

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS – UEA
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE PARINTINS – CESP
CURSO DE LICENCIATURA EM GEOGRAFIA

**A UTILIZAÇÃO DE RECURSOS DIGITAIS INTERATIVOS, COM DESTAQUE
PARA O APLICATIVO KAHOOT!, COMO APOIO AO ENSINO E
APRENDIZAGEM DA DISCIPLINA DE GEOGRAFIA**

PARINTINS – AM

2025

JOÃO VICTOR DA SILVA BATISTA

**A UTILIZAÇÃO DE RECURSOS DIGITAIS INTERATIVOS, COM DESTAQUE
PARA O APLICATIVO KAHOOT!, COMO APOIO AO ENSINO E
APRENDIZAGEM DA DISCIPLINA DE GEOGRAFIA.**

Pesquisa apresentado à disciplina Trabalho de Conclusão de Curso de Licenciatura em Geografia, do Centro de Estudos Superiores de Parintins, da Universidade do Estado do Amazonas para obtenção de nota parcial na disciplina.

PARINTINS – AM

2025

A UTILIZAÇÃO DE RECURSOS DIGITAIS INTERATIVOS, COM DESTAQUE PARA O APLICATIVO KAHOOT!, COMO APOIO AO ENSINO E APRENDIZAGEM DA DISCIPLINA DE GEOGRAFIA.

João Victor da Silva Batista¹

João D'Anúzio Menezes de Azevedo Filho²

RESUMO: O avanço das tecnologias digitais tem provocado transformações significativas no contexto educacional, exigindo a adoção de metodologias inovadoras que tornem o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, participativo e significativo. Nesse cenário, a utilização de recursos digitais interativos, com destaque para o aplicativo Kahoot!, apresenta-se como uma estratégia pedagógica relevante no ensino de Geografia. Este trabalho teve como objetivo analisar o potencial do Kahoot! como ferramenta de apoio ao ensino e aprendizagem da disciplina de Geografia, considerando sua contribuição para o engajamento, a participação ativa dos estudantes e o desenvolvimento do pensamento geográfico crítico. A pesquisa adotou uma abordagem qualitativa e descritiva, sendo desenvolvida em uma escola pública do município de Parintins-AM, com aplicação prática em turma do Ensino Fundamental II. Os resultados evidenciaram que o uso do Kahoot! favoreceu a motivação, a interação, a aprendizagem colaborativa e a fixação dos conteúdos geográficos, além de permitir ao professor identificar dificuldades de aprendizagem de forma imediata. Conclui-se que a gamificação, quando integrada a um planejamento pedagógico intencional e alinhada às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), constitui uma alternativa eficaz para ressignificar as práticas pedagógicas no ensino de Geografia, tornando-as mais atrativas e contextualizadas à realidade dos estudantes.

Palavras-Chaves: Recursos digitais; Kahoot!; Ensino de Geografia; Gamificação; Aprendizagem Interativa; Parintins-Am.

ABSTRACT: The advancement of digital technologies has led to significant transformations in the educational context, requiring the adoption of innovative methodologies that make the teaching-learning process more dynamic, participatory, and meaningful. In this scenario, the use of interactive digital resources, with emphasis on the Kahoot! app, stands out as a relevant pedagogical strategy in the teaching of Geography. This study aimed to analyze the potential of Kahoot! as a tool to support the teaching and learning of Geography, considering its contribution to student engagement, active participation, and the development of critical geographical thinking. The research adopted a qualitative and descriptive approach, conducted in a public school in the municipality of Parintins-AM, with practical application in a middle school class. The results showed that the use of Kahoot! promoted motivation, interaction, collaborative learning, and the retention of geographical content, in addition to allowing the teacher to immediately identify learning difficulties. It is concluded that gamification, when integrated into intentional pedagogical planning and aligned with the guidelines of the National Common Curricular Base (BNCC), constitutes an effective alternative for redefining pedagogical practices in Geography teaching, making them more engaging and relevant to the students' reality.

Keywords: Digital resources; Kahoot!; Geography teaching; Gamification; Interactive learning; Parintins-AM.

1. INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, o avanço das tecnologias digitais tem transformado significativamente o cenário educacional, promovendo novas formas de ensinar e aprender. Nesse contexto, a utilização de recursos digitais interativos tem se destacado como estratégia pedagógica capaz de potencializar o engajamento dos estudantes e tornar o processo de ensino-aprendizagem, mais dinâmico e significativo. Entre essas ferramentas, o aplicativo Kahoot! ocupa o lugar de relevância, pois possibilita a criação de questionários, quizzes e atividades gamificadas que despertam a motivação dos estudantes por meio da competição saudável e da ludicidade.

Na disciplina de Geografia, que exige a compreensão de conceitos, fenômenos e relações socioespaciais, o uso desse recurso tecnológico apresenta-se como recurso inovador para estimular a participação ativa dos estudantes, facilitar a fixação de conteúdos e promover a aprendizagem colaborativa. Além disso, a aplicação desse tipo de recurso digital dialoga com o perfil das novas gerações, que estão cada vez mais familiarizadas com ambientes virtuais e interativos.

Nesse sentido, a integração do Kahoot! ao ensino de Geografia pode contribuir não apenas para a assimilação dos conteúdos, mas também para o desenvolvimento de competências previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), como o pensamento crítico, a autonomia e a capacidade de analisar a realidade em diferentes escalas. Dessa forma a investigação acerca da utilização do aplicativo como apoio pedagógico mostra-se relevante para compreender seus impactos na prática docente e no desempenho dos estudantes.

