE SÍMBOLOS

k Exemplo de símbolo
 μ Exemplo de símbolo

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 14

1.1 Metodologia 16

2 O JOGO LÚDICO COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE GEOGRAFIA 19

2.1 Categoria lugar: a sala de aula como lugar de interações contínuas 20

2.2 O Auxílio do lúdico na compreensão do ensino de Geografia 23

2.3 Tipos de jogos lúdicos que podem ser utilizados no ensino de geografia 25

3 O JOGO DIGITAL KAHOOT COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE GEOGRAFIA 28

3.1 O kahoot nas experiências acadêmicas na turma 2018/2 do curso de Geografia/UFT 34

3.2 kahoot na educação básica: Vivências a partir do PIBID 38

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS 47

REFERÊNCIAS 50

1 INTRODUÇÃO

Esse trabalho tem o objetivo laborar uma pesquisa sobre o Kahoot como recurso didático: práticas acadêmicas durante a formação docente no curso de licenciatura em geografia da Universidade Federal do Tocantins, na cidade de Araguaína-TO de 2019 a 2021. O que é o kahoot? O kahoot é uma plataforma de ensino e aprendizagem online baseado em jogos.

O que é lúdico? segundo Roloff (2011) é uma palavra que vem do latim “Ludus” que significa jogo e divertimento, ainda ressaltando mais sobre suas finalidades, por sua vez a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo. O processo de formação docente do acadêmico segue por etapas durante a graduação e o contato com a ludicidade pode lhe dá novas expectativas para sua atuação docente, que ao trabalhar com essas ferramentas lúdicas didáticas como o kahoot, que pode lhe favorecer nesse processo novos saberes, como utilizar uma ferramenta lúdica online, saber que há outros tipos de lúdicos e também entender que pode se aprofundar mais sobre as ludicidades que lhe auxiliem na atuação prática.

Não existe uma forma exata para se ensinar. O professor não pode ter só conhecimento, sem prática, sem experiências, fica à mercê do que já é de rotina, sempre dentro do mesmo, a geografia é campo das ciências que estar sempre aberta para explorar o que lhe agregam nesse tempo moderno o lúdico kahoot como ferramenta didática pedagógico, se insere a essa realidade favorecendo o ensino de geografia na aplicação dos seus conteúdos e engajamento dentro da sala de aula.

Quando fomos estudantes da rede básica de ensino e tivemos aula da disciplina de Geografia, durante todo o ensino médio as aulas sempre giravam em torno do livro didático, lembro muito bem de ouvir sempre isso, leia a página “tal” elabore dez “questões” atividade do capítulo “tal” do livro de didático isso era o de sempre que a professora da minha escola nos proporcionam. O ensino era maçante, nada de novidade e isso se torna cansativo e desinteressante.

Ao cursar licenciatura em Geografia pode-se perceber na prática a partir de uma visão mais ampla durante a realização de atividades sugerida na disciplina de didática, que é possível trabalhar dentro da sala de aula com turmas de ensino médio ou de ensino fundamental os conteúdos de geografia com a dinâmica de jogos. Com isso surgiu uma variedade de ideias para pôr futuramente em prática.

O jogo lúdico kahoot proporciona aulas dinâmicas, aprendizagem dos conteúdos, engajamento na sala de aula, que ao fazer essas observações sobre o jogo, percebi a necessidade que na formação é de suma importância esse contato com as ferramentas lúdicas, pois promove uma agregação de saberes para formação de professores de Geografia.

Nesse processo surgiu também algumas questões: durante a formação docente o acadêmico deve ter contato com as ferramentas lúdicas? Como eu posso dizer que jogo lúdico kahoot pode beneficiar o ensino na Geografia escolar?

Então partindo do pressuposto de que a disciplina de didática na graduação possibilitou vivências com o jogo lúdico, esses saberes foram levados para a escola na oportunidade de contribuir para a aprendizagem dos conteúdos de geografia durante a participação no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência-PIBID no qual proporciona aos estudantes bolsistas está inserido no ambiente escolar e poder desenvolver ações e atividade.

A categoria de análise nesse projeto é a categoria lugar a mesma faz relação com o tema ao buscar relatar experiências vivenciadas seja na Universidade ou na escola da rede básica, pois ambos são lugares que são desenvolvidas atividades humanas contínuas.

A categoria escolhida contribui para as ações dos seres humanos que acabam transmitindo sentimentos. De acordo com Moreira e Hespanhol (2007) quando se utiliza o conceito de na maioria das vezes, se remete à Geografia Humanística, ou seja, associa-se o lugar apenas ao espaço vivido. Mas essa correlação não é por acaso, pois essa corrente encontrou no lugar a possibilidade de explicar a construção do mundo, já que o lugar é visto como o mundo da vida, marcado pela experiência e percepção.

O público alvo da pesquisa, graduandos do curso de Geografia da Universidade Federal do Tocantins/ UFNT Universidade Federal do Norte do Tocantins criada no dia 8 de junho pela lei 13.856/2019, pelo desmembramento dos campos de Araguaína e Tocantinópolis da Universidade Federal do Tocantins (UFT) e estudantes da rede básica de educação de Araguaína-TO.

O objetivo geral deste trabalho analisar o uso do kahoot como recurso didático no ensino de Geografia a partir de atividades que foram desenvolvidas com o jogo, em específico, Discutir o Auxílio do lúdico na compreensão do ensino de Geografia, Identificar tipos de jogos lúdicos que podem ser utilizados para trabalhar o ensino de geografia e o kahoot com recurso didático e Apresentar as experiências da turma de 2018/2 do curso de geografia UFT.

O kahoot como recurso didático nas práticas docentes, como desenvolvedores de saberes no processo de formação de professores e acadêmicos, num curso de licenciatura permite compreender o kahoot enquanto ferramenta de aprendizagem pois vem se tornando um grande aliado na didática para o ensino de geografia.

1.1 Metodologia

A metodologia desse trabalho se desenvolve a partir de abordagem qualitativa e quantitativa, pois busca aprofundamento nos relatos de experiências, por meio de entrevista com a turma de 2018/2 do curso de geografia UFT e alunos da rede básica de ensino.

Lima e Moreira (2015) enfatizam sobre a pesquisa qualitativa que:

A pesquisa qualitativa privilegia algumas técnicas de investigação que colaboram para o processo de análise qualitativa, baseia-se principalmente naquelas desenvolvidas por pesquisas antropológicas e/ou de cunho etnográfico e fenomenológico, tais como: observação participante, entrevista, estudo de caso, mapeamento participativo, história ou relatos de vida, história oral, entre outras. (LIMA, MOREIRA, 2015, p.19)

Além de ter realizado esses modelos de pesquisas, foram feitas várias pesquisas bibliográficas em livros, revistas, artigos, salientando discussões de outros autores que vieram contribuir com a pesquisa a qual nos trouxeram resultados positivos, por ações que foram desenvolvidas e que deram êxito ao jogo kahoot, como ferramenta de aprendizagem que norteia esse tipo de recurso lúdico, o qual consideramos de extrema relevância para o ensino de geografia.

Uma das finalidades desse trabalho é observar que no processo de formação docente os acadêmicos possam vivenciar possibilidades didáticas por meio do jogo kahoot que os levem a pensar sobre a sua prática atuando como professores de Geografia, e queiram ter esse lúdico como ferramenta de ensino e aprendizagem que busque chamar a atenção dos alunos, no sentido de envolvê-los com os conteúdos.

Modesto e Rubio (2014) fazem indagações de que alguns educadores têm dificuldade em perceber a importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem. Porém profissionais da educação comprometidos com a qualidade de sua prática pedagógica, reconhecem a importância do lúdico como veículo para o desenvolvimento social, intelectual e emocional de seus alunos. E pra isso acontecer, o professor precisa ter vivências que lhe agregou muito durante sua formação para assim planejar suas aulas e poder está indo em busca de novas metodologias.

1.1.1 Procedimentos metodológicos

Revisão Bibliográfica de artigos que autores discutem sobre a temática, para uma construção sólida dessa pesquisa, ações desenvolvidas com o jogo lúdico kahoot dentro da geografia, na Universidade e na rede básica de ensino II) Planejamento de pesquisa com entrevistas, questionários III) Pesquisa a campo IV) levantamentos de dados durante a pesquisa.

Nesta pesquisa, a ida campo serviu para entrevistar e também fazer envio de questionário os Acadêmicos que estão no oitavo período do curso que tiveram a oportunidade de vivenciar o kahoot na prática, durante o ensino presencial, como também a partir do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência-PIBID no Colégio Estadual Guilherme Dourado.

Assim, puderam realizar uma atividade lúdica a partir do kahoot com turmas de 2º e 3º ano do ensino médio. Assim enviar questionários aos alunos e a professora da escola- campo.

As análises e resultados dessa pesquisa foram desenvolvidos a partir das análises com os textos dos autores que foram relevantes à temática, por meios de questionários elaborados, por meio da metodologia de aplicação do kahoot na Educação Básica e avaliação dos resultados encontrados. Esses relatos de experiências com o jogo, no presencial e de forma remota, nos permitiu chegar aos resultados expostos neste trabalho.

O trabalho está dividido em seções, a primeira delas se intitula “O ensino de Geografia através de jogos lúdicos “onde é feita uma discussão sobre o ensino dos conteúdos de geografia dentro da rede básica de ensino e sua complexidade, trazendo então a importância de trabalhar com jogos lúdicos.

A seção dois tem por título “Tipos de jogos lúdicos que podem ser utilizados no ensino de Geografia e o Kahoot como recurso didático” nessa seção serão identificados tipos de jogos lúdicos que podem ser trabalhados dentro da sala de aula, alguns conteúdos específicos da disciplina de geografia e jogo kahoot como um recurso didático para o professor de geografia utilizá-lo nas suas aulas, onde se faz toda uma apresentação aprofundada da origem do kahoot e o passo a passo para se cadastrar e assim poder estar criando seus jogos.

A terceira seção vem com a temática “O kahoot nas experiências acadêmicas na turma 2018/2 do curso de Geografia/UFT” nesta seção se consolida toda nossa pesquisa, pois mostra os relatos das experiências com o jogo lúdico kahoot durante o processo de formação na graduação, onde constata a viabilidade desse aplicativo como recurso didático.

2 O JOGO LÚDICO COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE GEOGRAFIA

O uso do lúdico vem desde os tempos antigos, segundo Piaget a origem das atividades lúdicas, caminham com o desenvolvimento da inteligência vinculando-se aos estágios do desenvolvimento cognitivo. "Cada fase do processo da evolução está relacionada a um tipo de atividade lúdica que se sucede da mesma forma para todos os seres. Roloff (2011) percebe nessas contribuições que uso de ferramentas lúdicas associa ao desenvolvimento da aprendizagem e articula os pensamentos ou seja como desenvolve suas capacidades de compreensão e assertiva que de acordo com cada fase seja criança, adolescência e juventude a atividades lúdicas sempre vai ter uma para cada fase dessa mencionada e resulta da mesma forma.

