



percursos teórico-metodológicos e práticos da Geografia Escolar

**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**

Matheus Anézio Pereira Gusmão
Graduando em Geografia pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp)
matheus_gusmao@yahoo.com.br

Resumo: O objetivo deste trabalho busca analisar, a partir das vivências que o PIBID proporciona e também do conceito de pesquisa-ação crítico-colaborativa, trabalhado por Pimenta (2005) as contribuições propiciadas pelo aplicativo Kahoot! no que tange a pensar ferramentas utilizadas para o se ensinar geografia, que surge sobretudo devido ao meio técnico-científico-informacional para a aplicação de uma regência em um ambiente escolar marcado por uma jornada exaustiva dos alunos durante a estadia diária na escola. Para a aplicação do jogo, a atividade foi dividida em dois momentos: o primeiro (utilizando 45 minutos) com a contextualização histórica-geográfica do conteúdo que seria ministrado; o segundo (também de 45 minutos) com a utilização do aplicativo de modo a revisar o assunto abordado. Creemos que esta atividade baseada em um aplicativo eletrônico trouxe grandes contribuições no que tange a pensar estratégias de dinamizar aulas em ambientes marcados por um cansativo período de estadia na unidade escolar, além da possibilitar de incitar maior participação dos alunos, formando duplas, grupos ou individualmente.

Palavras-chave: PEI; Ensino de Geografia; Kahoot!

PINCELANDO AS IDEIAS...

As escolas de tempo integral, da qual a unidade que acompanhamos no PIBID faz parte, estão inseridas dentro do PEI (Programa de Ensino Integral) criado em 2012 como resposta às demandas de educação integral e em tempo integral, pautas de diversos movimentos em defesa da educação públicas nas últimas décadas. No entanto, nós, enquanto

pididianos, percebíamos em nossas idas a escola - que ocorriam as sextas-feiras, nas últimas duas aulas - que alguns alunos, ao iniciar estas aulas, apresentavam-se cansados, dispersos, estressados e/ou com pouca dificuldade de concentração aos assuntos que deveriam ser abordados pelo professor responsável. Este, por sua vez, tentava inserir os discentes dentro do contexto da aula, porém, as vezes não conseguindo. O contexto no qual o professor está inserido também é desgastante, com muitas aulas para lecionar durante os dias escolares, além do período fora da sala de aula, com aulas a preparar, correção de atividades, provas, etc. Assim, também encontra-se exaurido ao fim da semana.

Assim, observamos esta demanda dentro da unidade escolar e imaginávamos que alguns desses padrões comportamentais, por parte dos alunos, poderiam estar relacionados ao extenso tempo de permanência no ambiente escolar, visto que entravam às 7h30 e saíam às 16h30.

Posto isso, Junior (2017) afirma que o uso das chamadas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) trouxe à sociedade mudanças radicais, sobretudo pelo acesso à informação e pelas formas de comunicação cada vez mais rápidas atualmente, com mudanças inseridas a todo instante. A introdução do computador e os avanços impulsionados pela meio técnico científico e informacional (Santos, 2017) foram, obviamente, decisivos para que todas essas mudanças ocorressem.

Nesse processo de evolução das (TIC), os aplicativos de games surgem como fortes aliados, pois a partir destes, tanto o professor como o aluno ganha uma fonte inesgotável de informações, que podem ser rapidamente acessadas e, principalmente, utilizadas na própria sala de aula. Cremos que o Kahoot!, uma plataforma online para elaboração de perguntas e respostas de meio interativo (por meio de um “*quiz*”) se enquadra dentro desta perspectiva, possibilitando, de forma dinâmica, a revisão dos conteúdos trabalhados em sala de aula.

Sendo assim, o presente trabalho se norteará a partir da contribuição de alguns autores que discutiram conceitos e abordagens que serão utilizados, sendo eles: meio técnico-científico-informacional trabalhado pelo autor Milton Santos (2017), pesquisa-ação crítico-colaborativa abordado por Pimenta (2015), o PIBID e a formação de professores que teve como contribuintes os autores Dias, Dias e Rafael (2018) assim como Freitas, Teramatsu e Straforini (2017) e Mateus (2013). Por fim, ao dissertarmos sobre o uso do Kahoot! utilizamos o trabalho de Junior (2017).