As transformações sociais e tecnológicas das últimas décadas provocaram mudanças significativas nas formas de ensinar e aprender. A escola, tradicionalmente centrada na transmissão de conteúdos, é desafiada a adotar práticas pedagógicas inovadoras que promovam o desenvolvimento integral do aluno e o preparem para uma sociedade interconectada e em constante evolução. Segundo Moran, Masetto e Behrens (2000), a inserção das novas tecnologias na educação deve ir além do simples uso de equipamentos digitais, representando um meio de mediação pedagógica capaz de favorecer a construção do conhecimento, a autonomia e a aprendizagem colaborativa.

O papel do professor, nesse contexto, passa de transmissor de informações a mediador do processo de aprendizagem, incentivando a pesquisa, o diálogo e a reflexão crítica. As

tecnologias digitais, quando utilizadas de forma planejada e integrada ao currículo, tornam-se instrumentos valiosos para aproximar teoria e prática, estimular a participação ativa dos estudantes e ampliar o acesso ao conhecimento. Desse modo, o uso pedagógico das tecnologias propicia uma educação mais dinâmica, significativa e voltada à formação de cidadãos críticos, criativos e socialmente comprometidos com a transformação da realidade.

Diante disso, compreender os princípios da aprendizagem significativa é fundamental para aprimorar os processos de ensino e aprendizagem, promovendo uma educação que vá além da memorização e contribua para o desenvolvimento cognitivo, crítico e autônomo dos estudantes. O avanço das tecnologias digitais tem transformado significativamente o ambiente educacional, promovendo novas formas de interação, motivação e aprendizagem entre professores e estudantes. Nesse cenário uma ferramenta didática baseada na gamificação surge como uma ferramenta didática inovadora que utiliza a gamificação para dinamizar o processo de ensino e aprendizagem, especialmente nas aulas de Geografia. O uso de jogos digitais educativos favorece a participação ativa dos estudantes, tornando o aprendizado mais significativo e colaborativo.

De acordo com a Teoria da Aprendizagem Significativa de David Ausubel (2000), a assimilação de novos conhecimentos ocorre quando o aprendiz relaciona as novas informações com conceitos já existentes em sua estrutura cognitiva, de forma não arbitrária e substantiva. Essa interação entre o conhecimento prévio e o novo conteúdo possibilita a construção de significados duradouros e facilita a retenção do aprendizado. Nesse contexto, ao utilizar esse recurso pedagógico digital como ferramenta de ensino, o professor atua como mediador na construção do conhecimento, criando situações de aprendizagem que estimulam a reflexão, a compreensão e a integração de novos saberes à estrutura cognitiva dos alunos.

O caráter interativo e lúdico do Kahoot! contribui para o engajamento dos estudantes, permitindo que o processo de aprendizagem deixe de ser apenas receptivo e passe a ser ativo e participativo. Por conseguinte, o uso dessa ferramenta digital se alinha à proposta de Ausubel ao valorizar a aprendizagem significativa por recepção ativa, em que o aluno não apenas memoriza, mas compreende e aplica o conhecimento em diferentes contextos. A combinação entre tecnologia e pedagogia, portanto, representa uma estratégia eficaz para potencializar a aprendizagem em Geografia, tornando-a mais atrativa, reflexiva e contextualizada.

2. CONTEXTO HISTÓRICO DO APLICATIVO

A plataforma Kahoot! surgiu como uma ferramenta digital voltada à promoção da aprendizagem interativa e gamificada. Desenvolvido em 2012, na Noruega, o projeto foi idealizado por Johan Brand, Jamie Brooker e Morten Versvik, em parceria com o professor Alf Inge Wang, da *Norwegian University of Science and Technology (NTNU)*. A proposta inicial era criar uma plataforma que unisse entretenimento, tecnologia e educação, permitindo que professores e estudantes interagissem de forma dinâmica e participativa em sala de aula (WANG et al., 2008; KAHOOT!, 2013).

O lançamento oficial ocorreu em 2013, quando a ferramenta digital foi disponibilizado publicamente como uma ferramenta gratuita baseada na web. Desde então, sua popularidade cresceu rapidamente, sendo adotado por instituições de ensino em todo o mundo. O sucesso deve-se principalmente à sua interface acessível, ao uso de elementos de jogos (game design) e à possibilidade de participação coletiva em tempo real por meio de dispositivos móveis, tablets ou computadores (ISMAIL; MAHMOOD, 2018).

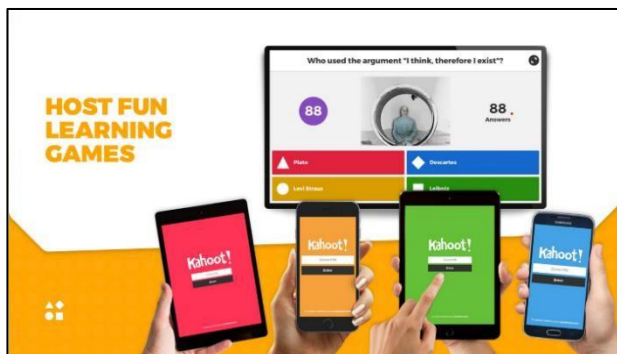
Esse recurso tecnológico insere-se em um contexto mais amplo de transformação digital na educação, caracterizado pelo aumento do uso de tecnologias de informação e comunicação (TICs) no ensino. Essa tendência intensificou-se com a disseminação da aprendizagem ativa e colaborativa, que valoriza o protagonismo do aluno e a interação entre pares (BESSA; FONSECA, 2019). Nesse cenário, o Kahoot! passou a ser visto não apenas como um recurso de revisão de conteúdo, mas também como um instrumento pedagógico inovador capaz de estimular o engajamento e a motivação dos estudantes.

