

Revista de Ensino de Geografia

ISSN 2179-4510

www.revistaensinogeografia.ig.ufu.br

Publicação semestral do Laboratório de Ensino de Geografia – LEGEO

Instituto de Geografia – IG

Universidade Federal de Uberlândia – UFU

ARTIGO

O USO DO KAHOOT! NO ENSINO DE GEOGRAFIA: PESQUISA-AÇÃO CRÍTICO-COLABORATIVA EM UMA ESCOLA DE TEMPO INTEGRAL EM CAMPINAS - SP

Matheus Anézio Pereira Gusmão¹

RESUMO

A educação integral e em tempo integral tem estado nas bandeiras de diversos movimentos em defesa da educação pública 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, tem como uma de suas bases a permanência dos alunos em tempo integral - das 7h30 às 16h30 - em seus estabelecimentos. A escola que acompanhamos, enquanto pibidianos, localizada no Bairro São Bernardo, em Campinas-SP, enquadra-se inserida no supracitado programa. Assim, 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 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. Acreditamos 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, que pode levar a dificuldades de aprendizagem por meio dos alunos, através de fatores como cansaço, estresse, desestímulo, etc.

Palavras-chave: Programa de Ensino Integral. Ensino de Geografia. Kahoot!

¹ Graduando em licenciatura em Geografia pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp) e integrante do PIBID, subprojeto Geografia, da mesma instituição entre os períodos de 2018 e 2019. E-mail: matheus_gusmao@yahoo.com.br

1 INTRODUÇÃO

As escolas de tempo integral 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. A unidade escolar que acompanhamos no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) faz parte do PEI. O trabalho que desenvolvemos na escola fez parte de subprojeto Geografia do PIBID, com financiamento da Coordenadoria de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

As unidades escolares do PEI têm como aspectos, de acordo com as *Diretrizes do Programa Ensino Integral* (SÃO PAULO, s.d.): 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.

No entanto, nós, enquanto pibidianos, percebíamos em nossas idas à escola - que ocorriam às sextas-feiras, nas últimas duas aulas - que alguns alunos, ao iniciar estas aulas, apresentavam-se cansados, dispersos, estressados e/ou com alguma dificuldade para concentrarem-se nos assuntos que deveriam ser abordados pelo professor responsável. Este, por sua vez, tentava inserir os discentes dentro do contexto da aula, porém, às 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 material a preparar, correção de atividades, provas, etc. Assim, também se encontra 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. Alguns discentes, inclusive, trabalhavam à noite; portanto, havia outros fatores além da escola que levavam os alunos à baixa participação nas aulas. Devido ao fato da escola possuir, em sua estrutura, possibilidade do uso de internet e projetor, tivemos a ideia de usar essas ferramentas de modo a propiciar aos alunos, no dia de nossa regência, uma aula que pudesse ser mais dinâmica.

Posto isso, Bottentuit 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 pelo meio técnico científico e informacional (SANTOS, 2017) foram, obviamente, decisivos para que todas essas mudanças ocorressem. Para além do computador e da Internet, os dispositivos móveis (celulares, tablets, notebook, netbook, etc.) tornaram o acesso à internet cada vez mais fácil, possibilitando simultaneamente o fluxo de informações. Trouxeram ainda possibilidades infinitas aos seus usuários, sendo uma delas a aprendizagem móvel (ou mobile learning), que corresponde ao aprendizado em qualquer lugar e espaço, indo além dos muros da sala de aula, tornando mais rápido o acesso aos professores e conteúdos.

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. Consideramos 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 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 *et. al.* (2018), assim como Freitas *et. al.* (2017) e Mateus (2013). Por fim, ao dissertarmos sobre o uso do Kahoot! utilizamos o trabalho de Bottentuit Junior (2017).

Pimenta (2005) aborda a pesquisa-ação crítico-colaborativa ressaltando que esta vem da demanda de se realizar pesquisas com os profissionais nos contextos escolares e não sobre eles, possibilitando que pesquisadores universitários e docentes trabalhem em conjunto para solucionar as demandas existentes no ambiente escolar.

