

AS VANTAGENS NO USO DA PLATAFORMA DIGITAL KAHOOT! COMO FERRAMENTA EDUCACIONAL PARA JOVENS DO ENSINO MÉDIO

*The advantages of using the Kahoot! digital platform as an educational
tool for high school students.*

Tainara Fernandes de Alencar¹

Universidade do Estado de Mato Grosso - UNEMAT

Miguel Rodrigues Netto²

Universidade do Estado de Mato Grosso - UNEMAT

RESUMO

O cenário educacional contemporâneo passa por significativas transformações, impulsionadas pela incorporação de tecnologias em sala de aula, como a que ocorre no contexto mato-grossense com investimentos em infraestrutura digital. Diante disso, o professor assume um papel de mediador, precisando se reinventar para despertar o interesse e a criticidade dos estudantes, alinhando a prática pedagógica ao universo digital da juventude. Neste contexto, a plataforma digital *Kahoot!* é apresentada como uma ferramenta de gamificação, definida como a aplicação de elementos de *design* de jogos, como pontos e níveis, em contextos não lúdicos, com o objetivo de tornar o aprendizado, em especial o de Geografia, mais dinâmico, atrativo e interativo. Este trabalho busca demonstrar a relevância do *Kahoot!* no processo de ensino-aprendizagem, analisando como contribui para a motivação e a consolidação de conteúdos, baseando-se na experiência docente da pesquisadora com a ferramenta no Ensino Médio. A questão de pesquisa central é: a utilização do *Kahoot!* nas aulas de Geografia tem, de fato, promovido resultados positivos no processo de ensino-aprendizagem, sendo bem recebida pelos alunos?

Palavras-chave: Gamificação; Tecnologias Educacionais; *Kahoot!*; Ensino de Geografia.

¹ Especialista em Juventude e Transformações Sociais Contemporâneas e Licenciada em Geografia na Universidade do Estado de Mato Grosso Carlos Alberto Reyes Maldonado-UNEMAT. Docente Interina na Secretaria de Estado de Educação de Mato Grosso. Leciona disciplina da área de Ciências Humanas no componente curricular Geografia na Escola Estadual Nilza de Oliveira Pipino, Sinop-MT. Endereço para correspondência: Av. dos Ingás, 3001, Jardim Imperial, Sinop Mato Grosso, Brasil, CEP: 78555-000. ORCID iD: <https://orcid.org/0009-0005-7679-8535> Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3440420131263771>. E-mail: tainara.alencar@unemat.br.

² Pós-doutor em Direitos Humanos, Sociais e Difusos no Centro de Estudos Brasileiros da Universidade de Salamanca - CEB/USAL/Espanha (2024). Doutor em Ciências Sociais pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC/SP (2019). Mestre em Política Social, Estado e Direitos Sociais pela UFMT (2011). Especialista em Gestão da Comunicação Pública e Responsabilidade Social pelas Faculdades Integradas de Várzea Grande (2007). Bacharel em Comunicação Social - habilitação em Jornalismo pela Universidade Federal de Mato Grosso (2005) e Licenciado em Letras Português/Inglês pela UNICESUMAR (2016). Professor da Educação Superior, Jornalista e Assessor de Comunicação da Universidade do Estado de Mato Grosso em Sinop/MT. Endereço para correspondência: Av. dos Ingás, 3001, Jardim Imperial, Sinop Mato Grosso, Brasil, CEP: 78555-000. ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-6990-4572>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5892152879005889>. E-mail: miguel.rodrigues@unemat.br

ABSTRACT

The contemporary educational landscape is undergoing significant transformations, driven by the incorporation of technologies in the classroom, such as the one occurring in the Mato Grosso context with investments in digital infrastructure. In this context, the teacher assumes the role of mediator, needing to reinvent themselves to awaken the interest and critical thinking of students, aligning pedagogical practice with the digital world of youth. In this context, the digital platform Kahoot! is presented as a gamification tool, defined as the application of game design elements, such as points and levels, in non-gamified contexts, with the aim of making learning, especially in Geography, more dynamic, attractive, and interactive. This work seeks to demonstrate the relevance of Kahoot! in the teaching-learning process, analyzing how it contributes to motivation and the consolidation of content, based on the researcher's teaching experience with the tool in high school. The central research question is: the use of Kahoot! Has the use of Geography in classes actually promoted positive results in the teaching-learning process, and has it been well received by students?

Keywords: Gamification; Educational Technologies; *Kahoot!*; Geography Teaching.

RESUMEN

El panorama educativo actual está experimentando transformaciones significativas, impulsadas por la incorporación de tecnologías en el aula, como ocurre en Mato Grosso con las inversiones en infraestructura digital. En este contexto, el docente asume el rol de mediador, necesitando reinventarse para despertar el interés y el pensamiento crítico del alumnado, alineando la práctica pedagógica con el mundo digital de la juventud. En este contexto, la plataforma digital Kahoot! se presenta como una herramienta de gamificación, definida como la aplicación de elementos de diseño de juegos, como puntos y niveles, en contextos no gamificados, con el objetivo de hacer que el aprendizaje, especialmente en Geografía, sea más dinámico, atractivo e interactivo. Este trabajo busca demostrar la relevancia de Kahoot! en el proceso de enseñanza-aprendizaje, analizando cómo contribuye a la motivación y la consolidación de contenidos, a partir de la experiencia docente del investigador con la herramienta en la escuela secundaria. La pregunta central de la investigación es: ¿Ha promovido el uso de Kahoot! en las clases de Geografía resultados positivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje y ha sido bien recibido por el alumnado?

