

A UTILIZAÇÃO DO KAHOOT! COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO ENSINO DE GEOGRAFIA

THE USE OF KAHOOT! AS A PEDAGOGICAL TOOL IN GEOGRAPHY TEACHING

Ferdinand Mendes da Silva¹
 Vandreia Neves Goulart²
 Julio Cezar Aguiar³
 Daiane de Lourdes Alves Velho⁴

RESUMO: As tecnologias digitais vêm alterando modos de comunicação, acesso à informação e produção de conhecimentos, repercutindo também nas práticas escolares. No ensino de Geografia, a incorporação de recursos digitais pode ampliar as possibilidades de leitura do espaço geográfico quando vinculada a objetivos didáticos claros. Este artigo analisa as contribuições do Kahoot! para o ensino e a aprendizagem de Geografia, considerando experiências e discussões presentes na literatura da área. A investigação é qualitativa e bibliográfica, concentrando-se em trabalhos que tratam diretamente do ensino geográfico e do uso da plataforma nesse componente curricular. A análise evidencia que o Kahoot! pode favorecer participação, revisão de conteúdos, interação, feedback e avaliação formativa. Ao mesmo tempo, sua utilização requer mediação docente, planejamento, seleção criteriosa das questões e atenção às condições de acesso. Conclui-se que a plataforma pode integrar estratégias de ensino de Geografia sem substituir a problematização, a análise espacial e a construção conceitual próprias da disciplina.

1

Palavras-chave: Geografia. Kahoot. Tecnologias digitais. Gamificação. Ensino-aprendizagem.

ABSTRACT: Digital technologies have changed communication, access to information, and knowledge production, with direct repercussions on school practices. In Geography teaching, digital resources can broaden possibilities for reading geographic space when linked to clear didactic objectives. This article analyzes the contributions of Kahoot! to Geography teaching and learning, considering experiences and discussions found in the literature of the field. The study is qualitative and bibliographic, focusing on works that directly address Geography teaching and the use of the platform in this curricular component. The analysis indicates that Kahoot! can foster participation, content review, interaction, feedback, and formative assessment. Its use, however, requires teacher mediation, planning, careful selection of questions, and attention to access conditions. The study concludes that the platform can be integrated into Geography teaching strategies without replacing problematization, spatial analysis, and conceptual construction specific to the discipline.

Keywords: Geography. Kahoot. Digital technologies. Gamification. Teaching and learning.

¹ Graduado em Geografia pela Universidade Estadual do Maranhão (UEMA). Especialista em Informática na Educação pelo Instituto Federal do Maranhão (IFMA).

² Graduada em Geografia pela Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT). Especialista em Metodologia do Ensino de Geografia e História pela Faculdade Única de Ipatinga.

³ Mestre em Geografia pela Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT).

⁴ Doutora em Educação pela Saint Alcuin of York Anglican College.

1 INTRODUÇÃO

O ensino de Geografia participa da formação escolar ao oferecer instrumentos para compreender as relações entre sociedade, natureza e espaço. Essa finalidade exige práticas que ultrapassem a memorização de nomes, localizações e definições, aproximando os conteúdos de situações que permitam interpretar transformações territoriais, paisagens, redes, lugares e diferentes escalas de análise. Castrogiovanni (2007) defende a necessidade de práticas de ensino capazes de atribuir sentido ao conhecimento geográfico e de envolver o estudante no processo de aprendizagem.

A presença das tecnologias digitais no cotidiano dos estudantes acrescenta novas possibilidades a esse trabalho. No entanto, utilizar um recurso tecnológico não significa, por si só, modificar a qualidade da aprendizagem. No ensino de Geografia, a pertinência de uma ferramenta depende de sua relação com o conteúdo, com a pergunta geográfica que orienta a aula e com as formas de mediação propostas pelo professor. Almeida e Sobrinho (2021) destacam que recursos lúdicos podem integrar o trabalho pedagógico quando articulados aos objetivos da disciplina e às experiências dos estudantes.

Entre as ferramentas que passaram a ser utilizadas em atividades escolares encontra-se o Kahoot!, plataforma baseada em perguntas e respostas com elementos de jogo. Sua dinâmica ————— 2 ————— pode ser mobilizada para retomada de conceitos, levantamento de conhecimentos prévios, verificação da compreensão e discussão de respostas. Em Geografia, essas funções podem ser associadas a conteúdos que envolvem leitura de imagens, relações socioambientais, organização territorial, população, urbanização e outros temas, desde que as questões sejam construídas para estimular raciocínio e não apenas reconhecimento mecânico.

Lemos Filho e Brizzi (2018) discutem a utilização do Kahoot! no ensino de Geografia e ressaltam possibilidades de interação entre professor, estudantes e conteúdo. Verges e Verges (2019), ao analisarem o uso de jogos on-line na disciplina, também relacionam a ferramenta à participação e ao envolvimento dos estudantes. Esses estudos permitem observar que a plataforma pode funcionar como apoio à aula, mas sua contribuição está ligada à intencionalidade com que é empregada.

Este artigo tem como objetivo analisar como o Kahoot! pode contribuir para o ensino e a aprendizagem de Geografia. A discussão concentra-se exclusivamente em referências relacionadas à Geografia e em estudos que tratam da plataforma nesse campo, evitando generalizações baseadas em experiências de outros componentes curriculares. Busca-se

compreender potencialidades, limites e critérios pedagógicos para que o recurso seja utilizado de forma coerente com a construção do pensamento geográfico.

2 METODOLOGIA

O estudo adota abordagem qualitativa e procedimento bibliográfico. O recorte foi definido a partir do tema central — uso do Kahoot! no ensino de Geografia — e orientou tanto a seleção quanto a interpretação das produções consultadas. A opção por esse recorte busca manter unidade entre problema, fundamentação, análise e referências, evitando a incorporação de resultados provenientes de componentes curriculares distintos.