Ao dissertarem sobre as contribuições que o PIBID oferece aos licenciados, Dias *et. al.* (2018) afirmam que a riqueza do programa está na possibilidade de se pensar a partir do cotidiano das escolas o seu (re)fazer enquanto futuro professor. Já Anielle, Teramatsu e Straforini (2017), além de Mateus (2013), nos trazem a importância do PIBID ao se analisar seu processo de elaboração enquanto programa institucional.

Segundo Milton (2017), o meio técnico-científico-informacional refere-se ao meio geográfico do período atual, iniciado pós a Segunda Guerra Mundial, sendo segundo o autor, a materialização da globalização, período este marcado pela criação de objetos técnicos e também pela grande influência exercida pelo meio informacional.

Por fim, de acordo com Bottentuit Junior (2017), a partir do uso do Kahoot! é possível que os docentes revisem conteúdos em tempo real e também que os mesmos tenham, ao fim do uso do game, avaliação do rendimento dos alunos para assim de imediato intervirem sobre a turma ou grupo de alunos que tenham tido dificuldade com o conteúdo ministrado. Falaremos especificamente sobre cada uma dessas contribuições adiante.

Ademais, esta atividade ocorreu a partir das demandas presentes no currículo do Estado de São Paulo na disciplina 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 e tentando, também, lidar com uma demanda que notamos em sala de aula, isto é, o fato dos alunos encontrarem-se cansados ao final das aulas.

Acreditamos que a atividade foi bem recebida pelos alunos, devido ao fato de verificar a participação de grande parte dos mesmos, formando inclusive grupos para responder às questões do jogo e também discutir as respostas, a partir da aula teórica dada anteriormente, trabalhando assim seus processos de aquisição de conhecimento. Além disso, acreditamos que devido à estrutura da escola, os professores podem continuar (se assim decidirem) utilizando essa metodologia em suas aulas, revisando conteúdos, aplicando jogos, enfim, recorrendo às ferramentas que a escola oferece para exercer sua docência.

2 DESENVOLVIMENTO POR UMA PESQUISA-AÇÃO CRÍTICO-COLABORATIVA

De acordo com Pimenta (2005), a pesquisa-ação vem da demanda 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 de Campinas-SP enquadra-se dentro da proposta aqui trabalhada, isto é, uma pesquisa-ação crítico-

colaborativa. Ora, como pibidianos, alunos da graduação e também prováveis futuros docentes pesquisadores, observamos uma demanda presente na sala de aula, que se refere ao cansaço apresentado pelos alunos após longo período dentro da unidade escolar, entrando às 7h30 e saindo às 16h30. Ademais, também a questão referente às aulas de geografia - e que eram acompanhadas por nós - ocorrerem nas últimas duas aulas das sextas-feiras, o que consideramos como um agravante da fadiga apresentada pelos discentes.

Observamos também a dificuldade que os professores possuem em atender todas as demandas presentes na sala de aula, e a partir desta problemática também consideramos importante enfatizar a rica contribuição que o PIBID fornece às escolas, mas que também possibilita aos estagiários visualizarem estas mesmas demandas e propor atividades buscando resolver ou ao menor discutir as mesmas.

Graças à 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.

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)

Por fim, acreditamos que a importância da pesquisa-ação crítico-colaborativa refere-se a sua dinâmica que possibilita a compreensão dos docentes como sujeitos com capacidade de construção de conhecimentos sobre o ensinar a partir da “reflexão crítica sobre sua atividade, na dimensão coletiva e contextualizada institucional e historicamente” (PIMENTA, 2005, p. 523)

3 O PIBID E A FORMAÇÃO DE PROFESSORES

Segundo Dias *et. al.* (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 *et. al.* (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 ensejar 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.

Acreditamos também elucidar a importância do programa devido à 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.

Ou seja, a construção do ser professor estabelece-se, como consideramos neste trabalho, a partir de uma relação dialética. As atividades desenvolvidas a partir de pesquisas da realidade escolar, análise de dados, leituras sobre temas referentes aos projetos e a apropriação dos temas a serem desenvolvidos nas oficinas são experiências valorosas para a construção do se fazer professor. Ora, a partir das vivências proporcionadas pelo PIBID é que conseguimos observar as demandas ocorridas na escola e a partir disso propor uma aula que pudesse destamar algumas dessas problemáticas do cotidiano escolar.