Durante a pandemia de COVID-19 (2020-2021), o uso desse aplicativo educacional ampliou-se significativamente, especialmente em ambientes de ensino remoto e híbrido. Professores o utilizaram como forma de manter a interação e o dinamismo das aulas virtuais, demonstrando sua versatilidade e relevância como recurso de ensino-aprendizagem (SILVA; MOURA, 2021). A partir desse período, a ferramenta digital consolidou-se como uma das principais ferramentas digitais educacionais de caráter lúdico, sendo utilizado em diversas áreas do conhecimento, incluindo a Geografia, por favorecer a aprendizagem de conceitos e a fixação de conteúdos por meio da ludicidade e da competição saudável.

Em síntese, essa plataforma de gamificação representa um marco na evolução das práticas pedagógicas mediadas por tecnologia, destacando-se como um exemplo de como a

gamificação pode ser integrada ao processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais dinâmico, participativo e centrado no aluno, de acordo com que a (figura 1) apresenta.

Figura 01: Captura de tela do aplicativo Kahoot!



Fonte: Microsoft Store, 2025

O Kahoot!, especificamente, é um aplicativo de gamificação que utiliza questionários interativos para estimular a participação dos estudantes. Segundo Silva e Sousa (2021), sua utilização no ensino médio possibilita ao professor transformar avaliações tradicionais em momentos de interação, promovendo a construção de saberes de forma participativa. Além disso, o recurso favorece a aprendizagem significativa, uma vez que os alunos se envolvem ativamente na resolução de desafios (Ausubel, 2003).

As transformações tecnológicas e comunicacionais exigem novas formas de ensinar e aprender, nas quais o professor atua como mediador e o aluno como sujeito ativo, pesquisador e participante do processo educativo. A integração das tecnologias digitais amplia as possibilidades de interação, tornando as aulas mais dinâmicas e colaborativas (MORAN; MASETTO; BEHRENS, 2000, p. 135).

Diante desse cenário, a gamificação tem se destacado como uma abordagem inovadora no campo educacional, transformando as salas de aula tradicionais em ambientes dinâmicos e interativos a aplicação de elementos e mecânicas de jogos no contexto educacional busca aumentar a motivação, o engajamento e a participação dos alunos. No ensino de Geografia, disciplina frequentemente percebida e desafiadora pelos estudantes, pois a gamificação oferece uma alternativa para tornar a aprendizagem mais envolventes e eficaz.

No campo da Geografia, essa ferramenta tem sido utilizado como um recurso didático inovador, que estimula o raciocínio espacial e o domínio de conteúdos geográficos por meio de competição saudável e participação ativa. De acordo com os autores, a plataforma digital contribui para a construção do conhecimento de forma colaborativa, favorecendo o

envolvimento dos alunos em discussões sobre temas geográficos contemporâneos e fortalecendo a relação entre teoria e prática.

3. ÁREA DE ESTUDO

A presente pesquisa foi desenvolvida tomando como base uma abordagem qualitativa e descritiva, voltada para a análise dos impactos da gamificação no ensino de Geografia, especialmente por meio da utilização do aplicativo Kahoot! enquanto ferramenta didática. O estudo foi realizado na Escola Estadual São José Operário, pertencente à rede estadual de ensino do Amazonas, localizada na Rua Oneldes Martins, no bairro São José Operário, zona urbana do município de Parintins – AM, situada aproximadamente a 1 a 2 km do centro da cidade. Essa instituição atende estudantes do Ensino Fundamental e também do Ensino Médio na modalidade Educação de Jovens e Adultos (EJA – Supletivo), constituindo-se como espaço dinâmico e diversificado para a aplicação da pesquisa, mostrado na figura 2.

Figura 2: Escola Estadual São José Operário



Fonte: BATISTA, J.V, 2025

A área de estudo, portanto, não se restringiu apenas ao espaço físico da escola, mas também à compreensão das dinâmicas pedagógicas que ali ocorrem. A figura 2, mencionada anteriormente, apresenta a fachada da instituição, representando o ambiente no qual a pesquisa

foi conduzida e evidenciando o contexto real no qual a gamificação foi implementada. Nesse sentido,, esta investigação buscou articular teoria e prática, oferecendo uma análise consistente sobre o uso do Kahoot! como estratégia metodológica inovadora no ensino de Geografia. Dessa maneira, a escolha dessa escola justificou-se pela necessidade de compreender como contextos escolares públicos, situados em áreas urbanas, estão incorporando tecnologias digitais ao processo de ensino e aprendizagem, especialmente no âmbito da Geografia. A pesquisa buscou analisar como o aplicativo pode favorecer a motivação, o engajamento e a construção do conhecimento geográfico, dialogando com metodologias contemporâneas e com as demandas educacionais atuais. A abordagem qualitativa adotada permitiu observar percepções, interações e comportamentos dos estudantes durante o uso do recurso gamificado, enquanto o caráter descritivo possibilitou registrar e interpretar os fenômenos observados de maneira sistemática e organizada.

O estudo fundamentou-se teoricamente em Ausubel (2000), cuja teoria da aprendizagem significativa destaca que o novo conhecimento deve ser incorporado à estrutura cognitiva do aluno por meio da relação entre conteúdos já conhecidos e novas informações apresentadas pelo professor. Nessa perspectiva, a ferramenta digital mostrou-se uma ferramenta eficaz para ativar conhecimentos prévios e promover conexões relevantes entre teoria e prática. Além disso, a pesquisa apoia-se em Moran, Masetto e Behrens (2000), autores que defendem o uso das tecnologias digitais como importantes instrumentos de mediação pedagógica, capazes de transformar a prática docente e tornar o processo de ensino mais interativo, participativo e alinhado às exigências contemporâneas.