Foram considerados textos que discutem diretamente o ensino de Geografia, o emprego de jogos digitais ou do Kahoot! em aulas da disciplina e reflexões sobre práticas pedagógicas voltadas à compreensão do espaço geográfico. Entre as produções que sustentam a análise estão os trabalhos de Lemos Filho e Brizzi (2018), Verges e Verges (2019), Silva et al. (2019), Gusmão (2020), Nascimento (2021), Almeida e Sobrinho (2021) e Castrogiovanni (2007).

A leitura foi organizada em eixos interpretativos: concepção de ensino de Geografia; relação entre tecnologias digitais e aprendizagem geográfica; características pedagógicas do Kahoot!; participação e interação; revisão e avaliação; mediação docente; e limites de infraestrutura e acesso. Esses eixos permitiram aproximar contribuições convergentes sem transformar a revisão em mera enumeração de autores.

Na análise, as afirmações foram mantidas dentro do alcance dos estudos consultados. Assim, o artigo não atribui à plataforma efeitos automáticos sobre aprendizagem nem apresenta resultados de intervenção própria. Quando se discute motivação, participação ou dinamização, tais aspectos são tratados como possibilidades observadas na literatura e condicionadas ao planejamento da atividade, ao contexto da turma e à condução pedagógica.

Outro critério adotado foi a correspondência entre citações e lista de referências. Somente autores efetivamente citados ao longo do texto são apresentados ao final do artigo, e cada referência listada possui ocorrência no desenvolvimento. Esse cuidado fortalece a consistência acadêmica do trabalho e facilita a conferência das fontes utilizadas.

3 O ENSINO DE GEOGRAFIA E A CONSTRUÇÃO DO PENSAMENTO GEOGRÁFICO

A Geografia escolar possibilita compreender como os fenômenos se distribuem, se relacionam e se transformam no espaço. Para isso, o ensino precisa articular conceitos,

linguagens e situações concretas, permitindo ao estudante reconhecer que o espaço geográfico resulta de relações históricas, sociais, econômicas, políticas, culturais e ambientais. Castrogiovanni (2007) chama atenção para a necessidade de práticas significativas, capazes de superar rotinas pouco envolventes e aproximar o conhecimento da experiência dos alunos.

Essa perspectiva desloca a aula de uma lógica exclusivamente expositiva para situações em que observar, comparar, localizar, relacionar e interpretar ganham centralidade. A aprendizagem geográfica não se reduz à obtenção de respostas rápidas; exige elaboração de argumentos e compreensão das relações espaciais. Por isso, qualquer recurso digital utilizado na disciplina deve ser subordinado a essas finalidades.

Almeida e Sobrinho (2021) discutem jogos como recursos didático-pedagógicos no ensino de Geografia e indicam que a ludicidade pode contribuir para a participação quando vinculada ao conteúdo. A dimensão lúdica, nesse caso, não elimina a exigência conceitual. Ela pode criar uma situação de envolvimento a partir da qual o professor retoma conceitos, problematiza escolhas e relaciona as respostas dos estudantes aos objetivos da aula.

No trabalho com o Kahoot!, essa compreensão é especialmente importante. Uma questão sobre paisagem, território ou população pode ser apresentada em formato de quiz, mas o ganho pedagógico ocorre quando a resposta abre espaço para explicação, comparação de alternativas e análise do raciocínio empregado. O resultado exibido na tela funciona como ponto de partida para a intervenção docente, e não como encerramento do processo.

Assim, a contribuição de recursos gamificados para a Geografia deve ser avaliada pela capacidade de apoiar a leitura do mundo e a construção de conceitos. A velocidade, a pontuação e o ranking podem despertar interesse, porém não constituem objetivos da disciplina. O centro da prática permanece na aprendizagem geográfica e na mediação que transforma uma resposta em oportunidade de investigação.

4 TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO DE GEOGRAFIA

As tecnologias digitais ampliaram o repertório de linguagens disponíveis para o ensino de Geografia. Imagens, mapas, fotografias, vídeos, ambientes interativos e jogos podem aproximar diferentes escalas e favorecer a observação de fenômenos que nem sempre são acessíveis diretamente no espaço vivido. Nascimento (2021) destaca o uso de ferramentas digitais como possibilidade de apoio à assimilação, revisão e consolidação de conteúdos geográficos.

A incorporação dessas ferramentas, contudo, precisa preservar a especificidade da disciplina. O fato de uma atividade ocorrer em ambiente digital não garante que ela produza análise geográfica. É necessário que as perguntas, imagens e situações propostas mobilizem conceitos e relações espaciais. Uma atividade pode, por exemplo, solicitar identificação de um fenômeno e, em seguida, explorar sua distribuição, causas, consequências e conexões com outras escalas.

Silva et al. (2019) analisam o uso do Kahoot! como forma de dinamizar aulas de Geografia. A experiência relatada pelos autores reforça a ideia de que a tecnologia pode atuar como apoio à participação e à retomada de conteúdos. A ferramenta, nesse sentido, integra uma sequência didática mais ampla e não substitui explicações, leituras, debates ou outras formas de construção do conhecimento.

A mediação do professor é decisiva para transformar a resposta imediata oferecida pela plataforma em informação pedagógica. Ao observar alternativas escolhidas pela turma, o docente pode identificar conceitos que precisam ser retomados, interpretações recorrentes e pontos que merecem aprofundamento. O feedback deixa de ser apenas indicação de certo ou errado e passa a orientar decisões durante a própria aula.

Essa utilização também exige atenção às desigualdades de acesso. A disponibilidade de internet e dispositivos interfere diretamente na participação. Por isso, o planejamento deve prever formas de organização que não excluam estudantes e alternativas para situações de instabilidade tecnológica. O recurso é pedagógico quando se adapta às condições de ensino, e não quando a aula se torna dependente de seu funcionamento.

5

5 GAMIFICAÇÃO E APRENDIZAGEM GEOGRÁFICA

A gamificação introduz elementos presentes em jogos em atividades que possuem finalidade pedagógica. No Kahoot!, aparecem recursos como pontuação, tempo de resposta, classificação e feedback imediato. Em aulas de Geografia, esses elementos podem tornar a revisão de conteúdos mais participativa, sobretudo quando a atividade é acompanhada por momentos de discussão.

