Anais do XXVII Encontro de Iniciação à Docência
Pró-reitoria de graduação - ENID - 2025

https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/enid/index

RESUMO SUBMETIDO AO XXVII ENID - 2025 - UFPB GAMIFICAÇÃO DA GEOGRAFIA COMO RECURSO DIDÁTICO PEDAGÓGICO NO ENSINO DE GEOGRAFIA NA EJA: UMA EXPERIÊNCIA DO USO DA PLATAFORMA KAHOOT NA ECIT FRANCISCA ASCENSÃO CUNHA

Hallysson Felinto da Silva;
Ismael Marcelo Pereira;
Antonio Fernando Costa de Sousa;
Andre Joaquim da Silva;
Nielson Polucena Lourenço;
Ana Carolina de Oliveira Marques (Orientadora).

Programa Pibid
CCEN - Centro de Ciências Exatas e da Natureza, Campus I - João Pessoa

RESUMO: Nos últimos anos, o uso de metodologias ativas tem ganhado destaque no contexto educacional, especialmente com o avanço das tecnologias digitais. Dentre essas metodologias, a gamificação se apresenta como uma metodologia capaz de transformar a dinâmica das aulas, tornando o processo de aprendizagem mais envolvente e significativo. BERTOLLO (2019) demonstra que o uso de metodologias ativas é capaz de despertar o interesse dos alunos pela disciplina deixando as aulas mais interativas e participativas, rompendo com o modelo tradicional de ensino. No ensino de Geografia, essa abordagem surge como um recurso pedagógico que foge do ensino tradicional, colocando o estudante no centro do processo de ensino-aprendizagem, favorecendo a compreensão de conteúdos complexos e aproximando o conhecimento científico da realidade cotidiana dos alunos. O presente resumo busca relatar de forma sucinta as experiências vivenciadas a partir do uso da gamificação durante as regências do PIBID na ECIT Francisca Ascensão Cunha, nas turmas do ciclos V e VI da Educação de Jovens e Adultos (EJA). É importante entender que o PIBID é um programa que faz a mediação entre a universidade e a escola desta forma, ASSIS; SILVA e MORAIS (2018) explicam que a relação entre a teoria ensinada na universidade e a prática vivenciada na escola é uma relação dialética que aprimora a nossa prática docente, construindo o nosso saber pedagógico. A partir dessas experiências foi possível constatar a importância do papel do licenciando como mediador do conhecimento, capaz de articular teoria e prática em contextos reais de ensino. Assim como MORATORI (2013) explica, a utilização de jogos é uma importante ferramenta que desenvolve a capacidade de pensar e analisar dos alunos promovendo nos mesmos a capacidade de resolver problemas. Nesse sentido, as regências que utilizaram a gamificação através da plataforma online Kahoot, deixou claro o engajamento e a participação ativa dos alunos da EJA da ECIT Francisca Ascensão Cunha, evidenciando que jogos pedagógicos potencializam o processo de ensino-aprendizagem dos estudantes, rompendo com a visão tradicional de ensino onde apenas o professor é o detentor do saber. Palavras-chave: Gamificação; Kahoot; Ensino de geografia; Metodologias Ativas; Educação de Jovens e Adultos.