4 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. Castrogiovanni (2010, p. 83) afirma que a ideia de globalização deve ser visto “como uma cultura de massa, que massifica, homogeneiza; como um mercado de bens culturais, universo de signos e símbolos, linguagens e significados que povoam o modo pelo qual uns e outros situam-se no mundo ou pensam, imaginam, sentem e agem.”

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) *apud* Castrogiovanni (2010, p. 81) 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, frequentemente, às mãos dos alunos. Todavia, consideramos importante ser ressaltado que este mesmo período histórico citado é marcado por uma desigualdade social na qual nem todos possuem condições financeiras para obter os mesmos objetos técnicos.

Desta forma, refletir sobre o ensino de geografia no atual período consideramos ser adequado e indispensável, pois, conforme já observou Callai (2001, p. 134) “o mundo tem mudado rapidamente e com ele devem mudar também a escola e o ensino que nela se faz”. O atual momento estudado trouxe mudanças profundas, sobretudo no que tange ao campo teórico, mas também prático da geografia.

O professor de geografia - e não só -, então, consideramos que pode se utilizar, desde que a unidade escolar possua a estrutura adequada, dessas ferramentas criadas pelo meio técnico-científico-informacional de modo a explorar possibilidades outras de práticas pedagógicas. Todavia, não consideramos que estas ferramentas sejam melhores ou piores, e sim acreditamos que o professor deva se utilizar das ferramentas disponíveis para suprir as demandas dentro da sala de aula no exercício de sua docência.

5 O PROGRAMA DE ENSINO 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 Programa de Ensino Integral (PEI) do Estado de São Paulo, 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, têm 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” (SÃO PAULO, s.d.), trata-se de uma alternativa para adolescentes e jovens ingressarem numa escola que busca o aprimoramento das potencialidades dos discentes, ampliando as perspectivas de auto-realização 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.

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 envoltas 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 à inserção de disciplinas eletivas, assim como buscar trabalhar a autonomia dos alunos. Assim, não raro foi ver os próprios discentes envolvidos em 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.

Desta forma, ao montarmos nossa regência, que ocorreria em uma sexta-feira, nas últimas duas aulas, imaginamos que o game Kahoot! poderia trazer contribuições no que tange a pensar uma maior participação e curiosidade dos alunos na aula, visto que até então os mesmos não conheciam o jogo. Soma-se a essa curiosidade e a possibilidade de maior envolvimento na aula, o fato de os discentes estagiários ministrando aulas e não o professor, algo que consideramos como um dos fatores primordiais para o que consideramos como ter sido uma boa aplicação da atividade baseada no Kahoot!.

6 KAHOOT? QUÊ ISSO?

Segundo Castellar (2010), temos vivido nos últimos anos uma alta variação nos materiais à disposição dos professores de geografia. É nas aulas desta disciplina que podemos utilizar variados mecanismos para se abordar diversos temas: jornais, literatura, texto científico, audiovisual e a educação cartográfica são algumas das ferramentas que os professores podem utilizar a seu serviço de modo a dinamizar sua aula, influenciando na dinâmica da escola e, assim, da sala de aula, impondo outras perspectivas no que tange ao papel da escola e do professor. Consideramos que o Kahoot! está inserido dentre essas ferramentas que o professor pode usar na sala de aula, de modo a propiciar outras formas de aprendizagem aos alunos, através de questionários em grupo ou individualmente, possibilitando maior dinamismo a sua sala. Ademais, é possível que no jogo, alunos que se sintam mais retraídos ao participarem através da fala na sala de aula, se sintam encorajados a entrar na dinâmica do aplicativo.

Atualmente, devido ao já comentado período técnico-científico-informacional, observamos 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.

Guimarães (2015) afirma que embora os alunos possuam estes dispositivos móveis, não dispõem de conhecimentos acerca de como utilizá-los no processo educacional, devido à desinformação da potencialidade que estes apresentam, atributo este que, acreditamos, o Kahoot! possui.