Verges e Verges (2019) analisam o ensino de Geografia com auxílio de jogos on-line e apontam possibilidades de envolvimento associadas ao Kahoot!. O interesse gerado pela dinâmica pode favorecer a disposição para responder e acompanhar as questões, mas precisa ser convertido em oportunidade de aprendizagem. A participação, isoladamente, não comprova

compreensão; ela se torna pedagogicamente relevante quando vinculada à análise das respostas e à retomada conceitual.

O caráter competitivo requer atenção. Estudantes apresentam ritmos distintos de leitura, interpretação e resposta. Se a pontuação privilegiar excessivamente a velocidade, parte da turma pode se concentrar mais no ranking do que no conteúdo. O professor pode reduzir esse efeito utilizando tempos adequados, atividades em duplas ou grupos e pausas entre as questões para justificar alternativas e discutir erros.

Gusmão (2020), em pesquisa relacionada ao Kahoot! e ao ensino de Geografia, evidencia a importância de integrar a ferramenta à regência e ao planejamento. Essa integração permite compreender a gamificação como estratégia e não como finalidade. O recurso pode iniciar uma discussão, verificar conhecimentos prévios, acompanhar uma sequência ou apoiar a revisão ao final de uma unidade.

Para a aprendizagem geográfica, o valor da gamificação está na possibilidade de criar situações de participação que levem o estudante a mobilizar conhecimentos. Questões bem formuladas podem exigir comparação entre paisagens, interpretação de fenômenos, reconhecimento de relações territoriais ou análise de situações socioambientais. A dinâmica do jogo ganha sentido quando serve a essas operações intelectuais.

6 O KAHOOT! COMO RECURSO PEDAGÓGICO EM GEOGRAFIA

O Kahoot! permite organizar perguntas em sequência e acompanhar as respostas apresentadas pelos participantes. No ensino de Geografia, sua utilização pode assumir diferentes funções conforme o momento da aula. Antes de iniciar um tema, pode contribuir para levantar conhecimentos prévios; durante o desenvolvimento, pode verificar compreensões; ao final, pode apoiar revisão e avaliação formativa.

Lemos Filho e Brizzi (2018) descrevem a utilização do jogo no ensino de Geografia e relacionam a experiência à interação entre estudantes, professor e conteúdos. Essa interação é relevante porque torna visíveis respostas que, em uma aula exclusivamente oral, poderiam permanecer restritas a poucos participantes. A visualização do desempenho coletivo oferece ao professor indícios para decidir quando avançar ou retomar determinado ponto.

Nascimento (2021) também discute o Kahoot! no ensino de Geografia e enfatiza possibilidades de assimilação, revisão e consolidação. Essas funções podem ser articuladas em uma mesma sequência. Uma pergunta inicialmente usada para diagnosticar pode reaparecer,

com nova formulação, após a discussão do conteúdo, permitindo observar mudanças na compreensão da turma.

O uso de imagens amplia possibilidades para a disciplina. Fotografias de paisagens, representações cartográficas e registros de transformações espaciais podem compor questões, desde que sejam legíveis e pertinentes ao objetivo. A imagem não deve atuar apenas como ilustração; pode constituir fonte para observação e interpretação, orientando a resposta e a discussão posterior.

A elaboração das questões é, portanto, uma etapa central. Alternativas muito óbvias ou baseadas somente em memorização limitam o potencial do recurso. Questões que apresentem situações, relações ou comparações permitem aproximar o quiz do raciocínio geográfico. O professor precisa considerar clareza textual, tempo necessário para leitura e nível de complexidade compatível com a turma.

7 POSSIBILIDADES DE USO EM CONTEÚDOS GEOGRÁFICOS

O Kahoot! pode ser utilizado em diferentes unidades temáticas da Geografia, desde que as questões sejam planejadas a partir dos objetivos de aprendizagem. Em estudos sobre paisagem, por exemplo, imagens podem ser empregadas para reconhecer permanências e transformações. A resposta pode ser seguida de discussão sobre agentes responsáveis pelas mudanças observadas e sobre as temporalidades presentes no espaço.

Em conteúdos relacionados ao território, as perguntas podem explorar relações de poder, limites, fronteiras e formas de apropriação do espaço. Nesse caso, o quiz pode apresentar situações concretas e solicitar que o estudante identifique o conceito mais adequado ou relacione acontecimentos a diferentes escalas. A explicação posterior é indispensável para evitar que conceitos complexos sejam reduzidos a definições breves.

No estudo da população e da urbanização, dados simples, gráficos ou situações-problema podem servir de base para questões. A atividade pode verificar leitura de informações e, depois, abrir discussão sobre mobilidade, desigualdades, crescimento urbano e acesso a serviços. A dinâmica rápida da plataforma pode ser combinada com momentos mais lentos de análise, preservando a profundidade necessária.

Questões socioambientais também oferecem possibilidades. O professor pode apresentar uma situação envolvendo uso do solo, água, resíduos ou transformações da paisagem e solicitar a identificação de relações entre sociedade e natureza. Almeida e Sobrinho (2021) reforçam que

o caráter lúdico pode ser integrado ao ensino de Geografia quando mantém vínculo com o conhecimento trabalhado.

Esses exemplos demonstram que a plataforma não define o tipo de aprendizagem. É o desenho didático que determina se a atividade ficará restrita ao reconhecimento de respostas ou se contribuirá para operações mais complexas. O Kahoot! pode funcionar como disparador, diagnóstico ou síntese, mas precisa estar articulado a outras estratégias que aprofundem a leitura geográfica.

8 PARTICIPAÇÃO, INTERAÇÃO E MEDIAÇÃO DOCENTE

A participação aparece de forma recorrente nos estudos sobre Kahoot! no ensino de Geografia. Silva et al. (2019) relacionam a utilização da plataforma à dinamização das aulas, enquanto Lemos Filho e Brizzi (2018) destacam a interação produzida durante a atividade. Esses aspectos são relevantes porque ampliam oportunidades de envolvimento, mas precisam ser interpretados à luz da mediação docente.