POR UMA PESQUISA-AÇÃO COLABORATIVA

De acordo com Pimenta (2005) a pesquisa-ação vem a partir das demandas de se realizar pesquisas com os profissionais nos contextos escolares e não sobre eles. Ademais, trata-se de partir do pressuposto de que os sujeitos que nela estão inseridos compõem um grupo - de pesquisadores universitários mas também de pesquisadores professores (docentes escolares) - com objetivos e demandas comuns, e que interessam-se por problemas surgidos em determinados contextos - no caso, escolares - buscando resolvê-los.

Consideramos que a aula ministrada em uma escola pública do interior de Campinas enquadra-se dentro da proposta aqui trabalhada, isto é, uma pesquisa-ação crítico-colaborativa.

Graças a rica possibilidade que o PIBID proporciona e após verificar também as demandas em sala de aula, conseguimos propor a realização de uma atividade baseada na plataforma de jogos Kahoot! buscando trazer maior dinamismo às aulas e verificando como seria a resposta dos alunos no que tange a pensar outras estratégias de modo a lecionar em meio a um contexto de cansaço dos discentes podendo acarretar em falta de interesse dos mesmos.

Assim, Pimenta (idem, p. 523) citando Zeichner (1993) afirma que a pesquisa colaborativa “tem por objetivo criar nas escolas uma cultura de análise das práticas que são realizadas, a fim de possibilitar que os seus professores, auxiliados pelos docentes [e pesquisadores] da universidade, transformem suas ações e as práticas institucionais”. Já o adjetivo de crítica, vem de pensar em métodos de qualificação dos docentes a partir das pesquisas em escolas, almejando ensejar a “transformação das práticas institucionais no sentido de que cumpram seu papel de democratização social e política da sociedade” (PIMENTA, 2005, p. 523)

O PIBID E A FORMAÇÃO DE PROFESSORES

Segundo Dias, Dias e Rafael (2018) O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) surge em 2009 como proposta de auxílio à formação de professores, corroborando para o contato dos graduandos em licenciatura com a sala de aula, contribuindo não apenas na formação inicial, como também na formação continuada dos professores em exercício, neste caso de Geografia, mas também em resposta à demanda de avanço dos cursos

de licenciatura "em um momento em que a crise no magistério e os baixos indicativos educacionais evidenciam colapso e, implicitamente, à crítica de que os cursos de licenciatura formam inadequadamente professores/as para atuarem na educação básica." (MATEUS, 2013, p. 1112)

Além disso, Freitas, Teramatsu e Straforini (2017, p. 77) afirmam que o PIBID

[...] tem como objetivo aprimorar a formação inicial de professores subjacente às práticas escolares vivenciadas no contexto deste programa. Para isso, são submetidas à CAPES propostas de ações coordenadas por professores dos cursos de licenciatura e supervisionadas por professores da educação básica. O PIBID tem como base a concepção dialética de *práxis*, de modo a articular a teoria e a prática, concebidas como indissociáveis na construção do ensino-aprendizagem de seus sujeitos envolvidos.

O programa também tem como grande subsídio a possibilidade de pensar novos pressupostos metodológicos para o ensino de Geografia, além de ensinar o ser e se fazer professor(a) frequentemente com as aplicações das propostas, mas também auxiliando os professores titulares da escola através da participação em reuniões, conselhos, elaboração de atividades.

Consideramos também o programa como sendo muito rico no que se propõem a fazer devido a chance de reflexão que se permite aos alunos fazerem, relação esta aluno(a)-futuro professor(a). Aluno enquanto indivíduo em meio a uma graduação mas também enquanto futuro professor durante a estadia na escola participando das diversas instâncias desse rico espaço, na qual também aprende ensinando.

O MEIO TÉCNICO-CIENTÍFICO-INFORMACIONAL

Segundo Santos (2017) o meio técnico-científico-informacional refere-se ao meio geográfico do período atual, no qual os objetos mais ressaltados são organizados a partir das demandas da ciência e servem-se de uma técnica informacional da qual lhes vem o alto grau de intencionalidade com que se adaptam às inúmeras modalidades e as diversas etapas do processo produtivo. Ainda segundo o autor, o período denominado técnico-científico-informacional, iniciado aproximadamente após a Segunda Guerra Mundial e tendo sua afirmação nos de 1970, caracteriza-se por ser a “aparência geográfica da globalização” (Santos, 2017, p. 239).

O período atual marcado pela globalização é, de acordo com Santos & Santos (2011, p. 169) sublinhado por

[...] acontecimentos e circunstâncias do espaço-tempo atual (...) cuja materialidade se faz perceber no próprio espaço, marcado pela presença cada vez mais intensa da ciência da técnica e da informação, em que a concretude é o próprio meio permeado e configurado por objetos técnicos, científicos e informacionais.