Ainda de acordo com a autora, 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. Ademais, não carece de qualquer instalação prévia, nem por parte dos professores, nem por parte dos alunos, sendo necessário, apenas, estar conectado à internet.

Como coloca Bottentuit Junior (2017, p. 1595), 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 mais à frente na Figura 1. Ainda segundo o autor, este método é deliberado para que os alunos possam prestar atenção no que se passa durante as perguntas e utilizem seus dispositivos apenas para dar a resposta escolhida.

À medida que todos os participantes respondam ou que o tempo estipulado por cada pergunta encerre, o aplicativo emite em tempo real, na tela do celular do aluno, se a opção de resposta está correta ou não.

O aplicativo possui diversas potencialidades no que tange ao desenvolvimento de habilidades por meio dos alunos. Bottentuit 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 Bottentuit Junior (idem), relaciona-se à 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.). O Kahoot, quando aplicado como ferramenta de avaliação, poderá favorecer tanto aos discentes, pois podem se sentir mais entusiasmados com

o jogo, quanto facilitar a atividade do docente, pois, ao final das questões, ele obtém um relatório eletrônico com as notas de cada aluno, bem como o desempenho geral da turma. “Isso permite um retorno instantâneo acerca do processo de ensino e aprendizagem e intervenção imediata sobre a turma ou grupo de alunos que tenham obtido resultados insatisfatórios” (BOTTENTUIT JUNIOR, 2017, p. 1598).

Por fim, o Kahoot! também pode ser utilizado em salas de aula com alunos com 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.” (BOTTENTUIT JUNIOR, 2017, p. 1598)

7 METODOLOGIA DA AULA

Como já mencionado, a atividade baseou-se 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 foram necessárias duas aulas de 45 minutos. A primeira aula constituiu-se de uma abordagem histórica e geográfica do conflito enfocando os 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 Bottentuit 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 acessassem a plataforma de jogos, através do site <https://kahoot.com/>.

Informamos, posteriormente, que os alunos poderiam realizar a atividade individualmente ou em grupo, ou seja, tinham liberdade para escolher a forma como se

sentissem mais confortáveis. Ouvimos, da grande maioria, que fariam em duplas. Houve, no entanto, alguns 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. Na Figura 1, apresentamos a tela do aplicativo com uma dessas questões.

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.

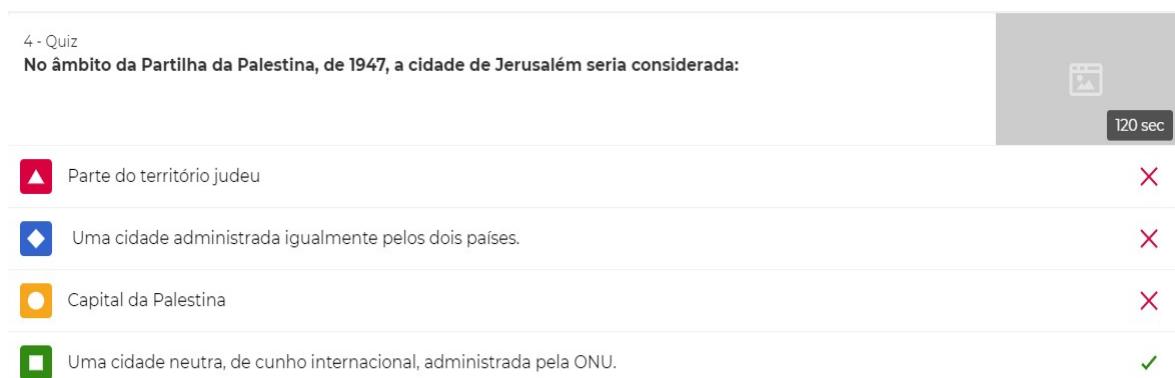


Figura 1: Menu de elaboração das questões. Elaborado pelo autor no aplicativo Kahoot!.

Embora não fosse o intuito do trabalho verificar o desempenho da turma em relação ao conteúdo curricular da atividade, observamos que os alunos obtiveram bons resultados no jogo de perguntas e respostas, acertando grande parte das questões.