Uma turma participativa não é necessariamente uma turma que compreendeu o conteúdo. O professor precisa observar não apenas quem respondeu, mas quais alternativas concentraram escolhas e que dificuldades podem estar associadas a elas. Quando uma resposta incorreta é frequente, a situação pode indicar um conceito pouco compreendido, uma formulação ambígua ou a necessidade de retomar conhecimentos anteriores.

A mediação também interfere na forma como os estudantes vivenciam a competição. O ranking pode gerar entusiasmo para alguns e desconforto para outros. Organizar respostas em grupos, evitar exposição constrangedora e valorizar justificativas são maneiras de deslocar o foco da vitória individual para a aprendizagem coletiva. O erro, nesse contexto, deve ser tratado como informação para aprender e não como motivo de punição.

Gusmão (2020) permite compreender a ferramenta inserida na prática de regência, reforçando que decisões tomadas durante a aula são tão importantes quanto a preparação prévia. O professor pode interromper a sequência, ampliar uma explicação, pedir exemplos ou relacionar uma questão a acontecimentos conhecidos pelos estudantes. Essa flexibilidade impede que a plataforma dite o ritmo pedagógico.

No ensino de Geografia, a interação ganha qualidade quando os estudantes são convidados a explicar por que uma alternativa é mais adequada, quais evidências sustentam uma interpretação e como determinado fenômeno se relaciona ao espaço vivido. O Kahoot! pode

iniciar esse movimento, mas a construção argumentativa depende do diálogo estabelecido em torno das respostas.

9 KAHOOT! E AVALIAÇÃO FORMATIVA EM GEOGRAFIA

A avaliação formativa acompanha o processo de aprendizagem e fornece informações para orientar intervenções. O Kahoot! pode contribuir para essa finalidade ao tornar imediatamente visível a distribuição das respostas. Em Geografia, essa informação pode auxiliar o professor a identificar conceitos que necessitam de retomada e conteúdos que já apresentam maior compreensão pela turma.

Nascimento (2021) associa a ferramenta a momentos de assimilação, revisão e consolidação de conteúdos. Quando utilizada de modo formativo, a atividade não se limita a atribuir pontos. O resultado de cada questão pode ser interpretado como evidência provisória da aprendizagem e precisa ser confrontado com outras produções, falas e atividades dos estudantes.

A formulação das alternativas influencia diretamente a qualidade da informação obtida. Distratores construídos a partir de equívocos comuns podem ajudar a reconhecer formas de raciocínio presentes na turma. Em uma questão sobre escala, paisagem ou território, por exemplo, alternativas plausíveis permitem ao professor perceber diferenças entre simples desconhecimento e confusão conceitual.

O tempo de resposta também precisa ser considerado. Questões que exigem leitura de mapas, imagens ou pequenos textos demandam intervalo suficiente para observação. A pressa pode transformar uma atividade de avaliação em teste de velocidade. Adequar o tempo ao objetivo é condição para que o resultado tenha utilidade pedagógica.

Assim, o Kahoot! pode compor um conjunto de instrumentos de avaliação, sem ocupar lugar exclusivo. Registros escritos, produções cartográficas, debates e atividades investigativas oferecem evidências complementares. A plataforma é mais útil quando seus resultados orientam decisões: retomar um conceito, reorganizar uma explicação, propor nova atividade ou avançar para relações mais complexas.

10 LIMITES E CUIDADOS PEDAGÓGICOS

O uso do Kahoot! apresenta limites que precisam ser reconhecidos para evitar uma visão determinista da tecnologia. A primeira questão refere-se às condições de acesso. A participação

depende de conexão, equipamentos e organização do espaço. Quando esses elementos não estão disponíveis de maneira suficiente, o professor precisa prever estratégias coletivas ou alternativas que preservem a participação de todos.

Outro limite envolve a própria lógica de rapidez e pontuação. A aprendizagem geográfica frequentemente exige observação, comparação e interpretação, operações que não devem ser comprimidas apenas para se ajustar ao formato do jogo. O professor pode selecionar quais objetivos combinam com questões rápidas e quais precisam de outras estratégias.

Verges e Verges (2019) ajudam a compreender o recurso no contexto de jogos on-line aplicados à Geografia. O interesse gerado pela atividade é uma dimensão importante, porém não deve ser confundido com aprendizagem consolidada. O envolvimento precisa ser acompanhado por análise das respostas, retomada dos conceitos e oportunidades de expressão que não dependam exclusivamente do ambiente digital.

Também é necessário evitar que o Kahoot! seja usado de forma repetitiva. A novidade pode perder efeito quando toda aula segue a mesma dinâmica. Alternar metodologias preserva a diversidade de experiências e permite escolher a ferramenta em função do objetivo, e não por hábito. Em alguns momentos, um debate, uma leitura cartográfica ou uma atividade de campo pode ser mais adequada.

Por fim, a qualidade das questões constitui um cuidado central. Perguntas ambíguas, alternativas pouco plausíveis ou enunciados extensos prejudicam a atividade. O planejamento precisa considerar linguagem, faixa etária, conteúdo e finalidade. A tecnologia pode tornar a resposta mais ágil, mas a consistência pedagógica continua dependendo do trabalho docente.

II PLANEJAMENTO DE UMA ATIVIDADE COM KAHOOT! EM GEOGRAFIA

O planejamento pode começar pela definição do objetivo geográfico. Antes de abrir a plataforma, o professor precisa decidir o que espera que os estudantes compreendam, comparem ou interpretem. Essa definição orienta a seleção do conteúdo e impede que o quiz seja construído apenas a partir de perguntas disponíveis ou de curiosidades desconectadas da sequência didática.

Em seguida, é necessário escolher a função da atividade. Se o objetivo for diagnóstico, as questões devem revelar conhecimentos prévios; se for revisão, precisam retomar pontos essenciais; se for avaliação formativa, devem produzir informações úteis para intervenções. Lemos Filho e Brizzi (2018) mostram que a utilização do Kahoot! pode ser incorporada às práticas de ensino de Geografia, desde que articulada à condução da aula.