Custódio (2015) relata que as atividades lúdicas no ensino de Geografia, podem proporcionar participação, a solidariedade, a cooperação, a análise crítica, a reflexão, a motivação e a participação em sala de aula e o respeito do aluno a si mesmo e ao outro. Entendendo que a busca de novas linguagens e metodologia lúdicas para o ensino de Geografia pode incluir várias outras alternativas. Segundo ele o uso de lúdicos no ensino da geografia pode beneficiar o mesmo, em relação ao desenvolvimento crítico do aluno, a motiva que é muito importante e a ser participativo, na qual isso é de suma importância numa sala de aula, ele também ressalta mais que em buscar novas linguagens lúdicas pode ser variado com outras alternativas.

Para Castellar (2010,p.22,apud Gusmão,2020,p.128) temos vivido nos últimos anos uma alta variação nos materiais à disposição dos professores de geografia. É nas aulas desta disciplina que podemos utilizar variados mecanismos para se abordar diversos temas: jornais, literatura, texto científico, audiovisual e a educação cartográfica são algumas das ferramentas que os professores podem utilizar a seu serviço de modo a dinamizar sua aula, influenciando na dinâmica da escola e da sala de aula, impondo outras perspectivas no que tange ao papel da escola e do professor com isso entendemos que. O jogo kahoot se insere como ferramenta lúdica, didática e metodológica para o ensino e aprendizagem dentro da sala de aula, quando se trabalhar com esse tipo de lúdico se perceber como se torna atrativo o ensino e como promove os conteúdos a ser trabalhados, pois a dinâmica do jogo favorece tudo isso, trabalhar ele como forma de revisão, aplicação de prova, trabalhar com ele em grupo, e diagnosticar a dificuldade dos alunos em compreender alguns conteúdos.

Martins(2019) assegura que o kahoot é uma plataforma de aprendizagem gratuita baseada em jogos que tem como missão institucional descrita em seu site como “desbloquear o potencial mais profundo de cada aluno de todas as idades e em todos os contextos, através de um aprendizado divertido, mágico, inclusivo e envolvente”.

Ressaltando também que é uma plataforma online na qual o professor pode fazer uso das tecnologias ao seu favor, ou seja, o aluno gosta de ficar mexendo no celular na aula agora ele vai aprender usar de forma proveitosa pois o jogo envolve-o e fixa sua concentração.

Wang (2015) diz que a ideia do kahoot é ser uma plataforma onde o professor e os alunos podem interagir em sala de aula simulando um jogo de conhecimento competitivo. A motivação é envolver os alunos através da transformação da sala de aula em um game show, onde o professor seria o apresentador e todos os alunos podem competir ganhando pontos através de respostas corretas em várias questões relacionadas ao assunto que está sendo ensinado na aula. O autor está mostrando também um pouco da finalidade do jogo e o papel do professor e o tipo de atividade que pode ser realizada com a plataforma e um dos principais objetivos é desenvolver a interação.

Determinar a compreensão que estudantes de curso superior submetidos a atividades de jogos em sala de aula sobre o uso de tecnologias como forma de produção de conhecimento. Buscou-se especificamente investigar: a forma de recebimento, por estes estudantes, da atividade desenvolvida; a capacidade de identificação das possíveis dificuldades para o desenvolvimento das atividades em outros contextos; e a capacidade de identificação de potencialidades de usos dos instrumentos utilizados em sua prática docente futura[...] carregar consigo inúmeros benefícios quando aliadas à educação. O rompimento das barreiras físicas, representadas (DANTAS *et al.*2019, p.54)

Aqui se enfatiza a ideia que o mundo está em constante evolução e a geografia como campo da ciência se insere como suporte nos processos técnicos, com isso, trabalhar com jogos lúdicos durante a graduação, revelam ideias para trabalhar na prática e sendo possível identificar as dificuldades de seus alunos e sendo visível identificar suas potencialidades. Sendo assim, o uso desses instrumentos lúdicos se tornam opções e sugestões para desenvolvimento de atividades nas futuras práticas docentes.

Segundo Guimarães(2015) para facilitar o ensino-aprendizagem nas aulas de Geografia foi usada como ferramenta tecnológica essencial o software Kahoot, pois de maneira didática e lúdica, o aluno interage com o conteúdo e fixará com maior racionalidade o que foi estudado em sala.

Na fala dessa autora percebe-se afirmações sobre a plataforma lúdica kahoot, achismos favoráveis e de grandes vantagens para o professor. Observe que ferramenta de aprendizagem procura trabalhar a interação do aluno com o conteúdo, o acadêmico que está em seu processo de formação terá como proposta na elaboração de suas atividades o jogo lúdico kahoot, ele certamente terá êxito por buscas didáticas inovadoras para o ensino de geografia.

Se durante a formação docente, os acadêmicos não buscam trabalhar suas dificuldades quando for atuar na sala de aula perceberá suas lacunas e isso vai refletir durante toda sua atuação. Na área de licenciatura os cursos proporcionam ao acadêmico, enquanto discente da graduação disciplinas didáticas pedagógicas na qual lhe direciona a caminhos para desenvolver suas habilidades, onde proporciona o preenchimento dessas lacunas.

Segundo Lemos Filho(2020) a lacuna na formação docente pode tornar o conhecimento desse profissional restrito, fazendo com que reproduza práticas pedagógicas baseadas no ensino maçante e conteudista, limitando-se ao uso do livro didático e ao seu conhecimento.

Durante a graduação no momento em que o discente não procura aprofundar seus interesses dentro do curso em disciplinas que lhe favorece uma visão mais ampla de como desenvolver atividades diferentes numa sala de aula, forma-se um docente com suas práticas pedagógicas baseada ao um ensino de mesmice e limitado tendo apenas o livro didático como recurso.

2.1 Categoria lugar: a sala de aula como lugar de interações contínuas

A categoria que designa neste trabalho é lugar, pois a mesma se relaciona com o tema abordado e com área do conhecimento, pois quem nunca ouviu dizer sobre a geografia dos lugares, sendo ela então uma categoria geográfica que vai nos direcionar de um ponto de partida a um ponto de chegada. A interação do homem como ser social está na sua habitação, no seu frequentar e no seu ir, isso se direciona aos lugares, temos como referência de lugar uma casa, lugar de habitação.

Carlos(1996) afirma que o lugar é a porção do espaço apropriável para a vida — apropriada através do corpo — dos sentidos — dos passos de seus moradores, é o bairro, é a praça, é a rua. E nesse sentido poderíamos dizer temos também o ir como sentido de me direcionar para um lugar, como ir no parque ou no supermercado e assim por diante temos o frequentar à escola como lugar primordial para desenvolvimento de atividades e de interações. Como Carlos (1996) enfatiza, são os lugares que o homem habita dentro da cidade que dizem respeito a seu cotidiano e a seu modo de vida.

Então essa categoria ela se relaciona com tema abordado pelo fato de buscar relatar experiências desenvolvidas por meio do jogo lúdico kahoot dentro do ambiente escolar e na universidade, são lugares que fazem parte da vida do acadêmico e do aluno da rede básica de ensino são de atividades contínuas.

A sala de aula é o lugar propício a essa categoria pois ela fica sempre em nossas memórias por coisas boas, coisas ruins e também por transmitir sentimentos alegres por um dia em que a dinâmica da aula foi diferente e o momento se tornou divertido e o aluno estava apto para aprender.

Segundo Carlos (2017) o lugar guarda em si e não fora dele o seu significado e as dimensões do movimento da vida, possível de ser apreendido pela memória, através dos sentidos e do corpo. O lugar se produz na articulação contraditória entre o mundial que se anuncia e a especificidade histórica do particular. Deste modo o lugar se apresentaria como ponto de articulação entre a mundialidade em constituição e o local enquanto especificidade concreta.

Como já mencionado, a sala de aula é o lugar que passamos uma parte da nossa vida, ou seja, da infância à juventude, acabamos criando vínculos onde, aprendemos a nos comunicar, a conviver, a desenvolver habilidades dentre outros aspectos ao se referir a lugar. Carlos (2017) diz que o lugar permite pensar o viver, o habitar, o trabalho, o lazer enquanto situações vividas, revelando, no nível do cotidiano, os conflitos do mundo moderno. Desse modo, a análise do lugar se revela — em sua simultaneidade e multiplicidade de espaços sociais que se justapõem e interpõem — no cotidiano com suas situações de conflito e que se reproduz, hoje.

Considerando a dinamização do ensino em que ver preciso o uso de tecnologias acessíveis, se torna preciso dentro de uma sala de aula o uso delas, o jogo lúdico kahoot facilita a aprendizagem do ensino de geografia, e aproxima o aluno dos conteúdos. Sande e Sande (2018) falam sobre o jogo que permite agregar valor às aulas, proporcionando desafios, prazer e entretenimento à construção do conhecimento. Quando o professor constrói um clima de confiança, em que ele busca criar um ambiente mais dinâmico, isso facilita a compreensão do ensino e a ferramenta lúdica funciona como auxílio para trabalhar conteúdos de geografia também funcionando como formas de quebrar barreiras na sala de aula.

Nesse sentido, o Kahoot apresenta-se como uma ótima ferramenta de auxílio docência, pois opera de modo fácil e intuitivo, aliando a tecnologia ao aprendizado, entendendo como importante o percurso prático e dinâmico para o ensino. As relações apresentam-se de modo participativo, fugindo da ideia de um modelo de ensino tecnicista, onde o

aluno é apenas um mero receptor de conteúdos, interagindo pouco no processo ensino/aprendizagem. (DANTAS, et. al.2019, p. 54)

Segundo o que Dantas(2019) elenca o kahoot ainda mais, como auxílio do docente e que a ideia sugeridas com uso do jogo mostra, relações mas participativas em que muda também o modelo de ensino tecnicista em que o aluno só recebe o os conteúdos e não interagem tendo pouca aprendizagem no ensino, e isso não é bom pois a geografia procura sempre despertar no aluno seu senso crítico, esse tipo de ensino se remete muito ao que Paulo Freire discute. Freire (1996) diz sobre educação bancária, em que a única margem de ação que se oferece aos educandos é a de receberem os depósitos, guardá-los e arquivá-los.

2.2 O Auxílio do lúdico na compreensão do ensino de Geografia

A disciplina do ensino de Geografia não é tão fácil de ser compreendida pelos estudantes pelo fato dela ter uma complexidade em seus estudos e pela dinâmica em que se distribui os seus conteúdos, pois ela é um campo das ciências que se divide em área física e aria humana e distinguir as ramificações dos conhecimentos geográfico e complexo até para estudante da graduação. Rupel(2008) entende bem quando diz que a Geografia é uma disciplina bastante ampla, abrangente e complexa, pois possui inúmeros conceitos. Os professores, durante o desenvolvimento das aulas, nem sempre conseguem despertar o interesse dos alunos para o estudo da Geografia e conseqüentemente para o seu aprendizado.