As pesquisas aqui apresentadas foram todas desenvolvidas com práticas pedagógicas que superam as formas tradicionais de ensinar e de aprender e implicadas no processo de autoria e criação do conhecimento. Pois elas estiveram interessadas em analisar a operacionalidade das tecnologias digitais para a produção de significados pelos alunos. A metodologia deste estudo fundamenta-se nas concepções apresentadas por Castrogiovanni et al. (2016), que compreendem o ensino de Geografia como um processo dinâmico, reflexivo e interdisciplinar, pautado na construção coletiva do conhecimento. Dessa forma, adotou-se uma abordagem qualitativa, com enfoque na observação e na análise das práticas docentes mediadas por tecnologias digitais, em especial o uso do aplicativo Kahoot!, como ferramenta de gamificação no processo de ensino-aprendizagem.

As tecnologias vêm progredindo de forma única e gerando desenvolvimento em várias áreas, principalmente, na educação. Temas mais agudos vão sendo trabalhados e desenvolvidos, ajudando os professores a discutirem conceitos relativamente novos para a sala de aula, alavancando na sala aula a atenção dos estudantes, buscando estimular o desempenho das notas e associando o conhecimento com o que eles estão diretamente ligados, buscando junto com essa associação, muitas das vezes, atraí-los para o assunto. Nesse contexto, os recursos tecnológicos desempenham a função de auxiliar no tratamento e na formação de professores ao debate da atenção e da dinamização das aulas.

A escola é um espaço de conhecimento onde também ocorre troca de informações. Entretanto, sem uma boa experiência em sala de aula, os ensinamentos não são tão transmitidos em sua plenitude, pois os estudantes podem ficar desmotivados, ou seja, o papel da escola e dos professores é sempre buscar resultados eficientes e meios de criar momentos mais consistentes no aprendizado. Portanto, é preciso procurar locais que valorizem essa experiência e que transformam a forma de ensinar.

3.1 Planejamento Pedagógico

O objetivo foi criar uma proposta didática inovadora que estimulasse o pensamento geográfico e o protagonismo discente, conforme defendido por Castrogiovanni et al. (2016), que ressaltam a importância de metodologias que movimentem o ensino e favoreçam aprendizagens significativas.

O planejamento pedagógico constituiu uma etapa fundamental para a organização das atividades desenvolvidas com o uso do Kahoot!, visando integrar de maneira coerente e significativa os conteúdos da disciplina de Geografia. Nesse momento, elaborou-se um plano de aula detalhado contemplando temas centrais como paisagem, lugar, território e espaço geográfico, articulados com as dinâmicas interativas proporcionadas pela plataforma digital. A intenção foi estruturar um percurso didático capaz de promover a reflexão crítica e o desenvolvimento do pensamento geográfico, ao mesmo tempo em que estimulasse a participação ativa dos estudantes por meio de estratégias lúdicas e gamificadas.

A elaboração desse planejamento baseou-se nas orientações teóricas de Castrogiovanni et al. (2016), que ressaltam a necessidade de metodologias capazes de “movimentar o ensino” e superar práticas tradicionais e descontextualizadas. Segundo os autores, é imprescindível que

o professor busque estratégias que favoreçam aprendizagens significativas e autônomas, estimulando os estudantes a interpretar e compreender a realidade em suas múltiplas dimensões. Nesse sentido, o plano de aula estruturado buscou garantir momentos de exposição dialogada, resolução de atividades, discussão coletiva dos resultados e, especialmente, desafios interativos por meio do Kahoot!, que possibilitam a retomada dos conteúdos de forma dinâmica e motivadora (figura 3).

Figura 03: introdução do projeto



Fonte: FERREIRA, Cássio, 2025

No planejamento, foram definidos objetivos específicos, competências a serem desenvolvidas, metodologia, recursos didáticos e critérios de avaliação. A escolha pelo aplicativo como ferramenta principal da atividade deu-se pelo seu potencial de promover engajamento e interação, criando um ambiente propício ao protagonismo discente. Ao responderem aos quizzes, os alunos são incentivados a refletir de maneira rápida e crítica sobre os conceitos trabalhados, testando seus conhecimentos e identificando possíveis dúvidas. Desse modo, o plano de aula buscou alinhar teoria e prática, garantindo que o uso da tecnologia não fosse apenas ilustrativo, mas sim parte efetiva do processo de ensino-aprendizagem.

Além disso, esse planejamento pedagógico valorizou uma abordagem interdisciplinar e contextualizada, na qual os conteúdos geográficos foram relacionados ao cotidiano dos alunos, permitindo que compreendessem a Geografia como ciência viva, dinâmica e essencial para a leitura do mundo. Com isso, a estruturação antecipada das atividades garantiu maior fluidez no desenvolvimento das aulas e assegurou que a ferramenta de gamificação fosse utilizado como recurso formativo, contribuindo diretamente para a consolidação dos conhecimentos. Dessa

forma, a etapa de planejamento tornou-se uma ação estratégica, permitindo ao professor organizar práticas inovadoras que dialogam com as demandas contemporâneas da educação e materializam as ideias defendidas por Castrogiovanni et al. (2016).

Pois, desta maneira torna-se de fundamental importância na geografia à aplicação e desenvolvimento de aulas dinâmicas e estimulantes, as atividades de maneira didática e são uma ótima opção para despertar esse interesse no aprendizado geográfico.