A terceira etapa envolve a elaboração dos enunciados. Questões curtas podem exigir raciocínio quando apresentam relações bem construídas. Uma imagem pode ser acompanhada por pergunta sobre transformação da paisagem; um pequeno dado pode orientar reflexão sobre população; uma situação territorial pode exigir reconhecimento de relações de poder. O importante é manter coerência entre pergunta e objetivo.

Durante a aplicação, o professor acompanha as respostas e decide quando comentar. Nem toda questão exige a mesma intervenção. Algumas podem ser rapidamente confirmadas; outras merecem comparação entre alternativas, retomada de conceito ou solicitação de justificativas. O ritmo da plataforma deve ser subordinado ao ritmo da aprendizagem.

Após a atividade, os resultados podem orientar continuidade. Questões com maior dificuldade podem ser retomadas em outra linguagem, transformadas em atividade escrita ou discutidas coletivamente. Dessa forma, o Kahoot! deixa de ser um evento isolado e passa a integrar uma sequência pedagógica com início, acompanhamento e desdobramento.

12 RESULTADOS DA REVISÃO: CONTRIBUIÇÕES PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA

A leitura articulada dos estudos selecionados permite identificar um primeiro eixo de contribuição: a dinamização das aulas. Silva et al. (2019) descrevem a utilização do Kahoot! como estratégia de apoio ao ensino de Geografia, enquanto Verges e Verges (2019) analisam percepções relacionadas ao uso de jogos on-line. Em ambos os casos, a tecnologia aparece associada a formas mais interativas de participação.

Um segundo eixo refere-se à revisão e à consolidação de conteúdos. Nascimento (2021) destaca essas possibilidades ao discutir o uso da ferramenta no ensino geográfico. A retomada em formato de perguntas pode ajudar o estudante a recuperar conceitos e reconhecer pontos que ainda precisam de estudo, sobretudo quando o professor comenta as respostas e estabelece relações entre elas.

O terceiro eixo envolve a interação. Lemos Filho e Brizzi (2018) apontam que a dinâmica favorece contato entre professor, estudantes e conteúdo. Essa interação pode ampliar a visibilidade das respostas da turma e oferecer oportunidades de intervenção imediata. O valor pedagógico não está somente em responder, mas em utilizar o retorno da atividade para orientar a discussão.

Um quarto eixo diz respeito ao planejamento e à mediação. Gusmão (2020) situa o Kahoot! em uma experiência de regência no ensino de Geografia, mostrando a importância de

compreender a ferramenta dentro da prática docente. A análise conjunta dos estudos reforça que resultados positivos não podem ser atribuídos à plataforma de forma isolada.

Em síntese, a revisão indica que o Kahoot! apresenta potencial como recurso complementar no ensino de Geografia. As contribuições mais consistentes aparecem quando a atividade possui objetivo definido, questões alinhadas ao conhecimento geográfico, tempo adequado e intervenção docente capaz de transformar respostas em oportunidades de explicação e reflexão.

13 DISCUSSÃO: ENTRE O ENGAJAMENTO E A APRENDIZAGEM GEOGRÁFICA

Os estudos analisados permitem distinguir engajamento de aprendizagem. O Kahoot! pode produzir um ambiente de maior movimentação e participação, mas a aprendizagem geográfica depende do que os estudantes fazem cognitivamente com as questões apresentadas. Responder corretamente pode indicar compreensão, reconhecimento ou até acerto ocasional; por isso, a interpretação pedagógica exige cautela.

Castrogiovanni (2007) contribui para essa discussão ao defender práticas de Geografia que façam sentido para os estudantes. A ludicidade pode integrar esse processo, desde que não esvazie a complexidade do conhecimento. Uma atividade atraente precisa continuar comprometida com conceitos, relações e interpretações espaciais.

Almeida e Sobrinho (2021) aproximam jogos e ensino de Geografia, mostrando que o recurso lúdico pode assumir função didática. Essa função se fortalece quando o professor articula o jogo ao contexto dos estudantes. Questões que dialogam com o espaço vivido, sem limitar a Geografia ao cotidiano imediato, podem servir de ponte para escalas mais amplas e fenômenos menos familiares.

Os trabalhos de Silva et al. (2019), Verges e Verges (2019) e Nascimento (2021) convergem ao apresentar possibilidades de dinamização, participação e revisão. A convergência não autoriza afirmar que a ferramenta produz os mesmos efeitos em qualquer turma. Condições de acesso, experiência do professor, perfil dos estudantes e natureza do conteúdo interferem na atividade.

A principal implicação pedagógica é que o Kahoot! deve ser tratado como meio. Seu uso se justifica quando ajuda a responder a uma necessidade da aula de Geografia. Quando a ferramenta passa a ocupar o centro apenas por ser tecnológica ou divertida, há risco de reduzir

a aprendizagem à performance no jogo. O equilíbrio entre interesse e aprofundamento é responsabilidade do planejamento docente.

14 IMPLICAÇÕES PARA A PRÁTICA DOCENTE EM GEOGRAFIA

A incorporação do Kahoot! ao ensino de Geografia demanda conhecimento simultâneo do conteúdo e das possibilidades da ferramenta. O professor precisa dominar os conceitos que deseja trabalhar e compreender como o formato de perguntas pode apoiar — ou limitar — determinado objetivo. Essa decisão pedagógica antecede a escolha tecnológica.

A experiência acumulada nos estudos revisados sugere que a plataforma é especialmente adequada a momentos de diagnóstico, revisão, sistematização e avaliação formativa. Lemos Filho e Brizzi (2018), Silva et al. (2019), Gusmão (2020) e Nascimento (2021) oferecem exemplos e análises diretamente relacionados à Geografia que sustentam essa leitura.

Para ampliar a qualidade da atividade, é recomendável combinar perguntas factuais com questões que exijam interpretação. O estudante pode reconhecer um conceito em uma questão e, na seguinte, aplicá-lo a uma situação. Essa progressão ajuda a evitar que o quiz permaneça apenas no nível da memorização e aproxima o recurso de objetivos mais amplos da educação geográfica.