Então começa a ficar claro que por ela ter uma abrangência e possuir inúmeros conceitos o professores acaba tendo uma certa dificuldade no desenvolvimento das suas aulas pois nem sempre vai desperta o interesse dos alunos, na maioria das vezes o ensino de geografia se torna conhecido como chato por outros como decoreba e isso acaba gerando um impasse sem contar que uma aula sem muita produtividade na aprendizagem, fica até mesmo um ambiente constrangedor para o professor e a gente sabe que a geografia está presente constantemente no nosso meio, e em nosso dia-dia. Rupel (2008) diz que Historicamente, a Geografia é vista como uma disciplina do “decorar” conteúdos. Infelizmente, essa visão ainda permanece.

E, não essa visão que acadêmica sobre a geografia mais o que acontece é que na realidade de muitas escolas é isso que se ouve, pois na maioria das vezes quem vai lecionar a disciplina de geografia é um professor que é formado em outra área do conhecimento, ocasionando a

desvalorização da disciplina muitas vezes apenas passando conteúdo do livro didático e ficando “por aquilo mesmo”.

Perceba que o ensino de geografia entra em desvantagem provar para os estudantes que eles estão certos em achar que geografia é a disciplina do decorar, que é uma disciplina chata que não tem muito que aprender, e onde muitos deles se engana com esse pensamento.

E nós sabemos que a geografia é um campo das ciências em que mais se permite o ser humano desenvolver o seu pensamento crítico onde ela faz com que não venhamos acreditar em qualquer verdade, mais se aprofundar melhor tendo o direito de questionar, para o estudante ter esse entendimento é preciso despertar o interesse dele e nesse momento que é fundamental que o professor esteja disposto a busca novos meios para trabalhar o ensino de geografia. E, quem sabe a turma só estava esperando uma aluna diferente ou uma proposta de atividade que nunca foi sugerida.

Os jogos lúdicos se tornaram ao longo dos séculos instrumentos favoráveis para trabalhar o ensino, se percebermos na educação infantil o jogo é fundamental para desenvolver o conhecimento cognitivo da criança.

Segundo Kishimoto (2008) Se em tempos passado, o Jogo era visto como inútil, como coisa não séria, a partir do século XVIII, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança. A solidos que o jogo tem para fins educacionais na educação infantil.

Os educadores das séries iniciais utilizam o lúdico no seu cotidiano. À medida que as crianças vão crescendo o lúdico vai sendo deixado de lado, o que é um erro, pois pessoas de todas as idades aprendem através de atividades que tem sua essência na música, jogos, representações teatrais e diferenciadas formas de expressão (RUPEL, 2008, p.3)

Perceba nessas contribuições feita por Rupel na sua teoria e conhecimento sobre jogos que o jogo lúdico ele vai perdendo a credibilidade pelos educadores mediante o crescimento da criança e ela ver isso como um erro, pois em todas as idades pode ser possível ter aprendizagem por meio dessas atividades.

O ensino de Geografia como já citado não é uma disciplina muito fácil de ser compreendida, trabalhar essa disciplina com jogos lúdicos facilita a compreensão dos conteúdos, o aluno de escola pública quando está na série iniciais por exemplo a educação infantil, ele não conhece muita coisa sobre geografia e nem tem muita noção do que vai aprender na disciplina pois até o último ano das séries iniciais eles estão acostumados só com um, dois ou até 3 professores.

A partir do 6^a ano do ensino fundamental é que vai haver uma divisão mais sólida das disciplinas e os estudantes vão então ter um professor para cada disciplina e isso vem com uma

série de informações, por isso é importante trabalhar com os jogos lúdicos no ensino de geografia pois eles permitem o acesso ao conhecimento.

Rupel (2008) comenta que ao participar de atividades lúdicas o educando desenvolve a imaginação, prática a interação e a integração com os colegas e essas ações favorecem uma aprendizagem de qualidade. Isso é muito importante dentro do ensino de geografia principalmente por ela ser uma disciplina a qual busca se aproximar da realidade dos estudantes, trabalhar com jogos vai viabilizar melhor a compreensão dos conteúdos, pois vai ficar mais leve, o ambiente se torna mais agradável, e o principal fazer o estudante gosta do que está sendo ensinado.

Freitas(2007) O lúdico é uma estratégia insubstituível para ser usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias.

O jogo Lúdico se coloca nesse contexto como facilitador de aprendizagem onde muitos já descartaram ele da sala de aula, por terem uma visão micro pois muitos vão vê-lo com atividade infantil e só de recreação, enquanto outros descartam essa possibilidade de não usá-lo mais, pois ele se torna fundamental para um ambiente dinâmico e descontraído para utilizá-los na sala de aula e estratégico e tem muitos resultados, e isso não depende de idades pois para cada fase do estudante as atividades lúdicas terão uma finalidade.

Segundo Freitas (2007) As atividades lúdicas também podem ser analisadas segundo os seus objetivos. São eles:

- a) Objetivos das atividades lúdicas na Educação Infantil: visam o desenvolvimento das áreas psicomotoras, perceptivas, de atenção, raciocínio e estimulação para o contato com os objetos;
- b) Objetivos das atividades lúdicas no Ensino Fundamental: visam desenvolver no aluno as suas potencialidades intelectuais, físicas e criativas, permeadas pelo desenvolvimento social e interpessoal;
- c) Objetivos das atividades lúdicas no Ensino Médio: visam a participação, a solidariedade, a cooperação, o respeito do aluno a si mesmo e ao outro, a análise crítica, a reflexão, a motivação e a participação em sala de aula e o prazer de aprender a aprender;

Com essas contribuições, veja que para cada etapa do ensino, o lúdico está presente como atividade para se desenvolver com os estudantes, fazer uso dessas informações e aplicá-las dentro do ensino de geografia é avançar o conhecimento, é aprimorar formas de trabalhar com os conteúdos de geografia, com isso possamos perceber na prática a grandeza dessas atividades, pois elas devem ser aplicadas para o proveito educacional.

2.3 Tipos de jogos lúdicos que podem ser utilizados no ensino de geografia

Os lúdicos eram bem utilizados antigamente, mas hoje em dia muitas escolas descartam os jogos como recurso didático pedagógico. Nas séries iniciais eram presentes no dia-dia dentro da sala aula com o avançar das séries e das idades dos alunos, o lúdico se distancia da vida dos alunos e passa a ser visto como motivo de brincadeira e que não tem ensino e aprendizagem. Nesse sentido, torna-se importante ressaltar como os jogos lúdicos são essenciais a geografia.

Segundo Pinheiro (2013) a Geografia é uma das disciplinas curriculares com maior potência de aplicação dos jogos e brincadeiras nas atividades de articulação entre os conteúdos escolares e a vida cotidiana dos alunos, pois ela se propõe a trabalhar o espaço de convívio imediato, abordando os aspectos físicos, econômicos e sociais.

Com isso temos o intuito de apresentar alguns tipos de lúdicos, que podem ser utilizados em aulas de geografia onde sirva a aprendizagem dos alunos, podendo então ser um auxílio a mais para o professor da rede básica de ensino.

Como exemplo, trazemos Sawczuk (2012) que afirma o uso de atividades lúdicas e de jogos em sala de aula deve fazer parte do fazer, do ser, e do pensar do aluno. Assim, propõe-se por meio da cartografia desenvolver jogos geográficos que servirão como material pedagógico para a aprendizagem de questões ligadas ao território brasileiro. Então se dá como propostas jogos aos quais vão ser bastante proveitosos dentro do ensino de geografia, onde os alunos não só vão está participando da atividade com lúdico mais como também vão estar envolvidos na construção do material.

Quebra-cabeça das Regiões: Esse primeiro “Jogo” é um “Quebra-cabeça das regiões “ antes de tudo em muito importante fazer toda uma discussão dos conceitos, trazendo as características de cada região, acontecimentos, estatísticas dentre outros assuntos que possa cooperar dinamicamente com a proposta da aula tendo também por meio de linguagem cartográfica compreende a dinâmica de cada região suas, semelhanças e suas diferenças a cultura, a culinária são aspectos que caracteriza uma região um tema a qual abrange muitas discussões dentro de uma sala de aula .

Então a partir disso é que o professor irá dividir os alunos em grupos para elaboração de mapas onde de acordo com os conhecimentos cartográficos ,em uma escala maior esses mapas serão desenhados, recortados e pintados pelos estudantes onde já com isso os alunos já tem uma fixação e percepção do que esteja sendo trabalhado, para elaboração dos mapas

serão utilizados cartolinas, lápis de cor, canetas e cola, onde cada capitais serão pintadas de uma cor diferentes após isso serão recortadas e coladas na cartolina para firmar bem, como mostra a figura 1.

Figura1 Quebra-cabeça das regiões do Brasil



Fonte: Marcia Inês Lorenzet Sawczuk (2012)

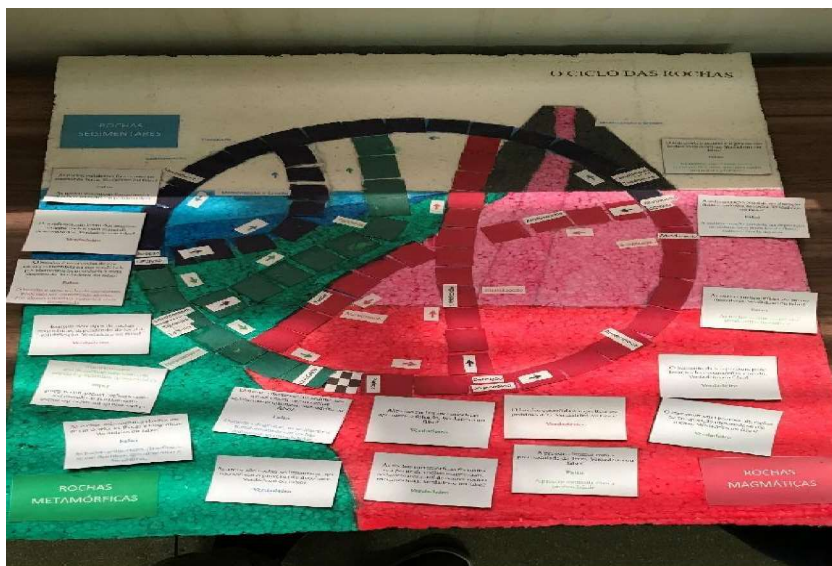
O jogo de Quebra-cabeça, onde envolve trabalhar tanto os estados que abrange cada região, nele também se pode fazer uso de outras estratégias como conhecer determinados pratos típicos de cada região a cultura, seu principal objetivo é fazer os alunos perceberem a localização territorial do estado que vive dentro da região no território brasileiro.

Jogo de Tabuleiro ciclo das Rochas: Essa segunda proposta para trabalhar com ensino de Geografia na educação básica é um jogo de Tabuleiro sobre o ciclo das Rochas, nome é bem intrigante e curioso esse jogo didático ele tem ganhado espaço pois o conteúdo sobre o ciclo das Rochas é um dos conteúdos mais complexos dentro da geografia física até mesmo dentro da graduação pelo fato em que se remete a teorias que são um tanto complexas. E é muito importante confeccionar materiais didáticos para trabalhar os conteúdos geografia da área física.