3.2 Aplicação prática

A atividade foi aplicada na turma do 7º ano 01 do ensino fundamental II utilizando o Kahoot! para promover desafios, quizzes e revisões de conteúdo. A metodologia priorizou o aprendizado colaborativo e significativo, baseando-se na perspectiva construtivista e interdisciplinar presente na obra, na qual o aluno é sujeito ativo da aprendizagem e o professor atua como mediador do conhecimento.

A partir dessa proposta metodológica, ao empregar a plataforma gamificada nas aulas de Geografia, o educador não apenas utiliza um recurso tecnológico moderno, mas também concretiza as ideias defendidas por Cavalcanti (2008) sobre a necessidade de tornar o ensino mais dinâmico, reflexivo e voltado à construção ativa do conhecimento. O jogo digital, portanto, transforma-se em um meio de re-significar o ensino da Geografia, tornando-o mais atrativo, interativo e alinhado às demandas educacionais contemporâneas.

A aplicação prática da atividade com o uso do recurso didático digital, ocorreu na turma do Ensino Fundamental II, buscando integrar recursos tecnológicos à dinâmica das aulas de Geografia (figuras 4, 5 e 6). As atividades foram planejadas com o objetivo de promover aprendizagens significativas por meio de desafios, quizzes interativos e revisões sistematizadas dos conteúdos trabalhados. O uso da ferramenta tecnológica permitiu a criação de um ambiente pedagógico dinâmico, no qual os estudantes assumiram um papel ativo no processo de construção do conhecimento, respondendo às questões em tempo real, interagindo entre si e refletindo continuamente sobre os conteúdos estudados. Essa abordagem dialoga diretamente com os princípios da aprendizagem colaborativa, que valoriza a troca entre os alunos e a mediação qualificada do professor.

A metodologia adotada fundamenta-se na perspectiva construtivista e interdisciplinar defendida por Cavalcanti (2008), autora que reforça a importância de práticas inovadoras e contextualizadas no ensino de Geografia. Para a autora, é fundamental que o aluno seja

compreendido como sujeito ativo, capaz de interpretar, analisar e atribuir sentido aos fenômenos geográficos que o cercam. Considerando esse contexto, a adoção do recurso metodológico digital, favorece o desenvolvimento dessas competências ao estimular a autonomia, a participação e o pensamento crítico, já que os estudantes não apenas respondem às perguntas, mas também refletem sobre suas justificativas e analisam os resultados apresentados imediatamente após cada rodada.

Figura 04: aplicação dos quizzes



Fonte: FERREIRA, Cássio, 2025

Figura 05: aplicação da questão de V ou F



Fonte: FERREIRA, Cássio, 2025

Figura 06: análise dos pontos acumulados dos grupos formados



Fonte: FERREIRA, Cássio, 2025

As interfaces interativas das tecnologias digitais permitem justamente a proposição de outras maneiras, ou seja, numa perspectiva de interatividade, para provocar e sustentar o diálogo e a produção cooperativa do conhecimento entre o professor e aluno. Ao incorporar o Kahoot! como ferramenta pedagógica, o professor assume efetivamente o papel de mediador, conduzindo os estudantes no processo de elaboração do conhecimento geográfico. O recurso

digital possibilita, ainda, a identificação de dificuldades de aprendizagem de forma rápida, permitindo intervenções pedagógicas mais precisas e contextualizadas. A gamificação, nesse contexto, não se reduz apenas ao caráter lúdico; ela representa uma estratégia metodológica que ressignifica o ensino, tornando-o mais atrativo e conectado à realidade dos alunos, que já estão imersos em um mundo digital.

Desse modo, as aulas mediadas pela plataforma digital, ressaltam uma prática educativa alinhada às demandas contemporâneas da educação, na qual o uso de tecnologias digitais contribui para dinamizar a construção do conhecimento e fortalecer a relação dos alunos com os conteúdos geográficos. O jogo, portanto, transforma-se em um instrumento capaz de potencializar a aprendizagem, aproximando teoria e prática e materializando os princípios pedagógicos defendidos por Cavalcanti (2008) para um ensino de Geografia mais reflexivo, participativo e significativo.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após a aplicação, os resultados foram analisados de forma descritiva, considerando o engajamento, a participação e o desenvolvimento cognitivo dos alunos. A análise buscou compreender como a gamificação, ao ser inserida na prática pedagógica de Geografia, contribui para a construção do pensamento espacial crítico e para uma aprendizagem mais interativa, conforme sugerem as reflexões metodológicas, as tecnologias vêm progredindo de forma única e gerando desenvolvimento em várias áreas, principalmente, na educação. Temas mais agudos vão sendo trabalhados e desenvolvidos, ajudando os professores a discutirem conceitos relativamente novos para a sala de aula, alavancando na sala aula a atenção dos estudantes, buscando estimular o desempenho das notas e associando o conhecimento com o que eles estão diretamente ligados, buscando junto com essa associação, muitas das vezes, atraí-los para o assunto. Assim, os recursos tecnológicos desempenham a função de auxiliar no tratamento e na formação de professores ao debate da atenção e da dinamização das aulas

A etapa de aplicação das atividades gamificadas por meio do Kahoot! revelou um conjunto de elementos significativos para compreender o potencial dessa ferramenta no ensino de Geografia. A análise dos resultados ocorreu de forma descritiva, observando especialmente três dimensões: o engajamento dos estudantes, os níveis de participação e os indícios de desenvolvimento cognitivo relacionados à construção do pensamento espacial. Esses eixos dialogam com a perspectiva metodológica defendida por Castrogiovanni et al. (2016), que

destaca a importância de práticas pedagógicas capazes de aproximar o aluno de uma aprendizagem mais ativa, crítica e reflexiva.