Ainda segundo os autores é possível estabelecer aquela que merece destaque devido a forma com que provoca alterações na sociedade, ou seja, a informática. Esta, através da globalização, realiza a dita aproximação entre as diversas sociedades e nações existentes, seja no âmbito econômico, social, cultural ou político. Ademais, o período técnico-científico-informacional propicia, através do sistema capitalista, marcado por uma concorrência entre os grandes atores hegemônicos, a elaboração de objetos técnicos assinalados por um fluxo de informações constante, por intermédio do uso da internet, por exemplo. A mídia responsabiliza-se por disseminar o uso desses objetos técnicos, uniformizando sua utilização na sociedade. Para Ianni (1995, p. 95) citado por Castrogiovanni (2010) a “mídia eletrônica (...) passam a desempenhar o papel de intelectual orgânico dos centros mundiais de poder, dos grupos dirigentes das classes dominantes.”

Essas materialidades, que podem ser aplicativos, jogos, smartphones etc., no período atual, isto é, no meio técnico-científico-informacional chegam, frequentemente¹, as mãos dos alunos.

AS ESCOLAS DE TEMPO INTEGRAL

A educação integral e em tempo integral tem estado nas bandeiras de diversos movimentos em defesa da educação públicas nas últimas décadas. Essas pautas estavam inseridas, inclusive, na Reforma do Ensino Médio de 2018, em que os estados e municípios brasileiros deveriam, no prazo de cinco anos, ampliar a carga horária anual no Ensino Médio de 800 para 1400 horas. Posto isso, as unidades escolares que estão inseridas no PEI (Programa de Ensino Integral) criado em 2012 a partir da Lei Complementar nº 1.164, de 4 de janeiro de 2012, alterada pela Lei Complementar nº 1.191, de 28 de dezembro de 2012, tem

¹ Todavia, consideramos importante ser ressaltado que este mesmo período supracitado é marcado por uma desigualdade social na qual nem todos possuem condições financeiras para obter os mesmos objetos técnicos.

como uma de suas bases a permanência dos alunos em tempo integral - das 7h30 às 16h30 - em seus estabelecimentos, além da melhoria da qualidade do ensino e do desempenho dos alunos.

Além disso, este programa, segundo o documento intitulado “Diretrizes do Programa Ensino Integral”, trata-se de uma alternativa para adolescentes e jovens ingressarem numa escola que busca o aprimoramento das potencialidades dos discentes, ampliando as perspectivas de autorrealização e exercício de uma cidadania autônoma, solidária e competente. O Programa Ensino Integral oferece também aos docentes e equipes técnicas escolares condições diferenciadas de trabalho para, em regime de dedicação plena e integral, consolidar as diretrizes educacionais do novo modelo de escola de tempo integral.

Essas unidades escolares tem como aspectos: 1) jornada integral de alunos, com currículo integralizado, matriz flexível e diversificada; 2) escola alinhada com a realidade do jovem, preparando os alunos para realizar seu Projeto de Vida e ser protagonista de sua formação; 3) infraestrutura com salas temáticas, sala de leitura, laboratórios de ciências e de informática e; 4) professores e demais educadores em Regime de Dedicação Plena e Integral à unidade escolar. Esses aspectos servem como subsídios para a formação de jovens autônomos, competentes e solidários.

Como estagiários do PIBID, estar em uma escola inserida dentro do PEI nos trouxe outras perspectivas das unidades escolares públicas de Campinas. A escola acompanhada por nós possuía algumas das ferramentas citadas anteriormente, como por exemplo, as disciplinas de Projeto de Vida, além de laboratório de ciências, etc. No entanto, também percebemos algumas questões envolvidas à aplicação dessas mesmas instituições. Ora, uma escola de tempo integral propicia um maior contato por parte dos alunos com o ambiente escolar. Ademais, outro objetivo do PEI refere-se a inserção de disciplinas eletivas, assim como buscar trabalhar a autonomia dos alunos. Assim, não raro foi ver os discentes coordenando projetos de dança, teatro, etc.

No entanto, há alguns pontos que também foram percebidos por nós, por exemplo o longo período que os alunos passavam na escola. Percebíamos que o cansaço e o interesse era comum ao fim das aulas, sobretudo quando aproximava-se do fim de semana.

