

**11ª Jornada Científica e  
Tecnológica do IFSULDEMINAS**  
& **8º Simpósio de  
Pós-Graduação**

## **O USO DE TECNOLOGIAS EM AULAS DE GEOGRAFIA**

**Gabriel C. CÂNDIDO<sup>1</sup>; Higor A. LEANDRO<sup>2</sup>; Aline M. D. VALLE<sup>3</sup>; Tiago G. BOTELHO<sup>4</sup>;**

### **RESUMO**

Este trabalho mostra o uso de tecnologias com o intuito de auxiliar nas aulas de Geografia de uma turma de 7º ano do Ensino Fundamental, visando a aprendizagem sobre Geopolítica Brasileira e o contato inicial com computadores. Foram propostos jogos, quizzes e atividades na plataforma Kahoot relacionados ao conteúdo estudado em sala de aula, a fim de despertar o interesse dos alunos e contribuir com o processo de ensino-aprendizado da disciplina.

**Palavras-chave:** Educação; Geografia; Tecnologias. Kahoot.

### **1. INTRODUÇÃO**

Segundo Costas (2018), “as tecnologias vêm transformando nosso mundo de forma cada vez mais acelerada e profunda”. O vínculo dos seres humanos com as tecnologias, um celular ou computador por exemplo, é cada vez mais notório e o contato inicial com elas está se concretizando cada vez mais cedo, exemplo são crianças usando dispositivos móveis com muita facilidade.

Toda esta evolução tecnológica impacta diretamente na escola e exige mudanças desde questões de infraestrutura até projetos pedagógicos (COSTAS, 2018). Para Silva e Correa (2014), as escolas reconhecem a relevância das tecnologias para o processo de ensino e aprendizagem, mas muitas ainda utilizam metodologias primitivas nas aulas.

Barreto (2004), Silva e Correa (2014) e Costas (2018), citam que as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) fazem parte das novas abordagens pedagógicas, que possibilitam a aprendizagem de forma mais dinâmica, criativa e prazerosa, em qualquer lugar e tempo.

Neste sentido, o Projeto Aluno Digital é um projeto de extensão que trabalha em parceria com professores e escolas de Muzambinho-MG com o objetivo de desenvolver projetos que integrem tecnologias às aulas, mostrando formas digitais e criativas de tornar as aulas mais interessantes e menos massivas, e introduzindo computadores na vida escolar dos alunos.

Assim, este trabalho faz um relato de experiência de um projeto integrado desenvolvido na disciplina de Geografia do 7º ano do Ensino Fundamental, que teve por objetivo contribuir com o processo de aprendizagem dos alunos, trabalhando os conteúdos da disciplina por meio do uso de

---

<sup>1</sup> Autor 1, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: gcampanellaldig@gmail.com.

<sup>2</sup> Autor 2, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: higorleandro81@gmail.com.

<sup>3</sup> Orientador 1, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: aline.valle@ifsuldeminas.edu.br.

<sup>4</sup> Orientador 2, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: tiago.botelho@muz.ifsuldeminas.edu.br.

tecnologias.

## 2. MATERIAL E MÉTODOS

Este trabalho possui uma abordagem quali quantitativa, de natureza aplicada, objetivo exploratório e os procedimentos são de uma pesquisa de campo (GERHARDT; SILVEIRA, 2009). Ele foi desenvolvido no primeiro semestre de 2019, envolvendo 33 alunos de uma turma do 7º ano do Ensino Fundamental (com idades entre 11 e 13 anos) da Escola Estadual Cesário Coimbra, uma professora e um bolsista do curso de Ciência da Computação.

Primeiramente, foi fundamental fazer uma pesquisa na literatura sobre possíveis aplicativos, jogos, objetos de aprendizagem, entre outros, que se encaixassem nos conteúdos trabalhados pela professora - Geopolítica Brasileira. Foram utilizados o quiz Trivia<sup>5</sup> e o jogo Estados do Brasil<sup>6</sup> que trabalham os estados e as capitais brasileiros, o jogo Quebra Cabeça Brasil<sup>7</sup> que permite o posicionamento dos estados no país, e o questionário Perguntas dos Estados<sup>8</sup> que além dos estados e capitais, aborda as regiões do país e extensão territorial, todos disponíveis na web. Todos os recursos utilizados foram selecionados pela professora da disciplina e tinha como objetivo exercitar o conteúdo trabalhado em sala de aula.