No que diz respeito ao engajamento, notou-se que a inserção do recurso gamificado despertou forte motivação nos estudantes, que demonstraram entusiasmo ao participar das atividades. O caráter lúdico das dinâmicas, associado ao imediatismo das respostas, contribuiu para aumentar o interesse pela disciplina, sobretudo entre alunos que usualmente demonstravam baixa participação em atividades tradicionais. O ambiente competitivo saudável, baseado em pontuação e feedback instantâneo, criou uma atmosfera dinâmica e estimulante, favorecendo o envolvimento coletivo.

A participação também se mostrou mais intensa e homogênea em comparação às aulas expositivas. Alunos que raramente interagiam passaram a contribuir ativamente, seja respondendo às questões, seja discutindo os conteúdos após cada rodada. Esse comportamento indica que a gamificação pode funcionar como um recurso de democratização da aprendizagem, permitindo que todos os estudantes se sintam parte do processo. A prática confirmou o que Castrogiovanni et al. (2016) argumentam sobre a necessidade de estratégias que promovam a construção conjunta do conhecimento, valorizando a interação e a cooperação, seguindo os resultados aplicados ao ocorrer da aplicação de acordo a figura 7, a prática aplicada é baseado no assunto que a turma está trabalhando ao passar deste semestre com o tema abordado sobre as Regiões do Brasil.

Figura 7: Resultado geral da atividade aplicada



Fonte: Kahoot!, 2025

Quanto ao desenvolvimento cognitivo, observou-se que os alunos demonstraram maior capacidade de reconhecer e interpretar conceitos geográficos trabalhados previamente em sala. A dinâmica do Kahoot! possibilitou identificar, de maneira imediata, quais conteúdos foram compreendidos e quais exigiam retomada. A revisão de tópicos como paisagem, território, localização e orientação espacial ocorreu de forma mais natural, pois os estudantes conseguiam

relacionar perguntas e respostas com situações reais discutidas anteriormente. Esse movimento indica que a gamificação contribui para fortalecer o pensamento espacial crítico, na medida em que estimula a leitura, análise e problematização dos fenômenos geográficos.

Além disso, a ferramenta possibilitou ao professor realizar uma avaliação diagnóstica instantânea, permitindo ajustar o ritmo da aula e as estratégias de ensino conforme as necessidades reais da turma. Isso reforça a ideia de que metodologias ativas, quando bem planejadas, ampliam a autonomia dos estudantes e tornam o aprendizado mais significativo (figura 8).

Figura 8: Número de participantes que alcançaram o resultado final da atividade aplicada



Apellido :	Classificação :	Respostas corretas :	Não respondido :	Pontuação final :
Grupo 3	1	90%	—	17 275
Grupo 2	2	70%	—	13 323
Grupo 1	3	50%	1	9 002

Fonte: Kahoot!, 2025

De modo que a mídia se torna útil para as práticas pedagógicas da Geografia, não somente por tratar-se de recursos didáticos de grande empatia dos nossos alunos, ou seja, para proporcionar interação entre imagem e informação que permitem realizar a autoria do conhecimento.

Em síntese, os resultados apontam que o uso da plataforma no ensino de Geografia não apenas aumentou o engajamento e a participação, mas também contribuiu para a consolidação de habilidades cognitivas essenciais para a disciplina. A experiência confirma que a gamificação, integrada ao contexto pedagógico, se apresenta como uma alternativa eficiente para promover aprendizagem ativa, crítica e interativa, em consonância com as reflexões de Castrogiovanni et al. (2016). Esse cenário abre caminho para repensar práticas tradicionais e incorporar estratégias que dialoguem com a realidade tecnológica dos estudantes, permitindo uma formação mais alinhada à complexidade do mundo contemporâneo, e assim finalizando a atividade aplicada através de pódio que ocorreu durante a aplicação (figura 9).

Dessa forma, as escolas também buscam mudanças como promover atividades lúdicas e experiências únicas para podermos transmitir o conhecimento, pois isso significa que os

alunos fiquem cada vez menos parados em salas de aula e cada vez mais realizam experiências, onde podemos colocar em práticas os conhecimentos aprendidos na teoria.

Figura 9 : Pódio final dos grupos participantes



Fonte: Kahoot!, 2025

Esses resultados dialogam com a perspectiva apresentada por Castrogiovanni et al. (2016), ao defenderem que o ensino de Geografia deve buscar movimentos que rompam com práticas tradicionais e promovam oscilações metodológicas capazes de aproximar o aluno da realidade estudada. Para os autores, a Geografia escolar ganha potência quando incorpora práticas inovadoras que ampliam a participação e colocam o estudante como sujeito ativo na construção do conhecimento. Sob essa perspectiva, as aulas mediadas pela tecnologia educacional, se alinha à proposta dos autores ao criar condições para uma aprendizagem mais interativa, contextualizada e significativa. Ou seja, a figura seguir aborda as listas de questões que foram aplicadas ao ocorrer do assunto em qual a turma do 7º ano 1 está trabalhando neste final de 4º bimestre, assunto que aborda sobre as Regiões do Brasil de forma lúdica (figura 10).

A análise das respostas e da participação registrada ao longo das atividades evidencia que os estudantes não apenas assimilaram os conteúdos, mas também desenvolveram maior capacidade de análise espacial e compreensão crítica dos temas discutidos. A figura e resultados dos quizzes reforçam esse cenário positivo, demonstrando que a gamificação, quando alinhada a objetivos pedagógicos consistentes, torna-se uma ferramenta potente no ensino de Geografia. Portanto, conclui-se que a experiência com o Kahoot! proporcionou resultados expressivos tanto no engajamento quanto na aprendizagem, consolidando-se como um recurso válido e produtivo dentro da prática docente.