O jogo de tabuleiro tem como função ativar a compreensão dos conteúdos de geologia através da percepção e memorização ao está jogando o jogo os alunos podem ter uma visão mais próxima no objeto de estudo. Antes de tudo é importante que o professor já tenha

trabalhado o conteúdo ou introduzido apontando os conceitos sobre o ciclo das rochas assim facilitará a compreensão no dia de fazer uso do jogo.

Figura 2: tabuleiro ciclo das Rochas



Fonte: arquivo pessoal

Como demonstrado na figura acima, esse modelo de jogo será necessário para a confecção desse jogo a metade de um isopor, 3 cores diferentes de papel cartão, tesouras, colas, tintas, fixas imprimidas, esse jogo é bem dinâmico e desenvolve a participação de toda turma. Trabalhar com esse tipo de material em sala de aula de imediato vai chamar a atenção e despertar a curiosidade dos alunos, essa é uma ótima opção para trabalhar com ensino fundamental.

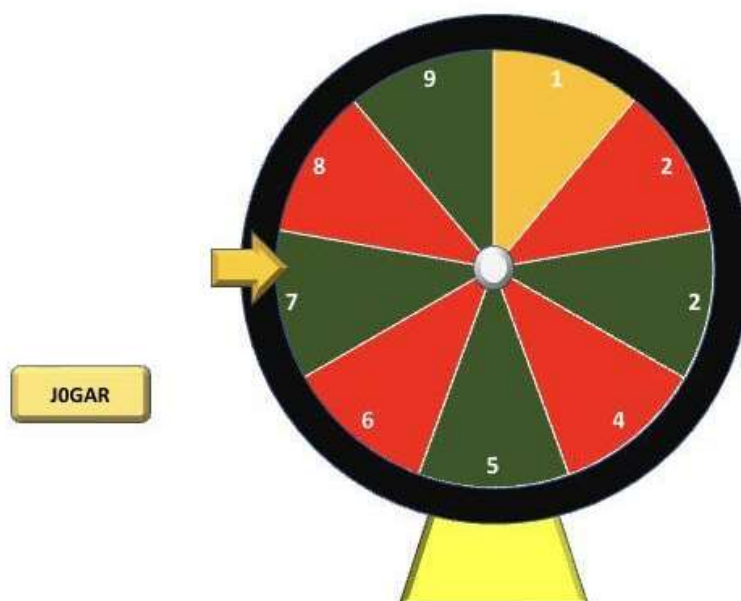
Nas competências e habilidades da BNCC(2022) os conteúdos a qual são voltados para geografia física, para as turmas de 6^a ano que recebem como propostas de conteúdos que estejam voltados para morfologia, movimentação do planeta, é muito importante que ao trabalhar esses conteúdos o professor possa saber usar a criatividade.

Esse tipo de lúdico não só oportuniza a interação da sala com os conteúdos trabalhados mais como também permite levar os estudantes a ter conhecimento das rochas que permeia a região e circunvizinhas, tendo então dentro de si um olhar mais geográfico ao qual se propicia até a vontade de fazer uma aula a campo. O próximo jogo a ser apresentado é um jogo da roleta.

Jogo da roleta: Esse lúdico é um jogo criado no Power point onde ele é base para criar outras modalidades de jogos ele funciona como uma roleta mesmo como aquelas que costumamos ver nos programas de televisão, e ele pode ser utilizado para trabalhar em qualquer modalidade de

ensino nesse sentido o professor pode adaptá-lo com novas maneiras ou usar a criatividade para trabalhar com seus alunos

Figura 3 jogos da roleta



Fonte: arquivo pessoal

Para criar esses joguinhos o usuário deverá saber manusear as ferramentas no Power point cada traço na roleta é colocado pelo criador, na sua criação utiliza-se o gráfico de pizza e quando se editar na tabela possamos enumerar e colocar as fatias nos tamanhos iguais, não é bom mexer no tamanho do gráfico pois quando for ativar as animações pode não dá o resultado esperado é muito importante observar o tutorial que está disponível no YouTube.

Esse jogo pode ser desenvolvido para trabalhar uma dinâmica diferente na sala de aula após ter trabalhado algum conteúdo específico, ou para realizar debate essas duas opções que dá para trabalhar ele, sendo um jogo chamativo para atividades na disciplina de Geografia uma das alternativas utilizadas neste jogo é colocar as perguntas em envelopes numerados de 1 a 10 e ao colocar a roleta pra girar no número que seta parar, será aberta a primeira pergunta podendo ser desenvolvido com dinâmica de grupo .Dentre as possibilidades dos jogos lúdicos, destacamos nesse trabalho o jogo digital Kahoot.

3. O JOGO DIGITAL KAHOOT COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE GEOGRAFIA

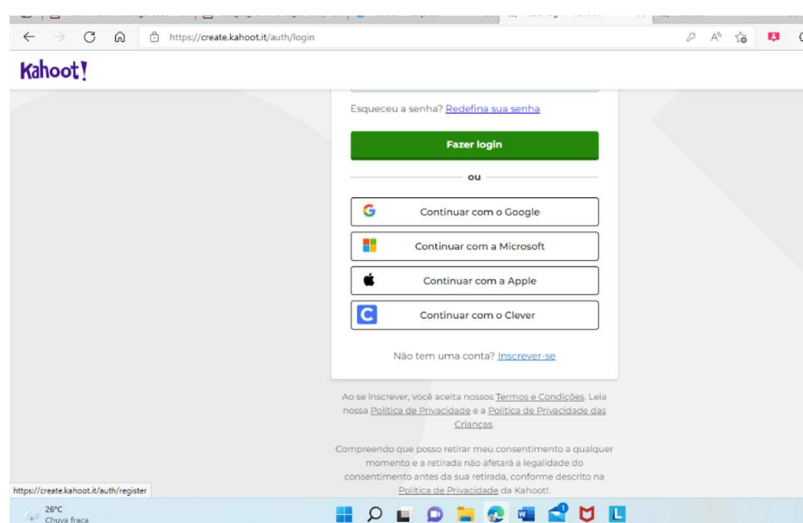
O kahoot é uma plataforma de ensino e aprendizagem, no entanto ainda desconhecida tanto por parte de professores como de alunos, deixe-nos apresentá-los. O que é Kahoot!? O Kahoot é uma plataforma de aprendizado online baseada em jogos. A ferramenta é usada como tecnologia educacional em escolas e outras instituições de ensino. O Kahoot fornece os "Kahoots" que são testes de múltipla escolha, que podem ser acessados via navegador ou app Kahoot¹.

O kahoot é uma plataforma de aprendizagem de forma online, ou seja, onde a tecnologia é utilizada de forma educacional. Essa plataforma foi desenvolvida no ano de 2013 e de livre acesso por Johan Brand, Jamie Brooker e Morten Versvik em um projeto conjunto com a Universidade Norueguesa de Ciência e Tecnologia.

O Kahoot pode estar sendo baixado em celulares, tablets e computadores e caso não veja a necessidade de baixar o app é possível está acessando via site, considerando que é muito simples criar seu login na plataforma e logo você pode então criar seus kahoots consentindo que a plataforma usa um sistema de game onde a nele cronômetro de tempo, pontuação, e placar entre essas e outras maneiras de se atribuir o jogo.

Para ter acesso é preciso que o professor crie seu cadastro na plataforma ao entrar na página do Kahoot, ele vai lhe direcionar para página de login

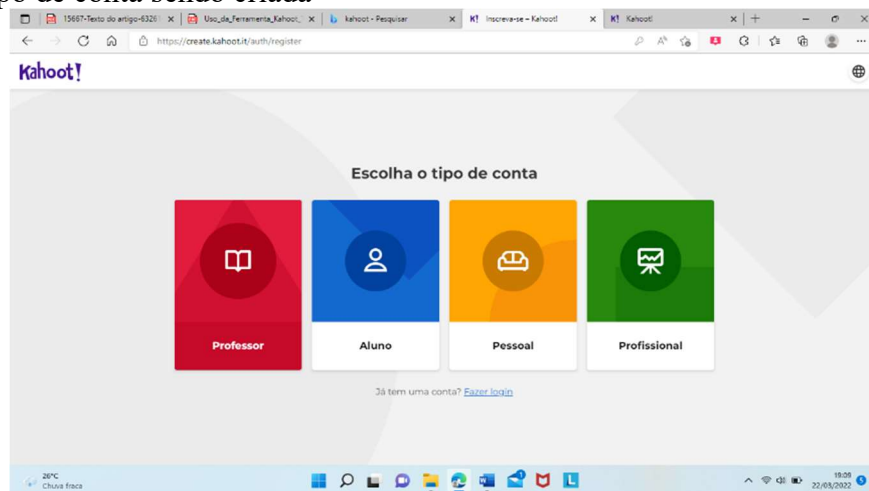
Figura4 página inicial para criar a conta no kahoot



¹.Disponível em: (www.b2bstack.com.br/product/kahoot).