A prática docente também precisa acolher os erros. A distribuição das respostas pode revelar caminhos de pensamento e orientar novas explicações. Em vez de acelerar imediatamente para a próxima questão, o professor pode perguntar por que determinada alternativa pareceu correta, solicitar exemplos e relacionar a dúvida ao conteúdo trabalhado anteriormente.

Por fim, o uso responsável requer flexibilidade. Problemas de conexão, ausência de dispositivos ou dificuldades de leitura podem exigir mudanças durante a aula. Planejar alternativas e organizar formas cooperativas de participação evita que a tecnologia produza exclusão. O recurso deve ampliar possibilidades de aprendizagem, e não criar uma condição rígida para que ela aconteça.

15 KAHOOT! E O DESENVOLVIMENTO DO RACIOCÍNIO GEOGRÁFICO

A inserção do Kahoot! no ensino de Geografia ganha maior consistência quando as perguntas propostas ultrapassam a identificação de informações isoladas e mobilizam operações próprias do raciocínio geográfico. Castrogiovanni (2007) chama atenção para a necessidade de

práticas que atribuam significado aos conhecimentos da disciplina. Nessa direção, uma atividade gamificada pode explorar localização, distribuição, diferenciação, conexão e transformação espacial, desde que o professor utilize as respostas como ponto de partida para a análise. O estudante não precisa apenas reconhecer uma alternativa correta; deve ser conduzido a compreender por que determinado fenômeno ocorre em certo lugar, quais relações o explicam e de que modo ele se articula a outras escalas.

O trabalho com paisagem constitui uma possibilidade expressiva. Fotografias de áreas urbanas, rurais ou de ambientes transformados podem compor questões que solicitem a identificação de mudanças e permanências. Após a resposta, a intervenção docente pode problematizar os agentes envolvidos, os diferentes tempos presentes na paisagem e as consequências sociais e ambientais das transformações observadas. Almeida e Sobrinho (2021) defendem o emprego de recursos lúdicos no ensino de Geografia quando estes permanecem vinculados aos objetivos pedagógicos. Assim, o caráter dinâmico do quiz pode funcionar como entrada para uma discussão conceitualmente mais densa.

Também no estudo do território, o formato de perguntas e respostas pode ser associado à análise de relações de poder e formas de apropriação do espaço. Uma questão pode apresentar uma situação concreta envolvendo fronteiras, disputas territoriais, redes de circulação ou uso desigual de recursos e solicitar que o estudante reconheça o conceito que melhor permite interpretá-la. A resposta, entretanto, não encerra a aprendizagem. A mediação posterior é necessária para relacionar o exemplo ao conceito e evitar que noções complexas sejam reduzidas a definições breves ou memorizadas.

Nascimento (2021), ao discutir o uso do Kahoot! no ensino de Geografia, destaca possibilidades de assimilação, revisão e consolidação dos conteúdos. Essas funções podem ser aprofundadas quando as questões são organizadas em uma progressão: inicialmente, o estudante reconhece informações; em seguida, compara situações; depois, estabelece relações e interpreta consequências. Essa organização aproxima a plataforma de um percurso de aprendizagem, em vez de utilizá-la apenas como atividade recreativa ao final da aula.

A dimensão espacial precisa permanecer visível durante toda a atividade. Quando o conteúdo envolve população, urbanização, questões ambientais ou organização econômica, o professor pode formular perguntas que articulem diferentes escalas. Uma situação do município ou do bairro pode ser relacionada a processos regionais, nacionais ou globais. Dessa forma, a

familiaridade com o espaço vivido não se torna um limite, mas um ponto de partida para ampliar a compreensão geográfica e estabelecer conexões entre fenômenos.

16 LINGUAGENS GEOGRÁFICAS, IMAGENS E REPRESENTAÇÕES NO KAHOOT!

A Geografia escolar trabalha com diferentes linguagens para representar e interpretar o espaço. Mapas, fotografias, gráficos, esquemas e outras representações podem assumir função pedagógica no Kahoot! quando são escolhidos de maneira coerente com o conteúdo. Nascimento (2021) ressalta a utilização de ferramentas digitais como apoio à aprendizagem geográfica, enquanto Silva et al. (2019) apresentam o Kahoot! como possibilidade de dinamização das aulas. A combinação entre recurso digital e linguagem geográfica pode favorecer situações em que o estudante observa, compara e interpreta informações antes de selecionar uma resposta.

A presença de uma imagem em uma questão não garante, entretanto, que exista leitura geográfica. Para que a representação tenha função didática, o enunciado precisa orientar o olhar do estudante para elementos relevantes. Em uma fotografia de paisagem, por exemplo, pode-se solicitar a identificação de marcas de transformação do espaço; em uma representação cartográfica, a questão pode explorar localização, distribuição ou relação entre áreas; em um gráfico populacional, pode-se pedir que o estudante interprete uma tendência e a relacione a processos socioespaciais.

O tempo destinado à resposta precisa acompanhar a complexidade da linguagem utilizada. Uma pergunta textual simples pode exigir poucos segundos, enquanto a leitura de um mapa, gráfico ou imagem demanda observação mais cuidadosa. A pressa excessiva pode deslocar a atividade do raciocínio geográfico para a rapidez de reação. Por isso, a configuração do tempo deve ser entendida como decisão pedagógica. O professor precisa considerar a faixa etária, o nível de familiaridade com a representação e a complexidade do conceito mobilizado.

Lemos Filho e Brizzi (2018) relacionam o uso do Kahoot! em Geografia à interação entre estudantes, professor e conteúdo. Essa interação pode ser enriquecida quando a resposta é seguida de uma breve leitura coletiva da representação utilizada. O professor pode perguntar quais elementos da imagem sustentam determinada alternativa, por que outra opção não é adequada e que informação adicional seria necessária para aprofundar a interpretação. Assim, o feedback deixa de ser somente confirmação de acerto e passa a constituir um momento de aprendizagem.