A partir daí iniciaram-se as práticas na plataforma *Kahoot*, uma plataforma de aprendizado baseada em jogos e super-heróis (KAHOOT!, 2019). Foram três atividades na plataforma envolvendo os conteúdos Regiões do Brasil, Domínios Morfoclimáticos e Hidrografia do Brasil, respectivamente. As perguntas disponibilizadas no *Kahoot*<sup>9</sup> foram elaboradas pela professora e pontuadas. Também foi proposto o uso do *Google Earth*, por meio de uma pesquisa livre, para mostrar a dimensão da Geopolítica na prática, aumentando o interesse dos jovens sobre o conteúdo estudado.

Para avaliar as práticas realizadas, aplicou-se um questionário<sup>10</sup> no qual os alunos podiam opinar. O questionário foi elaborado no *Google Forms* e continha 8 questões, foi respondido por 33 alunos no dia 28 de Junho de 2019.

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

As atividades integradas aconteceram no laboratório de informática, sendo conduzidas pelo bolsista e pela professora. O conteúdo era trabalhado em sala de aula antes da prática no laboratório. Foram utilizadas TICs como quizzes, jogos e a plataforma Kahoot, ambos abordando o tema

---

<sup>5</sup> Disponível em: <https://bit.ly/2GXHA0v>.

<sup>6</sup> Disponível em: <https://bit.ly/2HLxSin>.

<sup>7</sup> Disponível em: <https://bit.ly/2ILFVwj>.

<sup>8</sup> Disponível em: <https://bit.ly/2CJm5gF>.

<sup>9</sup> Disponível em: <https://bit.ly/31rc8hv>

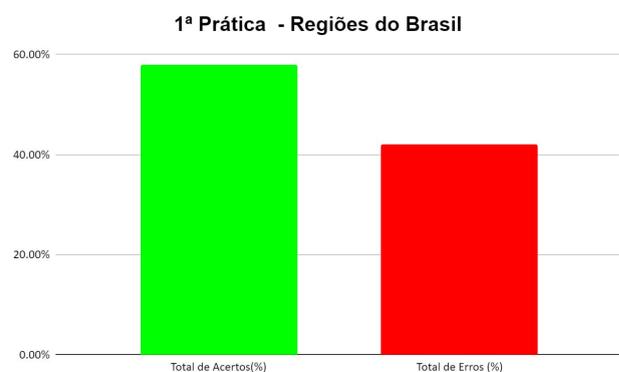
<sup>10</sup> Questionário Disponível em: <https://bit.ly/2GMKcgo>.

Geopolítica Brasileira. A Figura 1 mostra uma das atividades práticas, onde os alunos fizeram pesquisas e utilizaram a plataforma Kahoot para praticar o conteúdo estudado, as questões tinham um tempo limite para serem respondidas e eram pontuadas.

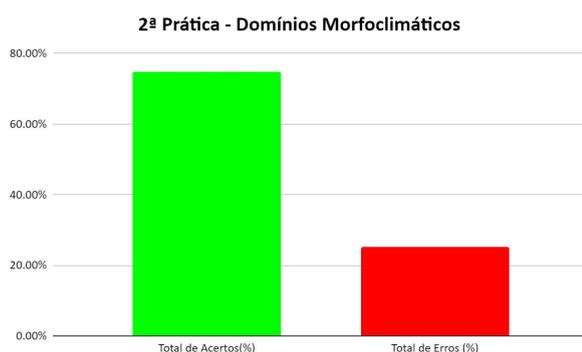
De todas as atividades, apenas as relacionadas à plataforma Kahoot produziram um *feedback* do desempenho dos alunos, como pode ser observado nas Figuras 2, 3 e 4. A primeira atividade na plataforma apresentou uma taxa de acerto inferior a 60%, já nas duas últimas atividades a taxa de acerto subiu para 75% ou mais. O *feedback* do rendimento do aluno no momento em que ele fez a atividade ocasionou um maior envolvimento e aproveitamento dos alunos com as atividades. Além disso, as notas inferiores na primeira atividade podem ser justificadas pela falta de experiência com a plataforma Kahoot.



