



XVIII
SBGFA

SIMPÓSIO BRASILEIRO DE
GEOGRAFIA FÍSICA APLICADA

GEOGRAFIA FÍSICA E AS MUDANÇAS GLOBAIS

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ • FORTALEZA - CE • 11 A 15 DE JUNHO DE 2019

NOVAS TECNOLOGIAS PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM DE BIOGEOGRAFIA

Hans Miller Vital da Silva ^(a) Lucas Costa de Souza Cavalcanti ^(b)

^(a)Departamento de Ciências Geográficas, Universidade Federal de Pernambuco,

Email:hansmillersilva25@gmail.com

^(b)Departamento de Ciências Geográficas, Universidade Federal de Pernambuco,

Email:lucascavalcanti3@gmail.com

Eixo: II Workbio

Resumo

Este trabalho apresenta um relato de experiência a partir de uma prática pedagógica ministrada na escola de Referência em ensino Médio (EREM) Professor Trajano de Mendonça, turma do 1º ano B do Ensino Médio, situado em Recife –PE. A prática foi desenvolvida com o intuito de aplicar novas tecnologias para o ensino de Biogeografia. Foi utilizada a ferramenta educacional conhecida como Kahoot, um aplicativo de smartphone que permite a construção de questionários interativos. Após a temática ensinada em sala, a plataforma Kahoot, que é baseada em jogos, por meio de um quiz sobre os Biomas Brasileiros, tendo boa receptividade dos alunos.

Palavras chave: Novas tecnologias. Ensino- Aprendizagem. Ensino de Geografia. Jogo educacional.

1. Introdução

O ensino da Geografia requer uma dinâmica ativa e inovadora, pois abordar um conteúdo e não localizar o aluno dificulta seu entendimento e sua construção de conhecimento. O avanço das novas tecnologias para a prática educacional provoca uma interação maior entre os alunos facilitando assim, a relação de ensino- aprendizagem entre ambos. Uma descrição precisa de Brown e Lomolino (1942, p.3) define Biogeografia:

“Biogeografia é a ciência que se preocupa em documentar e compreender modelos espaciais de biodiversidade. É o estudo da distribuição dos organismos, tanto no



XVIII
SBGFA

SIMPÓSIO BRASILEIRO DE
GEOGRAFIA FÍSICA APLICADA

GEOGRAFIA FÍSICA E AS MUDANÇAS GLOBAIS

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ • FORTALEZA - CE • 11 A 15 DE JUNHO DE 2019

passado quanto no presente, e dos padrões de variação ocorridos na Terra, relacionados à quantidade e aos tipos de seres vivos.”

A Geografia é uma ciência interdisciplinar que dialoga com qualquer temática. Porém, quando a mesma não busca romper com práticas de ensino obsoletas, para avançar em novos métodos, as aulas dificilmente se tornarão mais atrativas e prazerosas. Para Kensi (2010), o mais importante que as tecnologias, que as formas pedagógicas inovadoras é o educador se dispor no desejo de atualizar seu conhecimento, ou seja, uma reciclagem periódica.

A geração Z ou geração digital consiste no advento da internet e sua utilização, seu uso em massa por aparelhos eletrônicos, são a nova tendência do mundo moderno. Além disso, se têm os jogos virtuais que estão no topo de acesso entre todas as idades. Segundo Huizinga (1938), o jogo é uma atividade livre, que tem fundamentos em regras acordadas e tempo determinado, composto de uma finalidade, além que o próprio pode conduzir a tensão e alegria. Partindo desta premissa, a atividade lúdica virtual voltada à educação é uma nova tendência para esta geração tecnológica.

Produzido em 2013 na Noruega, a tecnologia educacional conhecida como Kahoot, é um recurso lúdico tecnológico de aprendizagem em jogos. Dessa forma, o objetivo do estudo é aplicação da ferramenta Kahoot como uma nova tecnologia para o ensino-aprendizagem de Biogeografia.

2. Materiais e Métodos

Foi realizada uma prática pedagógica na disciplina de Geografia, com estudantes da turma do 1º ano B da Escola de Referência em Ensino Médio (EREM) Professor Trajano de Mendonça, localizada na cidade do Recife-PE.

A referida prática foi organizada em três etapas: a primeira foi à elaboração do quiz online no site <https://kahoot.com/>. Em seguida realizou-se o cadastro conforme os direcionamentos do site. Após esta etapa foi necessário selecionar as opções “criar” e depois “quiz” e seguir com o preenchimento para a criação do questionário. Conforme pode ser visualizado no link <https://create.kahoot.it/create#/new/quiz/description>.



XVIII
SBGFA

SIMPÓSIO BRASILEIRO DE
GEOGRAFIA FÍSICA APLICADA

GEOGRAFIA FÍSICA E AS MUDANÇAS GLOBAIS

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ • FORTALEZA - CE • 11 A 15 DE JUNHO DE 2019

De acordo com Costa, (2016, p. 1)

“Kahoot! é uma ferramenta em sala de aula. É plataforma de criação de questionário, pesquisa e quizzes que foi criada em 2013, baseada em jogos com perguntas de múltipla escolha que permite aos educadores e estudantes investigar, criar, colaborar e compartilhar conhecimentos; funciona em qualquer dispositivo tecnológico conectado à internet.”