A diversificação das linguagens também permite atender diferentes objetivos dentro de uma mesma sequência didática. Questões conceituais podem verificar conhecimentos fundamentais; imagens podem favorecer observação; situações-problema podem mobilizar aplicação; e representações espaciais podem estimular comparação e interpretação. O valor do Kahoot! está, portanto, na possibilidade de organizar essas linguagens em uma dinâmica articulada ao planejamento, sem substituir outras experiências indispensáveis ao ensino de Geografia.

17 KAHOOT!, ESPAÇO VIVIDO E CONTEXTUALIZAÇÃO DOS CONTEÚDOS

A aproximação entre os conteúdos escolares e o espaço vivido pelos estudantes constitui um caminho importante para atribuir sentido ao ensino de Geografia. Castrogiovanni (2007) enfatiza a necessidade de práticas capazes de envolver o aluno e tornar o conhecimento significativo. No uso do Kahoot!, essa aproximação pode ocorrer por meio de situações relacionadas ao município, ao bairro, às paisagens conhecidas, aos deslocamentos cotidianos e às transformações percebidas no entorno. O objetivo não é restringir a Geografia ao local, mas utilizar experiências próximas como referência para construir relações mais amplas.

Almeida e Sobrinho (2021) discutem a ludicidade como recurso didático-pedagógico no ensino geográfico. Quando uma atividade lúdica incorpora elementos do cotidiano, aumenta-se a possibilidade de o estudante reconhecer que os conceitos da disciplina ajudam a interpretar situações concretas. Uma questão sobre urbanização, por exemplo, pode partir de mudanças observáveis na cidade e conduzir à discussão sobre expansão urbana, infraestrutura, mobilidade e desigualdades socioespaciais.

A contextualização também pode fortalecer o estudo das relações entre sociedade e natureza. Situações envolvendo uso da água, produção de resíduos, ocupação do solo ou alterações da paisagem podem ser apresentadas em forma de problema. Depois da resposta, a discussão pode explorar agentes, interesses, impactos e alternativas. Nesse processo, o Kahoot! funciona como elemento organizador de uma etapa da aula, enquanto a aprendizagem depende do diálogo entre a situação apresentada, os conceitos geográficos e a mediação docente.

Verges e Verges (2019) analisam o uso de jogos on-line no ensino de Geografia e apontam possibilidades de envolvimento dos estudantes. Esse envolvimento pode ser pedagogicamente mais produtivo quando as questões dialogam com experiências que eles conseguem reconhecer e, ao mesmo tempo, exigem ampliação de perspectiva. O professor pode partir de um fenômeno

local e perguntar como ele se relaciona a redes, fluxos ou processos que ultrapassam a escala imediata.

A contextualização não significa simplificar o conteúdo. Ao contrário, permite construir pontes entre conhecimentos cotidianos e conceitos sistematizados. O estudante pode possuir explicações iniciais sobre uma situação de seu entorno, mas a Geografia escolar oferece instrumentos para analisá-la de forma mais ampla. O Kahoot! pode tornar essas concepções visíveis ao professor, especialmente quando as alternativas são elaboradas a partir de interpretações plausíveis e não apenas de respostas evidentemente incorretas.

18 FORMAÇÃO DOCENTE E INTENCIONALIDADE PEDAGÓGICA

O uso de recursos digitais no ensino de Geografia exige decisões que ultrapassam o domínio técnico da plataforma. O professor precisa compreender o conteúdo, definir objetivos, selecionar linguagens e antecipar possíveis dificuldades. Gusmão (2020), ao situar o Kahoot! em experiência de regência vinculada ao ensino de Geografia, reforça a importância de integrar a ferramenta ao planejamento. Essa perspectiva evita que a tecnologia seja utilizada como atividade isolada ou como simples recurso para preencher o tempo da aula.

A intencionalidade pedagógica aparece na própria formulação das perguntas. Se o objetivo é verificar a compreensão do conceito de paisagem, as alternativas devem permitir distinguir diferentes interpretações; se a finalidade é trabalhar território, as situações precisam evidenciar relações de poder; se o conteúdo é população, dados e situações podem ser organizados para que o estudante estabeleça relações, e não apenas recorde números. A qualidade da pergunta interfere diretamente na qualidade da aprendizagem que pode ser mobilizada.

Silva et al. (2019) associam o Kahoot! à dinamização das aulas de Geografia. A dinamização, porém, não deve ser confundida com aceleração. Uma aula pode ser participativa e, ao mesmo tempo, reservar tempo para explicação, dúvida e argumentação. O professor precisa decidir quando avançar e quando interromper o jogo para aprofundar uma questão. Essa autonomia pedagógica é fundamental para que a lógica da plataforma não se sobreponha às necessidades da turma.

A formação docente também precisa contemplar a análise crítica dos resultados produzidos pela atividade. Percentuais de acerto e distribuição de respostas são informações úteis, mas não explicam sozinhos como o estudante pensou. A leitura pedagógica desses dados

deve ser combinada com observações, justificativas orais, registros escritos e outras evidências. Nascimento (2021) destaca possibilidades de revisão e consolidação, o que reforça a necessidade de utilizar os resultados para orientar retomadas e novas intervenções.

Outro aspecto formativo envolve a capacidade de planejar alternativas. A indisponibilidade de internet, a ausência de dispositivos ou dificuldades de acesso podem alterar a atividade. O professor precisa prever organização em duplas ou grupos, formas não digitais de participação e outros encaminhamentos que preservem o objetivo geográfico. A flexibilidade demonstra que o centro do planejamento é a aprendizagem, e não a ferramenta.

19 SÍNTESE ANALÍTICA DAS CONTRIBUIÇÕES PARA A GEOGRAFIA

A literatura específica reunida neste estudo permite reconhecer que o Kahoot! pode assumir diferentes funções no ensino de Geografia. Lemos Filho e Brizzi (2018) destacam a interação; Silva et al. (2019) discutem a dinamização das aulas; Verges e Verges (2019) analisam jogos on-line no ensino geográfico; Gusmão (2020) situa a ferramenta em uma experiência de regência; e Nascimento (2021) enfatiza possibilidades de assimilação, revisão e consolidação. Consideradas em conjunto, essas contribuições mostram uma ferramenta versátil, mas dependente da organização pedagógica.