**Figura 1:** Pesquisa e jogos da Geografia



**Figura 2:** 1ª prática na plataforma Kahoot



**Figura 3:** 2ª prática na plataforma Kahoot



**Figura 4:** 3ª prática na plataforma Kahoot

Um questionário foi aplicado com os alunos no final do semestre, para analisar a eficiência do projeto nas aulas de Geografia. Quando questionados sobre as tecnologias digitais utilizadas nas aulas de Geografia, todos disseram gostar dessas aulas, pois acreditam que elas esclareceram muitas dúvidas e incentivaram o hábito de estudo. Quanto à contribuição das atividades para a aprendizagem, 63,6% dos alunos consideraram que os jogos, quizzes e as atividades na plataforma Kahoot auxiliaram muito no processo de ensino aprendizagem. Sobre as ferramentas que mais

gostaram e que lhe proporcionaram melhor entendimento do conteúdo, a plataforma Kahoot foi a mais citada pelos alunos, presente em 75,8% das respostas.

#### **4. CONCLUSÕES**

Para escolas e professores é um desafio acompanhar as mudanças tecnológicas e superar fatores relacionados à infraestrutura. A parceria entre escolas, professores e o projeto Aluno Digital tem permitido que novas tecnologias sejam incorporadas às aulas por meio da colaboração do bolsista e da iniciativa dos professores. O projeto permitiu que novas tecnologias que auxiliassem no processo de ensino aprendizagem da disciplina de Geografia fossem utilizadas, tornando as aulas mais dinâmicas e despertando mais o interesse dos alunos. Além disso, permitiu o contato dos alunos com computadores, o que proporcionou-lhes noções básicas sobre o seu uso.

Os alunos gostaram do projeto e pontuaram que o uso das tecnologias digitais contribuíram para a aprendizagem. Pôde-se perceber um aproveitamento melhor dos alunos no decorrer do semestre, a taxa de acerto dos alunos nas últimas atividades na plataforma Kahoot foi superior a 75%. As perguntas e respostas na plataforma despertaram um grande interesse e contribuíram significativamente com o sistema de avaliação da disciplina, pois a cada prática gerava-se uma pontuação, isso demonstra que a ferramenta deve continuar sendo utilizada, explorando outras funcionalidades.

#### **AGRADECIMENTOS**

Agradecimento especial à professora da disciplina de Geografia, Kátia, pelo desempenho, interesse, disponibilidade e ideias que contribuíram com o projeto e ao IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho pelos recursos necessários para a execução do projeto.

#### **REFERÊNCIAS**

BARRETO, R. G. **Tecnologia e educação**: trabalho e formação docente. *Educação & Sociedade*, v. 25, n. 89, p. 1181-1201, 2004.

COSTAS, J. M. M. **Contribuição das tecnologias para a transformação da educação**. *Revista Com Censo*, v. 5, nº 3, 2018.

GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. **Métodos de pesquisa**. 2009. Universidade Aberta do Brasil – UAB/UFRGS e pelo Curso de Graduação Tecnológica – Planejamento e Gestão para o Desenvolvimento Rural da SEAD/UFRGS. Disponível em: <encurtador.com.br/aoAZ8>. Acesso em: 11 mar. 2019.

KAHOOT! **Kahoot**. 2019. Disponível em: <<https://kahoot.com/>>. Acesso em: 29 jul. 2019.

SILVA, R. F. da; CORREA, E. S. **Novas tecnologias e educação**: a evolução do processo de ensino aprendizagem na sociedade contemporânea. *Educação & Linguagem* - ano 1, nº 1, p. 23-35, 2014.