Figura 14: Lista das questões aplicadas que abordam sobre o tema das Regiões do Brasil

Todos (20)		Perguntas difíceis (2)		Procurar	
Pergunta :	Tipo :	Certo/Incorreto :			
1. Quantas regiões o Brasil possui oficialmente, segundo o IBGE?	Quiz		67%		
2. A Região Nordeste é a que possui o maior número de estados do Brasil.	Verdadeiro ou falso		100%		
3. Qual é o maior região do Brasil em extensão territorial?	Quiz		67%		
4. A Região Sul é formada pelos estados do Paraná, Santa Catarina e São Paulo.	Verdadeiro ou falso		100%		
5. Qual dessas capitais pertence à Região Nordeste?	Quiz		67%		
6. A Região Centro-Oeste não possui saída para o mar.	Verdadeiro ou falso		67%		
7. A Região Sudeste é conhecida principalmente por:	Quiz		67%		
8. A capital do Brasil, Brasília, está localizada na Região Sudeste.	Verdadeiro ou falso		67%		
9. A Região Sul se destaca por:	Quiz		67%		
10. A Região Norte é a menos populosa do Brasil, mesmo sendo a maior em território.	Verdadeiro ou falso		100%		
11. A Região Sul se destaca por:	Quiz		67%		
12. A Região Norte é a menos populosa do Brasil, mesmo sendo a maior em território.	Verdadeiro ou falso		100%		
13. Em qual região está localizado o Pantanal, uma das maiores planícies alagadas do mundo?	Quiz		33%		
14. Qual é a principal atividade econômica da Região Norte?	Quiz		67%		
15. A Região Norte é marcada pela presença de qual importante bioma?	Quiz		100%		
16. Qual dessas regiões é conhecida pela presença do bioma Catinga?	Quiz		67%		
17. Qual dessas cidades fica na Região Sudeste?	Quiz		67%		
18. O estado de Goiás pertence a qual região?	Quiz		67%		
19. Qual região é banhada pelo maior número de estados litorâneos?	Quiz		100%		
20. A Região Sudeste é formada por quais estados?	Quiz		67%		
21. Qual das opções apresenta corretamente um estado de cada região?	Quiz		0%		
22. Qual dessas afirmativas está correta sobre a Região Nordeste?	Quiz		67%		

Fonte: Kahoot!, 2025

Além das mudanças que ocorrem na rotina das escolas e na maneira que os professores ministram as aulas, ou seja, é importante ressaltar que a boa experiência está essencialmente ligada à autonomia do aluno no processo de ensino-aprendizagem. Portanto esse é um dos pilares do fortalecimento de uma educação de qualidade, entretanto a atividade prática sobre o tema das Regiões do Brasil, revela uma experiência marcante. Cada grupo representou uma cor específica baseado ao que Kahoot! apresenta, compartilhando informações sobre suas características únicas, apesar de nem sempre obterem o sucesso desejado nas questões respondidas, os estudantes unidos e comprometidos até o fim da dinâmica.

Eis a questão: pensar sobre as práticas de professores em formação e em serviço, assim como todos aqueles que, por outras razões, se preocupam com o ensino de Geografia. Se já há sobre a qualidade daqueles que ministram as aulas, e, por conseguinte, sobre a constituição de um professor de Geografia da educação básica.

Parece ser essa, em um primeiro momento, a postura da geografia que pode contribuir para amenizar o problema incontornável da relação entre o sujeito e objeto, aquela em que o conhecimento exclui o sujeito que conhece. Em outras palavras, a Geografia que não valoriza as experiências dos estudantes e os seus diferentes “mundos” não trata a sala de aula como uma leitura dialógica. No seu discurso, ela encaminha para o conhecimento do conhecimento, pois tem como inquietude a busca constante da verdade do conhecimento. No entanto, na sua prática apresenta também contradições.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa permitiu evidenciar, de forma consistente, o potencial dos recursos digitais interativos em especial do aplicativo Kahoot! como ferramenta pedagógica inovadora e significativa para o processo de ensino e aprendizagem da disciplina de Geografia. A utilização dessa plataforma gamificada demonstrou-se eficaz na promoção de um ambiente educacional mais dinâmico, participativo e motivador, contribuindo para o despertar do interesse dos estudantes e para a ampliação do engajamento nas atividades propostas em sala de aula. A interação proporcionada pelo aplicativo favoreceu não apenas a participação ativa dos estudantes, mas também o desenvolvimento de habilidades relacionadas ao pensamento crítico espacial, à colaboração e à autonomia na construção do conhecimento.

Os resultados observados ao longo deste estudo indicaram que a inserção do recurso metodológico no cotidiano escolar contribuiu significativamente para a fixação dos conteúdos geográficos, tornando a aprendizagem mais concreta, contextualizada e atrativa. Tal prática possibilitou a aproximação entre teoria e prática, ao mesmo tempo em que se mostrou alinhada às competências e habilidades propostas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), reforçando a importância do uso de tecnologias digitais no desenvolvimento de práticas pedagógicas contemporâneas. O recurso ao feedback imediato, característico da plataforma, revelou-se um diferencial importante para o acompanhamento do desempenho dos estudantes, permitindo ao docente realizar intervenções pontuais, ajustar o ritmo das atividades e identificar com maior precisão as necessidades de aprendizagem de cada turma.