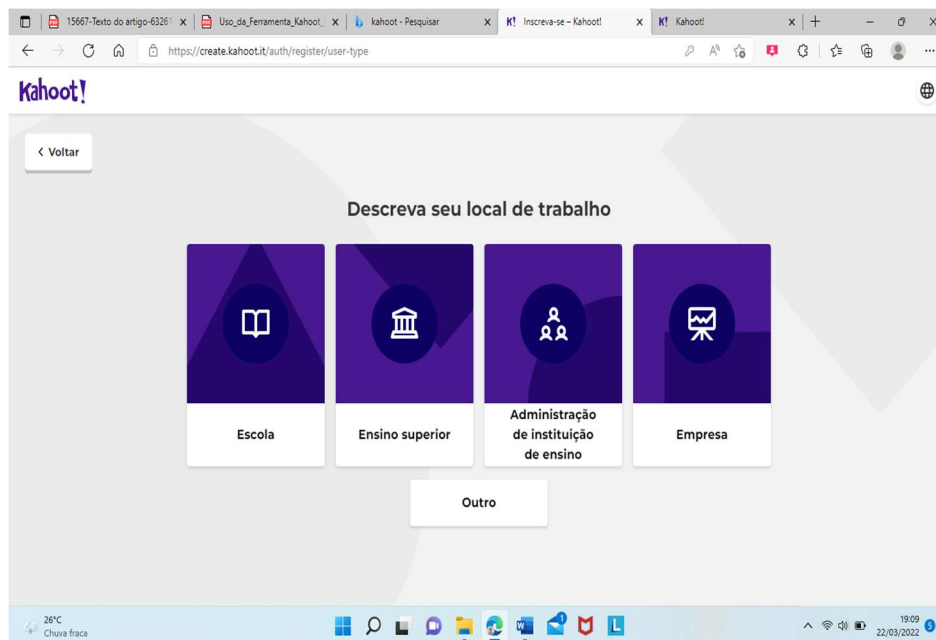
Fonte: Arquivo pessoal

Figura-5 Tipo de conta sendo criada



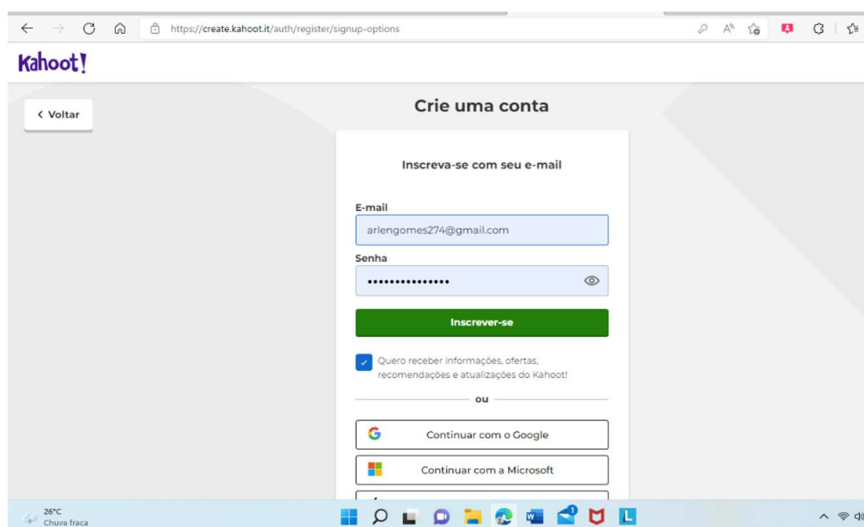
Fonte: Arquivo pessoal

Figura-6 escolher de opção



Fonte: Arquivo pessoal

Figura-7 Pagina de colocar e-mail e senha



Fonte: Arquivo pessoal

Cada figura ilustrada acima representa os passos para acessar a plataforma do kahoot a figura 4 ilustra a página de fazer o login e também onde todos poderão “se inscrever”, onde logo direciona a ao passo 2 para que seja identificado qual tipo de conta está sendo criada como se demonstra na figura 5 por “exemplo se a conta está sendo criada para um professor então é só clicar na opção a qual se identifica, a figura 6 e mais uma opção que se deve escolher o local de trabalho, no direcionamento da página se pedi para colocar um e-mail e criar uma senha como mostra a figura 7 , em seguida será direcionado para sua página no kahoot onde poderá criar seus modelados de atividades .

Pensar o kahoot como recurso didático está muito além de vê-lo como um jogo de distração para uma sala de aula, mas que o professor de geografia esteja se permitindo viver novas experiências é do sair de uma caixinha ao explorar novos caminhos, tendo consigo que ensino de geografia na rede básica posso avançar e o pensar do aluno desabroche.

Diante desse contexto, o kahoot é um aliado, no qual o seu objetivo é proporcionar a aprendizagem dos conteúdos que estejam sendo trabalhado na disciplina de geografia pois ele não substitui matérias mais agrega na prática, metodologias que voltem para desenvolvimentos de saberes. Em que se propõe uma reorganização do professor, pegando todo esse engajamento dos avanços da tecnologia se aplicar ver esse desenvolvimento dentro da sala de aula.

Nas competências e habilidades da BNCC (2022) do Ensino Médio percebemos que se almeja no ensino médio, para os alunos da rede básica ensino, que sejam alcançados no área das ciências humanas sociais aplicada, o favorecimento do “protagonismo juvenil” investindo para

que os alunos sejam capazes de mobilizar diferentes linguagens e dentro dos tipos de linguagem se nota meios digitais e tecnologias.

Por meio dessas mudanças e avanços o kahoot se agrega, como recurso didático do professor, por estar inserido nos meios digitais e tecnológicos por ser um ambiente de ensino e aprendizagem online no que se remete o acesso via a Internet e aparelhos digitais.

Como o kahoot tem seu desenvolvimento de aprendizagem por meios de jogos, pode-se perceber diretamente o protagonismo dos alunos pela participação direta com os jogos. É muito difícil encontrar nas turmas de ensino médio alunos que não possuam um aparelho de celular, então isso facilitar o trabalho do professor com o kahoot, e caso tenha alunos que não tenha celular existiu outra possibilidade que possam ver a plataforma como recurso didático, pois nesse ensino é que entra as estratégias e a criatividade do professor.

3.1 O kahoot nas experiências acadêmicas na turma 2018/2 do curso de Geografia/UFT

No curso de licenciatura em Geografia os acadêmicos têm um contato mais prático na disciplina de Didática, essa é ofertada no terceiro período do curso em que possibilita estar desenvolvendo materiais e desenvolvendo habilidades com ferramentas tecnológicas, plataformas entre outros meios, que são essenciais para que os estudantes fiquem cientes de meios e recursos que eles podem utilizar em suas práticas docentes.

O software Kahoot foi apresentado a turma através de um acadêmico da graduação em visto que, a turma estava aprendendo a criar jogos online como possibilidades para trabalhar o ensino de geografia, na prática, se foi proposto pela professora da disciplina de didática que a turma em grupos criassem um jogo e como ele era o único que já conhecia o Kahoot ele e seu grupo trouxe o jogo, no dia da dinâmica no kahoot foi interessante observar os próprios acadêmicos, interagirem e ter curiosidade de saber mais sobre o kahoot.

No ano de 2019 onde as aulas eram de forma presencial, o jogo despertou o interesse ao saber manusear e conhecer o software Kahoot. O sucesso do Kahoot possibilitou até uma oficina durante a semana acadêmica de Geografia daquele ano.

Conhecer outras metodologias que facilitem o ensino, aprendizagem e desenvolvimento da interação, direciona o acadêmico a trilhar novos caminhos que vão ser fundamentais para sua atuação profissional, pois muitas das vezes este acadêmico durante seu ensino médio, é uma verdade que não está longe da realidade de muitos.

Segundo Nova (2017) As profissões do humano lidam com a incerteza e a imprevisibilidade. Preparar para estas profissões exige sempre uma boa formação de base. Partindo desse ponto de vista, podemos perceber a importância, que as vivências e experiências no processo de formação tem para qualificação de bom profissional da educação básica.

Apresentaremos a seguir o kahoot como recurso didático a partir das respostas dos questionários enviados aos acadêmicos da turma de 2018/2. do curso de Geografia

Ao todo são dezessete (17) respostas dos acadêmicos que estão no último período do curso de licenciatura em geografia, que vivenciaram de forma presencial a atividade com kahoot.

A Questão sete (7) teve o objetivo de compreender esse tipo de proposta para uma sala de aula no qual se pedia para “ Em poucas palavras descreva aqui sua experiência com o jogo kahoot?” Dentre as respostas destacamos.

“Foi muito interessante o contato com o jogo kahoot. Com ele podemos inovar na forma de ensino em sala de aula, despertando a curiosidade e interesse dos alunos. Uma didática muito interessante, legal e cheia de expectativas!”

“ Foi muito satisfatório ter acesso a essa ferramenta educativa. Com o Jogo permitiu-se a aproximação com as ferramentas digitais para a educação, permitindo uma maior criatividade ao trabalhar conteúdos dentro da sala de aula. “

“Uma ótima experiência que proporcionou uma nova forma didática para aplicar conhecimentos e no caso da Geografia o jogo pode sim ajudar a levar o conteúdo de maneira mais leve e dinâmica.”

“A Plataforma Kahoot é uma ferramenta acessível a todos que de certa forma ajuda até aos que não possuem formas de se inserir aos meios tecnológicos. Minha experiência ao usar o kahoot foi satisfatório, visto que a mesma é interdisciplinar, fácil manuseio.”

“Uma ferramenta que pode facilitar o processo de ensino aprendizagem.”

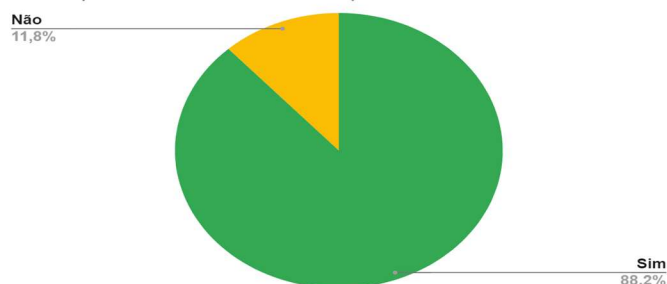
“O kahoot é uma ferramenta didática que contribuem significativamente para a formação docente.”

Percebemos pelas falas dos estudantes, enquanto discentes de um curso de licenciatura, no qual prepara-os para uma sala de aula, além de observar como o jogo chama atenção também se é possível considerá-lo com recurso didático, como um meio de desenvolver atividades no futuro em suas práticas docentes, uma ferramenta que eles tiveram a oportunidade de se familiarizar e de saber manuseá-la com muita facilidade e que tem muito a contribuir ao ensino e aprendizagem dos conteúdos de geografia

A seguir analisaremos gráficos com a respostas desses mesmos acadêmicos de perguntas que foram pertinentes a essa pesquisa:

Gráfico-1

Sobre o kahoot: seu primeiro contanto com o jogo foi durante a Disciplina de Didática: 0/17 resposta corretas

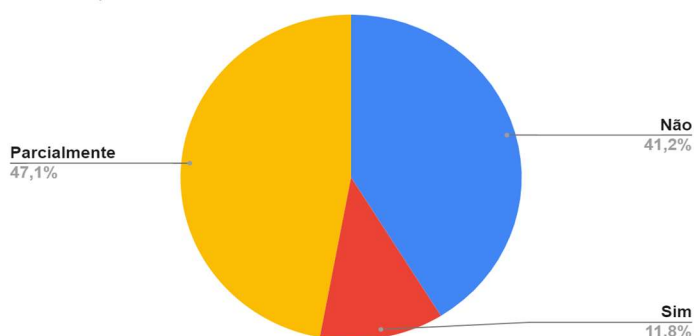


Fonte: elaboração própria

No gráfico 1 a primeira questão para saber se os acadêmicos já tinham conhecimento sobre o Kahoot antes da disciplina de didática. As respostas recebidas, 15 delas ou seja (88.2%) responderam que seu primeiro contato foi na disciplina de didática, e apenas 2 dos mesmo que dá (11.8%) disseram não, então percebeba com um alto número para opção ‘Sim’ podemos afirmar que praticamente todos tiveram seu primeiro contato durante a oferta da disciplina de didática. Isso demonstra que o curso se dedica a inserção das tecnologias para a educação geográfica.