Posto isso, uma das demandas do PIBID refere-se ao fato de nós, estagiários termos que realizar uma regência (que também pode ser uma aula) de tempos em tempos, algo que é decidido junto com a coordenadoria do projeto e também com o professor titular da escola.

USO DO KAHOOT!

Segundo Castellar (2010), temos vivido nos últimos anos uma alta variação nos materiais à disposição dos professores de geografia. É nas aulas de geografia que podemos utilizar variados mecanismos para se abordar diversos temas: jornais, literaturas, científico, audiovisual e a educação cartográfica são algumas das ferramentas que os professores podem utilizar a seu serviço de modo a dinamizar sua aula, influenciando na dinâmica da escola e, assim, da sala de aula, impondo outras perspectivas no que tange ao papel da escola e do professor. Cremos que o Kahoot! está inserido no interior dessas ferramentas que o professor pode usar na sala de aula.

Atualmente, dispomos, devido ao já comentado período técnico-científico-informacional, uma mudança no perfil dos alunos das escolas. Estes discentes têm efetivamente um comportamento e uma capacidade de atenção diferente dos alunos de algumas décadas atrás, bem como uma interação constante com os seus dispositivos móveis.

De acordo com a Guimarães (2015) o app Kahoot contém três atividades possíveis: Quiz - que utilizamos em sala de aula e no qual focaremos neste trabalho -, Discussion e Survey. O aplicativo é principalmente indicado para uso educativo. De utilização intuitiva, seu acesso se dá através do link <https://kahoot.com/> onde os usuários podem se registrar para criar perguntas e atividades, bem como os alunos podem ter acesso às atividades criadas por seus professores.

Na lógica do aplicativo, as perguntas são projetadas no quadro e os alunos recebem na tela dos seus celulares/tabletes/monitores apenas as opções de resposta, através de símbolos correspondentes, como mostrado na figura abaixo. O aplicativo possui diversas potencialidades no que tange ao desenvolvimento de habilidades por meio dos alunos. Junior (2017) referenciando Wang (2015) e Guimarães (2015) afirma que algumas delas são: aumento da motivação, devido ao fato de introduzir novos elementos em sala de aula, em especial os ligados à tecnologia, os alunos mostram-se mais curiosos e empenhados.

Outro benefício, segundo Junior (idem) relaciona-se a possibilidade de avaliação da aprendizagem em tempo real. Ora, variar nas técnicas de avaliação poderá se converter numa maneira de inserir as diversas habilidades dos alunos (falar, escrever, interpretar, desenhar, apontar, etc.).

Por fim, o Kahoot! também pode ser utilizado em salas de aula com alunos possuintes de algum tipo de limitação, pois propicia a “inserção de imagens, vídeos e sons no local da pergunta. Caso o docente tenha na turma alunos com alguma limitação, seja ela visual ou auditiva, ele poderá optar por um desses recursos, de modo a incluir todos os estudantes no quiz.” (JUNIOR, 2017, p. 1598).

O PASSO A PASSO...

Essa atividade se baseou nas demandas presentes no currículo do estado de São Paulo para a disciplina de geografia. No segundo bimestre dos terceiros anos do ensino médio, deve-se trabalhar a questão étnico-cultural. Posto isso, buscamos a partir da elaboração de nossa regência, que ocorreria nas duas últimas aulas de uma sexta-feira, abordar o conflito existente entre os judeus e os palestinos de forma dinâmica, buscando maior aprendizagem por parte dos alunos.

Para a realização desta atividade foi necessário duas aulas de 45 minutos. A primeira aula constituiu-se de uma abordagem histórica e geográfica do conflito enfocando nos principais acontecimentos ocorridos após a proclamação de independência do Estado Judeu (Israel). Já para a segunda aula, buscamos dividir a sala em duplas e revisar os conteúdos ministrados até então por meio da plataforma de games, Kahoot! que, segundo Junior (2017), facilita, para professores e alunos, o acesso rápido ao conteúdo didático.

Para a utilização do jogo, inicialmente foi preciso obter acesso ao roteador da escola para que se pudesse disponibilizar o sinal de wifi dentro da sala de aula.

A seguir, perguntamos aos alunos se todos estavam com seus devidos smartphones no momento. Por sorte, eram poucos os alunos que estavam sem. Solicitamos, então, que os discentes utilizassem o sinal wifi e acessarem a plataforma de jogos, através do site <https://kahoot.com/>.

Perguntamos, posteriormente, se os alunos preferiam fazer individualmente ou em grupo, da forma como eles se sentiam mais confortáveis. Ouvimos, da grande maioria, que fariam em duplas. Houve um ou dois casos de alunos que decidiram por fazer em grupos de 3 pessoas.