Entretanto, é fundamental ressaltar que o uso do Kahoot!, assim como de qualquer recurso tecnológico deve estar inserido em um planejamento pedagógico intencional, coerente e contínuo, que leve em consideração o perfil dos estudantes, a realidade da escola e os objetivos formativos pretendidos. A gamificação, quando empregada de maneira isolada ou

descontextualizada, tende a perder seu potencial educativo, reforçando, portanto, a necessidade de integrar tais ferramentas a práticas reflexivas e metodologias ativas que valorizem o protagonismo discente.

Para pesquisas futuras, sugerem-se investigações que explorem o uso combinado de diferentes tecnologias digitais no ensino de Geografia, bem como análises comparativas que abordem o impacto dessas práticas em distintas etapas da educação básica ou em outros componentes curriculares. Estudos que avaliem o papel da formação docente na adoção de recursos gamificados também podem oferecer contribuições valiosas ao campo da educação digital.

Em síntese, reafirma-se que a integração de tecnologias digitais interativas, quando bem planejada e pedagogicamente fundamentada, pode transformar significativamente as práticas educacionais, tornando-as mais inclusivas, motivadoras e alinhadas às demandas de uma sociedade cada vez mais conectada. O uso do instrumento pedagógico evidencia que a inovação tecnológica, articulada ao compromisso educativo, tem potencial para enriquecer o ensino de Geografia e ampliar as possibilidades de aprendizagem dos estudantes diante dos desafios contemporâneos.

Outro aspecto relevante observado foi a possibilidade de avaliação imediata proporcionada pela plataforma, permitindo ao professor identificar dificuldades de aprendizagem e realizar intervenções pedagógicas mais eficazes. Dessa forma, o Kahoot! mostrou-se não apenas uma ferramenta de entretenimento, mas um recurso didático com potencial formativo, capaz de auxiliar no acompanhamento do desempenho dos estudantes e no aprimoramento da prática docente. Tal constatação reforça a importância do papel do professor como mediador do processo de ensino-aprendizagem, conforme defendem os autores que fundamentam este estudo.

Entretanto, destaca-se que o uso de tecnologias digitais, incluindo a gamificação, não deve ocorrer de maneira isolada ou descontextualizada. Sua eficácia está diretamente relacionada a um planejamento pedagógico consistente, que considere os objetivos de aprendizagem, o perfil dos estudantes e a realidade da escola. Assim, a tecnologia deve ser compreendida como um meio para potencializar a aprendizagem, e não como um fim em si mesma.

Conclui-se, portanto, que a utilização do aplicativo Kahoot! no ensino de Geografia constitui uma alternativa metodológica viável e eficaz, contribuindo para a resignificação das práticas pedagógicas e para a promoção de aprendizagens significativas. A pesquisa reforça a necessidade de investir na formação docente voltada ao uso crítico e reflexivo das tecnologias digitais, bem como incentiva a realização de novos estudos que ampliem a discussão sobre a integração de recursos digitais no ensino de Geografia e em outras áreas do conhecimento.

REFERÊNCIAS

- AUSUBEL, David P. *Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva*. Tradução de Lígia Teopisto; revisão científica de Vítor Duarte Teodoro. Lisboa: Plátano Edições Técnicas, 2000.
- BESSA, J. S.; FONSECA, M. J. A gamificação como estratégia pedagógica no ensino superior: o uso do Kahoot!. *Educação em Foco*, v. 24, n. 3, p. 1-16, 2019.
- BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular (BNCC): Educação Infantil e Ensino Fundamental*. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 30 out. 2025.
- CASTROGIOVANNI, A. C.; TONINI, I. M.; KAERCHER, N. A.; COSTELLA, R. Z. (Orgs.). *Movimentos para ensinar Geografia – oscilações*. Porto Alegre: Editora Letra1, 2016.
- CAVALCANTI, Lana de Souza. *Geografia, escola e construção de conhecimentos*. 9. ed. Campinas, SP: Papirus, 2008. (Coleção Magistério: Formação e Trabalho Pedagógico).
- FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. *Renote – Novas Tecnologias na Educação*, v. 11, n. 1, p. 1–9, jul. 2013. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote>. Acesso em: 30 out. 2025.
- ISMAIL, M. A.-A.; MAHMOOD, R. The effects of Kahoot! on vocabulary learning: A case study. *Teaching English with Technology*, v. 18, n. 4, p. 72–85, 2018.
- KAHOOT!. *About Kahoot!* 2013. Disponível em: <https://kahoot.com>. Acesso em: 30 out. 2025.
- MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. Campinas, SP: Papirus, 2000.
- PEREIRA, Evelin Maria da Silva; BENTO, Victor Régio da Silva. Ensino e tecnologia: a integração entre ensino de Geografia e as TDIC no contexto da BNCC. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO – CONEDU, [n.], [ano], [local]. *Anais [...]*. Disponível em: <https://www.conedu.com.br>. Acesso em: 30 out. 2025.
- SILVA, A. L.; MOURA, R. S. O uso de jogos digitais no ensino remoto: o Kahoot! como ferramenta de aprendizagem ativa. *Revista Docência e Cibercultura*, v. 5, n. 2, p. 150-165, 2021.
- SOUSA, Francisco Eliardo Nobre de; CRUZ, Raissa Beatriz Forte; MATOS, Danielle Rodrigues da Silva. Gamificação no ensino de Geografia: utilização do aplicativo Kahoot. *Revista Homem, Espaço e Tempo*, Quixadá-CE, v. 17, n. 2, p. 59–72, 2023. ISSN 1982-3800.
- WANG, A. I. et al. The design and development of a game-based learning platform: The case of Kahoot!. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON LEARNING AND COLLABORATION TECHNOLOGIES, 2008, Trondheim. *Proceedings [...]*.