Gráfico-2

As ferramentas do kahoot são difíceis de ser manuseadas: 0/17 respostas corretas



Fonte: Arquivo pessoal

Como já sabemos que a maioria teve seu primeiro contato com o kahoot na disciplina de didática, o Gráfico 2 traz a. Questão se ao aprender sobre o kahoot e ir para a prática, os

acadêmicos encontraram dificuldades na hora de fazer o manuseio das ferramentas do kahoot. Obtivemos então respostas sendo (11,8%) foram sim, 7 das respostas tendo (41,2%) disseram que não e 8 responderam que parcialmente, no qual é equivalente (47,1%), ou seja alguns tiveram uma dificuldade mínima, outros não tiveram nenhuma dificuldade, e uma minoria teve bastante dificuldade. O motivo dessa dificuldade se deve a falta de conhecimento sobre o kahoot. E, como é uma plataforma que nos induz trabalhar com tecnologia, podemos considerar que alguns estudantes não sabiam manusear muito bem as ferramentas tecnológicas de um computador naquele primeiro momento.

Gráfico 3

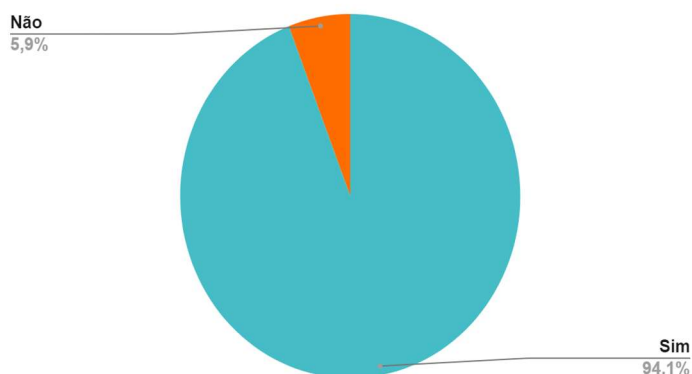


Fonte: Arquivo pessoal

No gráfico 3 observamos algo valiosíssimo para essa pesquisa, pois a Questão é analisar o kahoot como um recurso didático, tendo como opções sim, não e parcialmente. E, na opinião desses acadêmicos que já estão concluindo o curso, obtivemos como resultado “sim”o Kahoot pode ser visto como um recurso tecnológico didático para o ensino de geografia sendo (100%) de afirmação.

Gráfico 4

Você acredita que o kahoot contribui para o ensino e aprendizagem: 0/17 respostas corretas



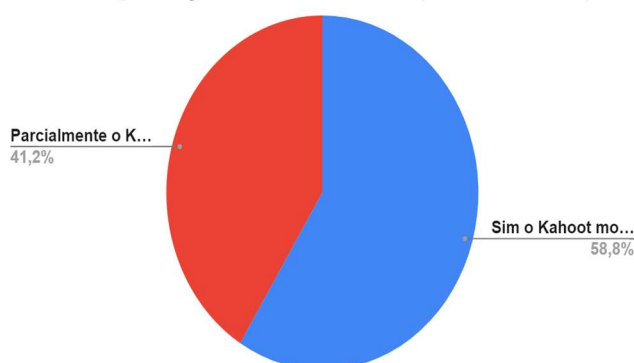
Fonte: Arquivo pessoal

O Gráfico de número 4 no sentido de observar que o kahoot contribui para o ensino e aprendizagem, as experiências foram positivas no decorrer de sua graduação. Então vejamos que das respostas obtidas nessa questão 16 delas que equivale (94,1%) responderam que sim, e uma pessoa 1 (5,9%) disse não e 0 (0%) parcialmente, como se pode observar a maioria das respostas foram sim, que o kahoot contribui com ensino e aprendizagem geográficas.

Ao ver o arranjo que é o processo de formação docente, ter experiências que agregam seu conhecimento e desenvolvimento didático para atuação é importante analisar o que a graduação lhe propôs. É o que podemos perceber no gráfico 5

Gráfico-5

Para seu processo de formação docente ter conhecimento do Kahoot na graduação trouxe lhe novas expectativas : marqu...



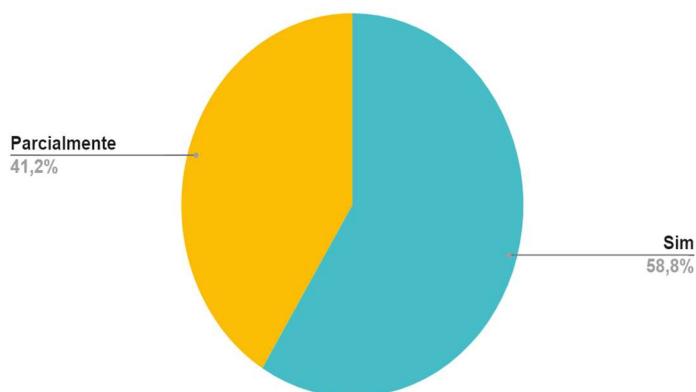
Fonte: Arquivo pessoal

O gráfico 5 analisou a respostas dos estudantes em relação o processo de formação docente, se ter conhecimento do kahoot na graduação trouxe novas expectativas, no qual tiveram três opções de respostas eram “sim o kahoot mostrou novos caminhos dentro do

conhecimento de didática”, a segunda opção era “não foi apenas mais um jogo”, e a terceira opção é que “parcialmente o kahoot agregou novos saberes”. O gráfico demonstra, que 10 delas, equivalente a 58,8% foram na opção Sim, ou seja a maioria considerou que software kahoot contribui para formação docente, pois o mesmo mostrou caminhos dentro do conhecimentos de Didática, 0,0% para opção não, nesse caso nenhum estudante achou que o kahoot foi apenas um jogo e nada mais e 7 delas sendo 41,2% das respostas obtidas foram para Parcialmente. Portanto, se articularmos as duas respostas podemos afirmar que a maioria dos estudantes da disciplina de Didática adquiriu novas expectativas para aquisição do conhecimento a partir do kahoot.

Gráfico-6

Pela sua experiência na academia, você pretende utilizar o software kahoot na sua futura prática docente: 0/17 resposta...



Fonte: Arquivo pessoal

O Gráfico 6 tem objetivo de observar se futuramente quando estes acadêmicos estiverem atuando na prática docente, pretendem utilizar o software kahoot. Das respostas recebidas e 10 delas, um total (58,8%) disseram que sim. Ninguém respondeu não. Ou seja 0 (0%) descartou essa possibilidade e o restante, sendo as 7 respostas (41,2%) responderam que parcialmente. Isso significa que todos pretendem utilizar o kahoot, mesmo de forma parcial.

Nesse sentido, comprovamos que o kahoot pode ser visto como recurso didático e contribui muito com a prática docente.

No próximo tópico temos mais sobre o kahoot, discutindo a partir da expectativa da rede básica de ensino, por intermédio de atividades desenvolvidas pelo PIBID no curso de Geografia/UFT.

3.2 kahoot na educação básica: Vivências a partir do PIBID

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID)² oferece bolsas de iniciação à docência aos alunos de cursos presenciais que se dediquem ao estágio nas escolas públicas e que, quando graduados, se comprometam com o exercício do magistério na rede pública. O objetivo é antecipar o vínculo entre os futuros mestres e as salas de aula da rede pública. Com essa iniciativa, o PIBID faz uma articulação entre a educação superior (por meio das licenciaturas), a escola e os sistemas estaduais e municipais.

O Programa permite que os alunos da graduação tenham esse vínculo com a escola a partir do 2º período do curso de licenciatura está inserido no ambiente escolar, dentro do PIBID aluno tem a oportunidade junto com a supervisora está desenvolvendo atividades, estudos e ações para ser executadas no decorrer de 18 meses de programa. O programa também tem como grande subsídio a possibilidade de pensar novos pressupostos metodológicos para o ensino de Geografia, além de ensinar o ser e se fazer professor(a) frequentemente com as aplicações das propostas, mas também auxiliando os professores titulares da escola através da participação em reuniões, conselhos, elaboração de atividades (GUSMÃO,2020, p.125).

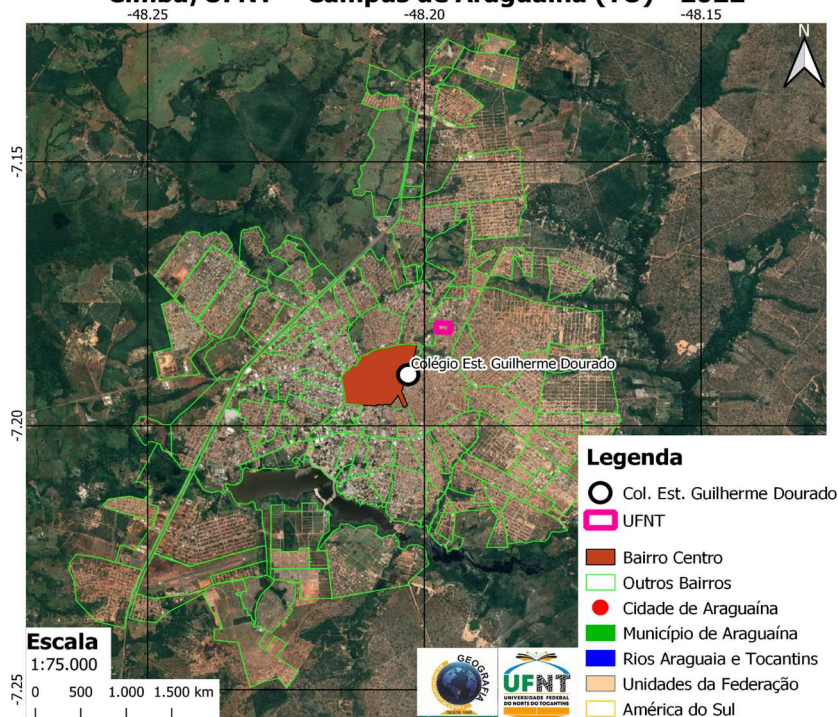
Com objetivo de que os alunos bolsistas atuem ativamente no dia-dia escolar. O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência da Universidade Federal do Tocantins seguiu o Edital da CAPES N°02/2020 para iniciar as atividades. Com o período pandêmico o Pibid não se iniciou de imediato, pois estavam estudando meios para que o programa se iniciasse, com isso só se deu início 2 meses depois de forma remota. onde os veículos de comunicações foram por meio de grupos no WhatsApp, pela plataforma Meet, onde o Meet foi a sala de reuniões e discussões.

A escola no qual fez parceria com a Universidade Federal do Tocantins campus de Araguaína, para o curso de Geografia neste edital do PIBID, o Colégio estadual Guilherme Dourado que fica localizado no centro da cidade de Araguaína-TO no qual trabalha turmas de ensino médio. Como já mencionado sobre a Pandemia, o PIBID se adaptou ao ensino de forma remota, assim como a Universidade e a rede básica de ensino

² Disponível em: PIBID - Ministério da Educação (mec.gov.br)

Mapa de Localização da escola campo

Localização do Col. Estadual Guilherme Dourado e da Unidade Cimba/UFNT - Câmpus de Araguaína (TO) - 2022



Para o início do ano letivo de 2021 as propostas e possíveis ações que fossem pertinentes ao ensino de Geografia e poderiam contribuir dentro do ensino remoto e cabíveis ao PPP da escola entrando como intervenção dos alunos bolsistas do PIBID. A 1ª ação dos Pibidianos com a escola campo foi “A Semana do Meio Ambiente”.