O questionário (quiz) foi criado por 7 perguntas de múltipla escolha (com 3 alternativas incorretas e 1 correta) sobre os Biomas Brasileiros. Uma vez que são disponibilizados poucos caracteres para a elaboração das perguntas, é necessário ser bem objetivo na elaboração do questionário. Nas 7 questões foram inseridas imagens características e representativas dos diferentes biomas.

No desenvolvimento do jogo foi definido o tempo de 60 segundos para a resposta de cada questão. Ressalta-se que a aplicação do Kahoot foi precedida por uma apresentação dos Biomas Brasileiros, sendo a plataforma digital utilizada com o propósito de fixação da temática.

A segunda etapa foi uma aula expositiva (slides) sobre os de Biomas Brasileiros que teve auxílio de algumas amostras da flora (Figura 1A), os alunos tiveram contato com estas espécies da vegetação, fruto e sementes de alguns biomas. No decorrer da ministração, as amostras de plantas foram identificadas visivelmente por cada estudante, que engrandeceu o aprendizado de toda turma.

A terceira etapa foi à aplicação do jogo em sala após o término da aula, como revisão do conteúdo. Aproximadamente a turma comportava em média 40 alunos, e foram divididos em grupos de 5 com 8 alunos. Após a divisão, houve as informações preliminares do uso do Kahoot. Foi disponibilizado o link do site e o código (Figura 2B) de acesso on line. Cada grupo escolheu um Nick (apelido) e acessaram o jogo.

Os apelidos de cada grupo ficam disponíveis na tela para todos visualizarem, haja vista que a cada rodada de perguntas se têm num ranking dos que marcaram a resposta correta em menos tempo. A (Figura 3C) refere-se ao início das perguntas com a marcação da resposta pelo gráfico azul. O uso do smartphone (Figura 4D), é utilizado para escolher a resposta a partir da



XVIII
SBGFA

SIMPÓSIO BRASILEIRO DE
GEOGRAFIA FÍSICA APLICADA

GEOGRAFIA FÍSICA E AS MUDANÇAS GLOBAIS

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ • FORTALEZA - CE • 11 A 15 DE JUNHO DE 2019

cor com a figura geométrica. A (Figura 5E) é um exemplo de elaboração de pergunta. Quando terminou a última pergunta, apareceu um pódio dos 3 primeiros grupos (Figura 6F).



1A. Amostras da vegetação dos diferentes biomas; **2B.** Código de acesso para o jogo; **3C.** Projeção da imagem e as respostas marcadas pelo gráfico azul pelas equipes; **4D.** As respostas são escolhidas pelo smartphone e selecionadas pela a cor que identifica a resposta; **5E.** A pergunta junto com a imagem. Lembrando que é opcional este tipo de construção; **6F.** O podium após a última pergunta.

3. Resultados e Discussões

A aplicação do Kahoot apresentou uma boa receptividade pelos estudantes, tornando a aula mais dinâmica e permitindo uma revisão do conteúdo de maneira lúdica e reflexiva. Observou-se que este método proporcionou uma boa interação entre os alunos, com a troca de conhecimento mútua, facilitando o aprendizado por meio da interação.

Por tratar-se de uma plataforma digital, a conectividade é essencial à aplicação do Kahoot. Durante a aplicação do quiz, alguns estudantes destacaram o atraso no registro da resposta. É necessário portanto, uma internet banda larga.

Aqui, acredita-se que a utilização do smartphone em sala de aula tenha contribuído para a boa receptividade do Kahoot por parte dos estudantes. Nesta época em que o entretenimento e a utilização de tecnologias digitais e smartphones fazem parte da vida do estudante, é preciso



XVIII
SBGFA

SIMPÓSIO BRASILEIRO DE
GEOGRAFIA FÍSICA APLICADA

GEOGRAFIA FÍSICA E AS MUDANÇAS GLOBAIS

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ • FORTALEZA - CE • 11 A 15 DE JUNHO DE 2019

que o professor se adapte e atualize os mecanismos tecnológicos presentes em sua rotina de sala de aula. A motivação pela educação deve ser a meta única de todo educador.

4. Considerações Finais

O recurso lúdico Kahoot é uma grande plataforma que surge como um incrível suporte para educação geográfica. O ensino da biogeografia, deve aproximar o conhecimento à realidade dos estudantes, facilitando assim sua compreensão do mundo e da diversidade biológica em suas manifestações geográficas. O desafio maior é integrar o aluno em seu espaço, levando à reflexão permanente e ao aprendizado dos elementos geográficos que compõem nosso mundo.

Agradecimentos

Agradeço primeiramente a Deus pelo dom da vida e por sua misericórdia para comigo. À Virgem Maria, por seu grande amor de mãe e intercessão para seu pequenino filho. A minha noiva, Ohana Monteiro. À Geórgia Alves, ao diretor da unidade de ensino Carlos Eduardo, ao Professor supervisor Luíz Cesar e ao Professor Lucas Cavalcanti.

5. Referências

BROWN, James H; LOMOLINO, Mark. **Biogeografia**. 2º. ed. Ribeirão Preto, São Paulo: funpec, 1942.

COSTA, Giselda (2016). **Kahoot, um game show em sala de aula**. 2016. Disponível em: <http://www.giseldacosta.com/wordpress/kahoot-um-gameshow-em-sala-de-aula/>. Acesso em 26/01/2019.

HUIZANGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 1º. ed. São Paulo: perspectiva, 1938.

KENSKI, V, M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**: 8º. ed. Campinas, São Paulo: papirus, 2014.