Assim, para a aplicação do jogo, elaboramos 9 perguntas, cada uma possuindo 4 alternativas. Para cada pergunta, colocamos, em média, 90s de tempo para os alunos responderem.

Caso surgisse alguma dúvida referente ao conteúdo após determinada pergunta, parávamos o jogo e respondíamos as referentes questões, para a seguir continuar com o jogo.

Embora não fosse o intuito, observamos que os alunos obtiveram bons resultados no jogo de perguntas e respostas, acertando grande parte das questões.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Creemos que esta atividade serviu para lidar com uma das - inúmeras - demandas que surgem diariamente no cotidiano escolar e obtivemos bons resultados, isto é, houve ampla participação dos alunos. Além disso, a utilização do jogo Kahoot! serviu para os alunos revisarem, logo após a aula, alguns conceitos e assuntos que foram abordados em sala de aula, através de grupos, duplas ou individualmente.

Também temos consciência da enorme contribuição que o PIBID oferece não só aos estagiários, mas também aos docentes escolares. Ora, o programa proporciona que os estagiários não só vivenciem o cotidiano escolar mas que também participem deste, contribuindo com regências, montagem de aulas, elaboração de atividades, enfim, observando o complexo, mas fantástico e desafiador dia a dia do escolar. Neste sentido, o conceito trabalhado pela autora Pimenta (2015) de pesquisa-ação crítico-colaborativa, serviu de grande contribuição não só teórica mas também prática.

Por fim, consideramos importante que os pesquisadores e docentes estejam antenados às ferramentas que o atual período oferece para a prática do ensinar e que também estes analisem as possibilidades de utilizarem estes mesmos acessórios em sala de aula de modo a pensar metodologias outras para a aplicação dos conteúdos, caso a estrutura do ambiente de trabalho seja favorável as devidas utilizações.

REFERÊNCIAS

- CALLAI, Helena Copetti. A geografia e a escola: muda a geografia? Muda o ensino? **Terra Livre**, nº. 16; São Paulo: 2001. p. 133-152
- CASTELLAR, Sônia; VILHENA, Jerusa. **Ensino de geografia**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.
- CASTROGIOVANNI, A. C.; CALLAI, H. C. (Org.); KAERCHER, N. A (Org.); SCHÄFFER, N. O. (Org.) . **Geografia em sala de aula, práticas e reflexões**. 5. ed. Porto Alegre: Editora da Universidade (UFRGS), 2010. v. 1. 198p .
- DIAS, G. K.; RAFAEL, P. H. D. S.; DIAS, L. C.. As Oficinas Itinerantes Do Pibid Geografia Ufpel Como Prática Sócio-Espacial De Acesso A Diferentes Culturas. **Expressa Extensão**, V. 23, P. 80, 2018.
- Diretrizes do Programa Ensino Integral**. Disponível em: <https://www.educacao.sp.gov.br/a2sitebox/arquivos/documentos/342.pdf>. Acesso em: 8 de dezembro de 2019.
- FREITAS, A. S. F.; TERAMATSU, G.; STRAFORINI, R. . As dimensões territorial e política do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). **Revista Terra Livre**, v. 1, p. 75-113, 2017.
- GIOTTO, E. D. **Atlas da Rede Estadual de Educação de São Paulo**. 1. ed. Curitiba: CRV, 2018. v. 1. 126p
- GUIMARÃES, Daniela. (2015) Kahoot: quizzes, debates e sondagens. In: CARVALHO, A. A. A. **Apps para dispositivos móveis: manual para professores, formadores e bibliotecários**. Ministério da Educação.
- JUNIOR, J. B. B. **O aplicativo Kahoot na educação: verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real**. Challenges: Aprender nas Nuvens, Learning in the Clouds, 2017
- MATEUS, Elaine. “Práticas de formação colaborativa de professores/as de inglês: representações de uma experiência no PIBID”. In: **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**. Vol. 13, n. 4, Belo Horizonte, oct./dec. 2013 Epub dec 20, 2013.
- PIMENTA, S. G.. Pesquisa-ação crítico-colaborativa: construindo seu significado a partir de experiências com a formação. **Educação e Pesquisa (USP)**, São Paulo, v. 03, n.31, p. 521-539, 2005.
- SANTOS, M. **A Natureza do Espaço: Técnica e Tempo, Razão e Emoção**. São Paulo: EDUSP, 2017