Importante ressaltar que a realização desta atividade somente foi possível devido à estrutura da escola, que possuía os materiais e recursos necessários para a aplicação desta, como, por exemplo, projetor, acesso à internet e roteador wifi. Como talvez seja possível imaginar em uma escola pública, nem todos os alunos possuíam celular ou o haviam levado para a escola no dia da elaboração da atividade. A possibilidade de a atividade ser realizada em duplas, de certa forma, resolveu esta demanda.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acreditamos a 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 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 às devidas utilizações.

THE USE OF KAHOOT! AND GEOGRAPHY TEACHING: CRITICAL-COLLABORATIVE ACTION RESEARCH IN A FULL-TIME SCHOOL IN CAMPINAS - SP

ABSTRACT

Full-time and full-time education has been on the banners of various movements in defense of public education in recent decades. These guidelines were also included in the High School Reform of 2018, in which Brazilian states and municipalities should, within five years, expand the annual workload in High School from 800 to 1400 hours. That said, the school units that are part of the PEI (Integral Education Program) created in 2012, have as one of their bases the permanence of students full time - from 7:30am to 4:30pm - in their establishments. The school that we accompany, as pibidians, located in the São Bernardo neighborhood, in Campinas, is part of the aforementioned program. Thus, the objective of this work seeks to analyze, from the experiences that PIBID provides and also from the concept of critical-collaborative action-research, worked by Pimenta (2005), the contributions provided by the Kahoot! when it comes to thinking tools used to teach geography, which arises mainly due to the technical-scientific-informational environment for the application of a regency in a school environment marked by an exhaustive journey of students during their daily stay at school. We believe that this activity based on an electronic application has brought great contributions in terms of thinking about strategies to stimulate classes in environments marked by a tiring period of stay in the school unit, which can lead to learning difficulties through students, through factors such as tiredness, stress, discouragement, etc.

Keywords: Integral Education Program. Geography teaching. Kahoot!

REFERÊNCIAS

- BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista. O aplicativo Kahoot na educação: verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real. Challenges: Aprender nas Nuvens, Learning in the Clouds, 2017.
- CALLAI, Helena Copetti. A geografia e a escola: muda a geografia? Muda o ensino? **Terra Livre**, São Paulo, n. 16, p. 133-152, 2001.
- CASTELLAR, Sônia; VILHENA, Jerusa. **Ensino de geografia**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.
- CASTROGIOVANNI, A. C. E agora, como fica o ensino da Geografia com a globalização? In: _____; CALLAI, H. C.; KAERCHER, N. A.; SCHÄFFER, N. O. (Org.s). **Geografia em sala de aula, práticas e reflexões**. 5. ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2010, p. 81-83.
- 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.
- 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, n. 44, p. 75-113, 2017.
- GUIMARÃES, Daniela. Kahoot: quizzes, debates e sondagens. In: CARVALHO, A. A. A. **Apps para dispositivos móveis: manual para professores, formadores e bibliotecários**. Brasília: Ministério da Educação, 2015.
- MATEUS, Elaine. Práticas de formação colaborativa de professores/as de inglês: representações de uma experiência no PIBID. In: **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, Belo Horizonte, v. 13, n. 4, out./dez. 2013.
- PIMENTA, Selma Garrido. 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.
- SÃO PAULO (Estado). Secretaria de Educação. **Diretrizes do Programa Ensino Integral**. São Paulo: Secretaria de Educação do Estado de São Paulo, s. d. Disponível em: <<https://www.educacao.sp.gov.br/a2sitebox/arquivos/documentos/342.pdf>>. Acesso em: 8 de dezembro de 2019.
- SANTOS, J. E. dos.; SANTOS, V. L. da C. O período técnico-científico-informacional e o ensino de geografia: algumas notas. **Caminhos da Geografia (UFU)**, v.1, p. 168-180, 2011.

SANTOS, Milton. **A Natureza do Espaço: Técnica e Tempo, Razão e Emoção**. São Paulo: EDUSP, 2017.

Recebido em 19/03/2020.

Aceito em 29/05/2020.