Desenvolver uma ação que todos os anos é sempre presencial foi desafiador. No primeiro momento pelo fato de ser tudo remoto, com tudo o Kahoot serviu como uma metodologia ativa, com o objetivo de encerrar as atividades da semana com algo mais dinâmico que provocasse a interação dos alunos no ensino remoto.

O Kahoot sendo aplicado de forma online possibilitou compreender o ensino híbrido de forma online e fora da escola, e que se torna uma opção pois ao criar Quiz no kahoot é possível atribuí-lo em forma de desafio no qual os alunos têm um tempo, para cumpri-lo sendo uma atividade assíncrona

O PIBID tem momentos que implica os Bolsistas do programa desenvolvendo ações e projetos, como o ensino já estava sendo presencial, contudo, já se tornou possível estar mais frequente na escola campo, nossos dias sempre eram nas terças-feiras pela manhã.

Dessa forma pensamos em desenvolver uma atividade no software kahoot onde contemplasse os conteúdos que já tinham sido trabalhados em sala de aula. com aulas sendo de 50 minutos visto que os alunos não conhecia o kahoot como já mencionado uma minoria dos alunos participava das aulas remotas, cronometramos esse tempo em explicar o que o kahoot e como iria ocorrer a atividade.

Ressaltamos que como acompanhamos a supervisora em turmas de 3º e 2º anos do ensino médio foram criados 2 jogos no kahoot, com o intuito de ver a compreensão dos alunos sobre os conteúdos trabalhados e também de desenvolver a interação na sala de aula com dinâmica de grupo, dividimos 5 grupos com 4 componentes, e dando nomes aos grupos como nomes de cidades, capitais, regiões, entre outros. Conforme a figura.

Figura 8 Turma do 3ª ano do ensino médio



Fonte: arquivo pessoal

Figura 9-Turma 2ª ano do ensino médio



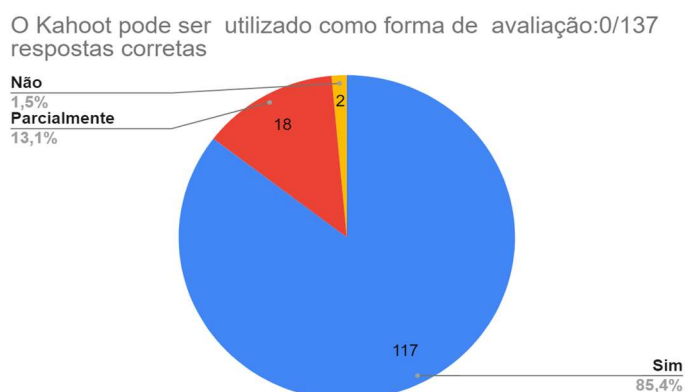
Fonte: arquivo pessoal

Para cada grupo, apenas um celular poderia ter acesso ao jogo, por causa do tempo e por ser a primeira vez, elaboramos 9 questões, das quais algumas estavam em formas de slides para os alunos refletirem e discutirem com seus colegas de grupo. E, outras com o tempo de 90s. Dessa forma, o jogo foi aplicado em cinco turmas do ensino médio.

Após atividade no kahoot foi elaborado um questionário para os estudantes avaliarem a plataforma, como um recurso didático para aulas de geografia.

A seguir para ilustrar os resultados da atividade apresentamos, onde pudemos computar 137 respostas dos alunos do ensino médio da rede básica de ensino que tiveram a oportunidade de participar da atividade com jogo kahoot.

Gráfico-7

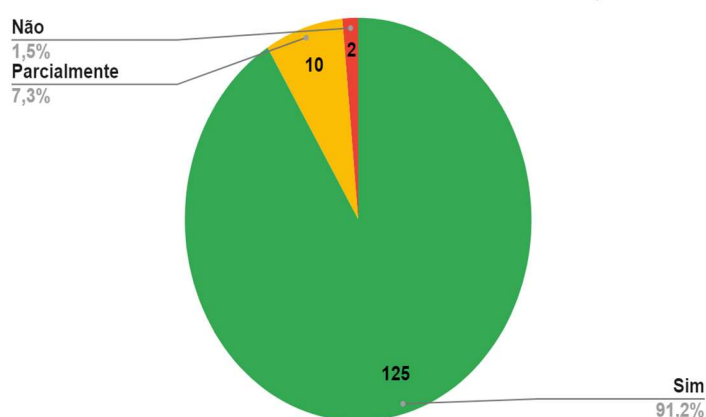


Fonte: Arquivo pessoal

Na avaliação do software kahoot a 1ª questão para avaliar se a plataforma poderia ser utilizada como uma forma de avaliação, tendo três opções como alternativa, sim, não e parcialmente, dos 137 alunos que responderam, obtivemos 117 respostas, com a opção “sim” sendo 86%, 3 disseram Não que equivale 2% e 19 marcaram a opção parcialmente, que representa 14%. Com isso consideramos que maioria dos alunos acredita que o kahoot pode ser utilizado como forma de avaliação.

Gráfico-8

O uso do Kahoot torna a disciplina de Geografia mais interessante? assiná-la a alternativa abaixo:0/137 respostas...



Fonte: arquivo pessoal

O objetivo principal deste trabalho é observar o Kahoot, enquanto um recurso didático para o ensino de geografia. Sendo de grande relevância saber a opinião dos alunos que estão na rede básica de ensino, se o uso do kahoot torna a disciplina de geografia mais interessante. Dentre as respostas obtidas, 124 disseram que Sim. Ou seja 91,2%. 2 marcaram a opção Não sendo 1,5% e 10 marcaram na terceira opção, Parcialmente, sendo 7,3%. Diante do que foi demonstrado, a maioria das respostas se direcionaram as opções que os alunos concordam que o kahoot torna a disciplina de Geografia mais interessante.

O Gráfico 9 mostra a opinião dos alunos em relação a plataforma e o que ela proporciona ao realizar atividades nela. Contudo é de grande importância analisar o cenário em que a atividade foi desenvolvida, e como os grupos se comportaram no momento da atividade, para essa análise a questão elaborado foi “ Por ter um pódio no final o kahoot, o jogo estimula o espírito competitivo?” Dentre as respostas coletadas para essa questão duas opções de respostas Sim ou Não. 130 responderam que Sim, contabilizando 96,3%, e para a segunda opção apenas 5 respostas, sendo então 3,7%. Assim podemos afirmar que o kahoot por ter um pódio, pode

estimular o espírito competitivo dos alunos. E Esse estímulo é importante pois muda o estado de espírito dos alunos pois muitos podem não está muito afim de assistir aula no momento ou de interagir e foi possível perceber ações positivas dos alunos com a atividade.

Gráfico-9

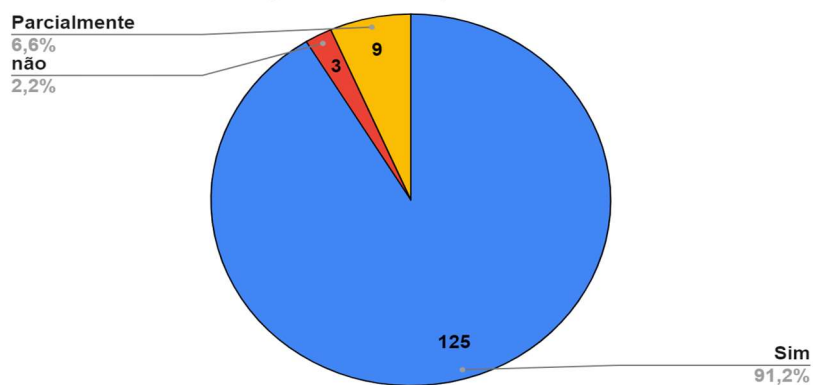


Fonte: arquivo pessoal

A seguir temos mais dois gráficos que os resultados obtidos neles contribui muito-no que já vem sendo discutido nessa pesquisa, pois traz ainda mais credibilidade ao kahoot como recurso didático para se desenvolver atividades dos conteúdos de geografia, independentemente da modalidade de ensino, presencial ou online, superior ou na educação básica, pois o kahoot pode ser desenvolvido, tanto no ensino fundamental quanto no ensino médio. O gráfico 10, gostaríamos de saber a opinião dos alunos sobre o software kahoot se realmente ele traz interação entre a turma na sala de aula. Então a pergunta foi “ sobre atividade com o kahoot, o jogo foi uma forma de desenvolver a interação”

Gráfico-10

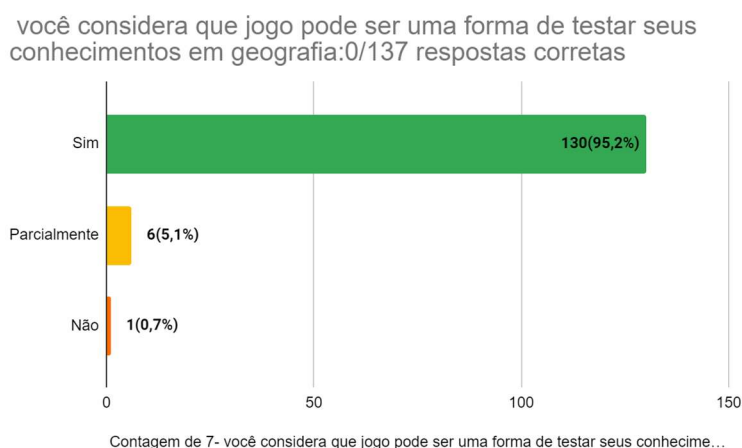
sobre atividade com o kahoot, o jogo foi uma forma de desenvolver a interação:0/137 respostas corretas



Fonte: Arquivo pessoal

Como podemos ver no gráfico as possibilidades de respostas Sim, Não e Parcialmente, das 137 respostas 125 concordaram e com Sim, sendo 91,2% de afirmação. 4 respostas para Não, num total de 2,9% das respostas e 10 escolheram parcialmente, sendo 7,3 %. Pelas opiniões, se pegarmos as 91,2% mais 7,3 % temos um total de 98,5%. Dessa forma é possível se confirmar que o jogo kahoot traz interação entre a turmas que estão no ensino médio.

Gráfico-11



Fonte: Arquivo pessoal

O gráfico 11 tem com intuito de ver se alunos estavam aprendendo os conteúdos que estavam sendo desenvolvidos pela professora de geografia, a atividade com o kahoot foi um meio de averiguar se isso realmente estava sendo possível, já que as questões com o jogo foi tirada dos conteúdos trabalhados anteriormente. Então a questão foi para saber se os alunos consideravam que o jogo poderia ser uma forma de testar o conhecimentos deles em geografia. Foram obtidas 137 respostas que se distribuíram entre as opções Sim, Não e Parcialmente. Foram 130 respostas para opção Sim ou seja 95,2% concordaram. Apenas 1 resposta para Não, sendo 0,7%. Isso quer dizer que menos 1% discordou dessa possibilidade e 7 marcaram parcialmente em média de 5,1%.