18

Um aspecto comum é a valorização da participação. A plataforma oferece uma estrutura em que diferentes estudantes respondem simultaneamente, tornando mais visível o desempenho coletivo. Isso pode ampliar a quantidade de respostas disponíveis ao professor em comparação com situações nas quais apenas alguns alunos se manifestam oralmente. Contudo, a participação precisa ser interpretada qualitativamente. O número de respostas não substitui a análise do conteúdo mobilizado nem garante compreensão.

Outro aspecto é a possibilidade de feedback durante a aula. Ao identificar uma concentração de erros, o professor pode retomar imediatamente o conceito e reorganizar a explicação. No ensino de Geografia, essa intervenção é especialmente relevante quando os equívocos envolvem conceitos que estruturam análises posteriores. Uma compreensão limitada de território, paisagem, lugar ou escala pode interferir na interpretação de diferentes temas, tornando necessária a retomada antes de avançar.

Os estudos também permitem destacar a relação entre ludicidade e intencionalidade. Almeida e Sobrinho (2021) mostram que jogos podem constituir recursos didático-pedagógicos no ensino de Geografia, enquanto Castrogiovanni (2007) defende práticas significativas e

envolventes. O desafio consiste em preservar o interesse sem transformar o conhecimento em uma sequência de respostas rápidas. A ludicidade torna-se pedagogicamente relevante quando cria condições para observar, comparar, questionar e interpretar.

Dessa forma, a principal contribuição do Kahoot! não está em substituir práticas já consolidadas, mas em acrescentar uma possibilidade ao repertório docente. A aula de Geografia continua demandando leitura, diálogo, interpretação de representações, problematização do espaço e construção conceitual. O quiz pode ocupar um momento desse percurso, fornecendo informações ao professor e mobilizando os estudantes. Sua pertinência depende de como se articula às demais etapas da aprendizagem.

20 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise desenvolvida permite concluir que o Kahoot! pode contribuir para o ensino de Geografia quando integrado a objetivos didáticos e à mediação docente. Os estudos da área associam a ferramenta à dinamização das aulas, à participação, à revisão de conteúdos e à possibilidade de acompanhar respostas durante a atividade.

Essas contribuições não decorrem automaticamente da tecnologia. A qualidade do uso depende da formulação das questões, do tempo destinado à análise, das condições de acesso e da capacidade do professor de transformar o feedback da plataforma em intervenção pedagógica. A competição e a pontuação podem compor a dinâmica, mas não devem substituir a reflexão geográfica.

A especificidade da Geografia precisa permanecer no centro do planejamento. O recurso é mais pertinente quando ajuda o estudante a observar, localizar, comparar, relacionar e interpretar fenômenos espaciais. Nessa perspectiva, o Kahoot! funciona como apoio a uma sequência de ensino mais ampla e dialoga com outras linguagens e estratégias.

Conclui-se, portanto, que a plataforma possui potencial pedagógico, mas seu valor está condicionado ao uso intencional. A formação docente, o planejamento e a análise crítica das respostas são fundamentais para que a atividade ultrapasse o entretenimento e contribua efetivamente para a aprendizagem geográfica.

A revisão também evidencia que o uso da plataforma deve preservar a especificidade do conhecimento geográfico. A participação e o interesse ganham valor formativo quando conduzem à compreensão das relações entre sociedade, natureza e espaço, à interpretação de paisagens, à análise de territórios e à leitura crítica de diferentes escalas. Nesse sentido, os

recursos digitais não constituem um fim em si mesmos, mas podem ampliar as possibilidades de mediação quando integrados a perguntas relevantes e a situações de aprendizagem coerentes com a disciplina.

Por fim, o Kahoot! pode ser compreendido como um recurso complementar que favorece diagnóstico, revisão, sistematização e avaliação formativa. Sua contribuição depende da atuação docente antes, durante e depois da atividade: no planejamento das questões, na condução das discussões e na utilização das respostas para orientar novas intervenções. Essa compreensão evita uma visão determinista da tecnologia e reafirma o professor como responsável por transformar o recurso digital em experiência efetivamente voltada à aprendizagem geográfica.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, L. M.; SOBRINHO, O. P. L. Jogos lúdicos como recurso didático-pedagógico no ensino de geografia. In: JUNIOR, A. B. S. et al. (org.). Educação, tecnologias e sociedade. 1. ed. Belo Horizonte: Educação Transversal Edições, 2021.

CASTROGIOVANNI, A. C. Para entender a necessidade de práticas prazerosas no ensino de geografia na pós-modernidade. In: REGO, N.; CASTROGIOVANNI, A. C.; KAERCHER, N. A. Geografia. Porto Alegre: Artmed, 2007.

GUSMÃO, M. A. P. O uso do Kahoot! e o ensino de geografia: uma pesquisa-ação crítico-colaborativa de aplicação de regência em uma escola de tempo integral em Campinas-SP. In: FÓRUM NACIONAL NEPEG DE PROFESSORES DE GEOGRAFIA, 10., 2020. Anais [...]. 2020.

LEMON FILHO, A. J.; BRIZZI, R. R. A utilização do jogo Kahoot no ensino de geografia. 2018.

NASCIMENTO, A. A. Ferramenta tecnológica digital: o uso do Kahoot! no ensino de geografia. In: DUTRA, A. et al. (org.). Formação docente digital: novas possibilidades de ensinar e aprender no ensino remoto. Maringá, PR: Editora Vox Littera – Rw Greco, 2021.

SILVA, S. G. B. N. et al. O ensino de geografia aliado à tecnologia: a utilização do Kahoot como forma de dinamizar as aulas de geografia. Revista CC&T/UECE, Fortaleza, v. 1, n. 3, p. 68-77, jul./dez. 2019.

VERGES, J. V. G.; VERGES, N. M. Ensino de geografia com auxílio de jogos online: uma análise sobre o Kahoot. In: ENCONTRO NACIONAL DE PRÁTICA DE ENSINO DE GEOGRAFIA, 14., 2019. Anais [...]. p. 2688-2696.