

Utilização da Ferramenta Digital *Kahoot* em Contexto Escolar

Hygo Anderson Pereira Teixeira¹; Samyla Araújo Cavalcante²;
Grazielle de Souza Benevides Araújo³; Albertina Marília Alves Guedes⁴;
Ubirajara Santos Nogueira⁵.

¹Bolsista do Programa Institucional de Bolsa a Iniciação à Docência do Subprojeto de Informática do IF Sertão PE, Campus Petrolina. E-mail: hygoanderson@gmail.com;

²Bolsista do Programa Institucional de Bolsa a Iniciação à Docência do Subprojeto de Informática do IF Sertão PE, Campus Petrolina. E-mail: samyla-15@hotmail.com;

³Supervisora Local do Programa Institucional de Bolsa a Iniciação à Docência do Subprojeto de Informática do IF Sertão PE, Campus Petrolina. E-mail: grazynha.comp@hotmail.com;

⁴Coordenadora de Área do Programa Institucional de Bolsa a Iniciação à Docência do Subprojeto de Informática do IF Sertão PE, Campus Petrolina. E-mail: albertinamarilia@hotmail.com;

⁵Coordenador de Área do Programa Institucional de Bolsa a Iniciação à Docência do Subprojeto de Informática do IF Sertão PE, Campus Petrolina. E-mail: usnogueira@gmail.com.

RESUMO

O *kahoot* é uma plataforma *on-line* que pode viabilizar ao professor a realização de um *Quiz* com perguntas e respostas de múltipla escolha visando promover a interação dos conteúdos ministrados em sala de aula a partir do uso de instrumentos tecnológicos. Além disso, o uso da ferramenta *kahoot* em contexto escolar possibilita ao professor obter em tempo real o *feedback* das respostas obtidas pelos dispositivos tecnológicos conectados, tais como, computador, *iphone*, *tablet*, dentre outros. A partir deste contexto, esse trabalho objetiva apresentar os resultados obtidos em uma atividade pedagógica realizada sobre os conteúdos da disciplina de Geografia. Essa atividade foi realizada em três turmas do Ensino Médio, sendo uma turma do 1^a Ano e duas turmas do 2^o Ano na Escola Estadual Padre Manoel de Paiva Netto e teve a participação de 60 alunos. Os resultados obtidos neste trabalho revelaram que os alunos demonstraram interesse e motivação pelos conteúdos de geografia estudados por intermédio dos instrumentos tecnológicos, neste caso o uso do computador e o *kahoot*. Percebemos também que rapidamente os alunos conseguiram interagir com os instrumentos tecnológicos utilizados durante o *Quiz* e, em consequência disso, apreenderam com facilidade os conteúdos estudados da disciplina de geografia. Além disso, os alunos ainda puderam interagir com os colegas e trocar ideias com a professora e colegas. Por fim, podemos concluir que a ferramenta *kahoot* pode ser utilizada por professores de geografia como instrumento pedagógico que viabiliza a aprendizagem dos conteúdos de Geografia de modo mais interativo e participativo pelos alunos nas atividades propostas quando mediadas por essa ferramenta tecnológica.

Palavras-chave: Aprendizagem, Aluno, Informática, Tecnologias.