Dessa forma, fica evidente que trabalhar com jogos no kahoot pode ser um meio de autoavaliar o conhecimento adquirido pelos alunos na disciplina de geografia e perceber em qual conteúdo os alunos dificuldade.

Para finalizar esse trabalho, entrevistamos a professora que leciona a disciplina na escola supracitada, sendo essa professora uma grande cooperadora nessa atividade e para essa pesquisa. Destacamos na sua fala:

“Conheci o Kahoot como ferramenta pedagógica durante a pandemia. Utilizamos o Kahoot durante a realização de uma ação do PPP em junho de 2021. Muitos alunos da escola também tiveram contato com a aplicativo pela primeira vez durante a atividade, e gostaram bastante. Após retornamos de forma presencial, senti necessidade de continuar promovendo esse contato dos alunos com as TIC utilizadas durante a pandemia. Em parceria com o PIBID a ação foi realizada novamente, dessa vez de forma presencial. O resultado foi extremamente positivo! Trazendo aspecto dinâmico na aprendizagem do conteúdo ministrado. Embora ainda tenhamos algumas dificuldades com relação a falta de acesso dos alunos à internet, utilizar ferramentas pedagógicas como Kahoot contribuem para melhorar atividade do professor nas aulas[...]”

As contribuições feitas pela professora, enquanto protagonista principal na escola, sendo atuante na área do ensino de geografia tendo em vista que ela não tinha conhecimento da plataforma até o momento do desenvolvimento a partir das atividades do PIBID, foi possível notar que esta percebeu os resultados positivos. Isso significa que o kahoot foi bem visto pelo aspecto dinâmico na aprendizagem dos conteúdos trabalhados. Sendo assim, a partir do protagonismo no PIBID o kahoot alcançou um público maior pelas contribuições, tanto da professora das turmas, quanto pelos seus respectivos alunos.

Portanto, podemos qualificar o kahoot como recurso didático para trabalhar a geografia na rede básica de ensino com ensino médio.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando iniciamos o trabalho de pesquisa constatou-se a percepção do jogo lúdico kahoot como uma novidade, por ser uma ferramenta de ensino e aprendizagem, no qual permitia o acadêmico no seu processo de formação está desenvolvendo atividades, nas quais ao realizá-las, lhes agregaram saberes e experiências, para serem levadas futuramente para a atuação profissional. Então partindo dos conhecimentos de didática, foi revelado a sua importância a partir das vivências com o jogo. Na oportunidade de adquirir novos saberes que podem contribuir ao serem levados para escola, favorecendo principalmente o ensino e aprendizagem dos conteúdos de geografia.

Diante disso a pesquisa que teve como objetivo analisar o uso do kahoot como recurso didático no ensino de Geografia, podemos afirmar que o objetivo foi alcançado a partir das discussões com os autores que o kahoot como ferramenta de ensino e aprendizagem e principalmente pelas análises dos resultados ao observar as respostas dadas pelos acadêmicos, na qual foram pertinentes para podermos analisar o kahoot como um recurso didático e também pela participação no programa PIBID que permitiu uma ação direta, na oportunidade de levar o kahoot para as salas de aulas como ferramenta de aprendizagem na rede pública de ensino.

A Metodologia utilizada nesta pesquisa pode contribuir no aspecto de relatar as experiências, pois uma das finalidades dessa pesquisa foi observar se os acadêmicos tiveram vivências com o jogo kahoot sendo claramente notável com a elaboração dos questionários.

Os resultados dessa pesquisa foram essenciais para atender todas as questões norteadas, pois a partir dos resultados percebemos a importância que tem o contato com jogos didáticos,

nos cursos licenciatura, como também ser pertinente entender que o jogo kahoot tem muito a contribuir com o ensino e aprendizagem dos conteúdos de geografia.

O conhecimento sobre lúdicos foram de suma importância pois por meio deles e de exemplos citados nesse trabalho se foi possível compreender como esses tipos de atividades desde muito tempos já existem e que contribui para aprendizagem e pelas contribuições dos autores que discutem sobre lúdicos facilitou entender a dinâmica do kahoot.

Destacamos que o jogo foi aplicado na rede básica de ensino com alunos do ensino médio, sendo o mesmo trabalhando com conteúdos específicos de geografia, que no final os alunos tiveram a oportunidade de avaliar o jogo kahoot como recurso didático para as aulas de geografia, sendo fundamental para a pesquisa as contribuições da rede básica,-

Esse trabalho contribui para o enriquecimento de saberes, pois é de grande importância estar ativo aos meios digitais e novas metodologias, onde visa contribuir dentro do ensino de didática, novas visões para trabalhar o ensino de geografia com ferramentas dinâmicas em uma sala de aula e no incentivo, que é colocado para os acadêmicos no seu caminho de formação. Pois no processo de formação docente é preciso enfatizar a importância que se têm as vivências e as práticas acadêmicas, com a rede básica.

É muito importante para a educação receber professores bem capacitados que se empenharam em vivenciar todas as oportunidades propiciadas que lhe agregam seu conhecimento e sua vontade de ser professor. Sendo essas experiências adquiridas ao longo da graduação que vão nos fazer gostar de ser professor.

Mediante o que foi citado nesse trabalho, a formação docente segue por etapas onde o trabalhar com jogos, durante a graduação vai trazer chaves que não só vão agregar novos saberes como também vão gerar curiosidades que o permitem ir em busca de novos caminhos, principalmente por meios das próprias experiências.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2022.
- CARLOS, Ana Fani Alessandri. **O lugar no/do mundo**. São Paulo: Labur Edições, 2007, 85p. Inclui bibliografia 1. Geografia Urbana 2. Cidade 3. Lugar.
- CARLOS, Ana Fani Alessandri. **Espaço-Tempo na Metr pole: a fragmenta o da vida cotidiana**. S o Paulo: Contexto, 2001.
- CARLOS, Ana Fani Alessandri. **O lugar no/do mundo**. S o Paulo: Hucitec, 1996
- CUSTODIO, Amanda Abadia Felizardo. TRILHA GEOGRFICA: : uso de atividades ldicas no ensino de geografia.. In: VIII CONGRESSO NACIONAL DE GEOGRAFIA, 7., 2015, Goinia-Go. **Fala professor (qual) o fim do ensino de geografia ?**. Gois: Trilhageogra, 2015. p. 1-10.
- DANTAS, Arlinda Pereira *et al.* **USO DAS TECNOLOGIAS EM SALA DE AULA: kahoot como ferramenta para a forma o docente na universidade de pernambucoupe/ campus garan. Cc&T/Uece: caderno de cincias & tecnologias, Fortaleza-Ce, v. 1, n. 3, p. 54-67, jul. 2019.**
- DANTAS, Arlinda Pereira *et al.* **USO DAS TECNOLOGIAS EM SALA DE AULA: kahoot como ferramenta para a forma o docente na universidade de pernambucoupe/ campus garan. Cc&T/Uece: caderno de cincias & tecnologias, Fortaleza-Ce, v. 1, n. 3, p. 54-67, jul. 2019.**
- FREIRE, Paulo – **Pedagogia do Oprimido**. S o Paulo: Paz e Terra. Pp.57-76. 1996
- FREITAS, Eliana Sermidi de. A ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o ensino de geografia. **Dia Dia Educa o**, [s. l], p. 1-23, 2007.
- GUIMARES, D. (2015). Kahoot: **quizzes, debates e sondagens**. In A. A. Carvalho (org). Apps para dispositivos m veis: manual para professores, formadores e bibliotecrios. Ministrio da Educa o. Dire o-Geral da Educa o.
- GUSMO, Matheus Anzio Pereira. O USO DO KAHOOT! NO ENSINO DE GEOGRAFIA: pesquisaa o crtico-colaborativa em uma escola de tempo integral em campinas - sp. **Revista de Ensino de Geografia**, Uberlndia-MG, v. 11, n. 20, p. 120-134, jun. 2020. Disponvelem:Users/x/Downloads/ARTIGO-KAHOOT-%20Art9-v11-n20-Revista-Ensino-Geografia-Gusmao.pdf. Acesso em: 9 nov. 2021.
- LEMONS FILHO, Alex Jos. **A UTILIZA O DO JOGO KAHOOT NO ENSINO DE GEOGRAFIA**. 2020. 29 f. TCC (Gradua o) - Curso de Geografia, Instituto Federal de Educa o, Cincia e Tecnologia do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2020. Disponvel em: <http://repositorio.ifrj.edu.br/xmlui/bitstream/handle/20.500.12083/124/ALEX%20JOS%2089%20LEMONS%20F%20TCC%20Final%20-%20IFRJ-CAC-TDAE.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 31 out. 2021.

MOREIRA, Erika Vanessa; HESPANHOL, Rosângela Aparecida de Medeiros. **O LUGAR COMO UMA CONSTRUÇÃO SOCIAL***. Revista Formação, [s. l], v. 2, n. 14, p. 48-60, 2007. Disponível em: <https://revista.fct.unesp.br/index.php/formacao/article/view/645/659>. Acesso em: 28

MARTINS, Ernane Rosa. **Uso da Ferramenta Kahoot** Transformando a Aula do Ensino Médio em um Game de Conhecimento: viii congresso brasileiro de informática na educação (cbie 2019). **Tecnologias na Educação: Anais do XXV Workshop de Informática na Escola (WIE 2019)**, Goiás, p. 1-10, 2019. Disponível em: file:///C:/Users/x/Downloads/Uso_da_Ferramenta_Kahoot_Transformando_a.pdf. Acesso em: 30 out. 2021.

NOVA, Antônia. **FIRMAR A POSIÇÃO COMO PROFESSOR, AFIRMAR A PROFISSÃO DOCENTE**. **Caderno de Pesquisa**, [s. l], v. 47, n. 166, p. 1106-1133, dez. 2017.

ROLOFF, Eleana Margarete. **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO EM SALA DE AULA: x semana de letras**. **Pucrs 2010.**, Rio Grande do Sul, p. 1-9, 6 ago. 2011.

RUPEL, Marcia Aparecida Pavelski. Atividades lúdicas:: proposições metodológicas para o ensino da geografia escola. **Seed/Ufpr**, [s. l], p. 1-29, 2008. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1634-8.pdf>. Acesso em: 03 fev. 2022.

SANDE, D. SANDE, D. O uso do kahoot como ferramenta de avaliação e ensinoaprendizagem no ensino de microbiologia industrial. **HOLOS**, Ano 34, Vol. 01, 2018. Disponível em: <http://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/6300>>. Acesso em: 31 out 2021

Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers and education*. vol. 82, p. 217-227.

RUPEL, Marcia Aparecida Pavelski. Atividades lúdicas:: proposições metodológicas para o ensino da geografia escola. **Seed/Ufpr**, [s. l], p. 1-29, 2008. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1634-8.pdf>. Acesso em: 03 fev. 2022.