Keywords: Gamificación; Tecnologías educativas; Kahoot!; Enseñanza de la geografía.

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Atualmente, o ensino passa por significativas transformações com a incorporação de tecnologias em sala de aula. Com o avanço do período técnico-científico-informacional, o acesso à tecnologia chegou às escolas, promovendo mudanças na prática docente. O professor, diante desse novo cenário, precisa se reinventar constantemente para despertar o interesse do estudante e desenvolver sua criticidade.

No contexto mato-grossense, é possível observar investimentos do governo estadual em infraestrutura tecnológica nas escolas, como o fornecimento de internet, *chromebooks*, *notebooks*, televisores, projetores de imagem e caixas de som. Tais recursos visam acompanhar as transformações tecnológicas da sociedade e refletem diretamente tanto no ensino do professor quanto na aprendizagem e na construção do conhecimento por parte dos estudantes.

Nesse cenário, é importante considerar a plataforma *Kahoot!* e como esta analisa as influências e impactos que ela pode gerar na aprendizagem e no engajamento dos

estudantes, especialmente por meio da aplicação da gamificação como estratégia para reforçar conteúdos já trabalhados em sala de aula. O *Kahoot!* pode ser utilizado após aulas expositivas e dialogadas, com a finalidade de aprimorar o ensino da disciplina de Geografia, promovendo uma abordagem mais dinâmica, atrativa e interativa.

Portanto, gamificação é pegar a parte legal e viciante dos jogos, tipo ganhar pontos, subir de nível ou conquistar medalhas, e aplicar isso em outras coisas da vida. A ideia é tornar atividades chatas ou difíceis mais divertidas e motivadoras assim como quando você usa um app de corrida que te dá um troféu por bater a meta de quilômetros considerada então por uma forma de te dar um empurrãozinho para alcançar seus objetivos, seja no trabalho, nos estudos ou nos seus hobbies assim como aponta Werbach e Hunte (2012) onde a "Gamificação se traduz por ser o uso de elementos de design de jogos e mecânicas de jogos mesmo em contextos que não são de jogos."

Dessa forma, este trabalho busca apresentar a relevância do uso de plataformas digitais como o *Kahoot!* no processo de ensino-aprendizagem, analisando de que maneira essas ferramentas contribuem para a motivação dos jovens estudantes, a consolidação dos conteúdos e a aproximação entre o universo digital — tão presente na vida da juventude contemporânea — e a prática pedagógica em sala de aula.

REFERÊNCIAL TEÓRICO

Educação, Tecnologia e o Papel do Professor e do Discente no Cenário Contemporâneo

A fusão entre educação e tecnologia no século XXI tem redefinido fundamentalmente os métodos de ensino e aprendizagem. As ferramentas digitais, como plataformas de aprendizado online, realidade virtual e inteligência artificial, permitem que o conhecimento seja acessado de maneiras mais dinâmicas e interativas.

Nesse novo cenário, o papel do professor também evoluiu. Longe de ser um mero transmissor de informações, o educador contemporâneo assume a função de mediador e facilitador do conhecimento. Sua principal tarefa é guiar os discentes através de um vasto universo de informações, ajudando-os a desenvolver o pensamento crítico, a capacidade de pesquisa e a habilidade de colaborar.

O professor se torna um mentor, incentivando a curiosidade e o aprendizado autônomo. As tecnologias são ferramentas que amplificam a capacidade do professor de criar experiências de aprendizado significativas e de fornecer *feedback* personalizado,

focando no desenvolvimento de competências essenciais para o mercado de trabalho do futuro assim como aponta Freire (1996, p. 24) onde "ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção."

O foco do aprendizado se desloca da memorização para a resolução de problemas, a criatividade e a colaboração. A tecnologia empodera o discente, dando-lhe a autonomia para explorar tópicos de seu interesse e desenvolver projetos pessoais, o que torna o processo educativo mais relevante e engajador.

Sendo assim, Lévy (1999, p. 28) diz que "A inteligência coletiva é uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que conduz a uma mobilização efetiva das competências."

Portanto, vale ressaltar que o contexto social se tornou muito digital, um processo que aconteceu aos poucos e fez com que as plataformas *online*, como redes sociais e sites de vídeo, se tornassem parte do nosso dia a dia.

O filósofo Pierre Lévy chama esse novo mundo de "cibercultura" onde para ele, "a mudança não é só sobre usar novas tecnologias, mas sobre como a nossa cultura e a forma de aprender mudaram completamente", ou seja, na cibercultura, tudo está conectado e o conhecimento não pertence a um grupo seletivo, mas é algo que todos podem construir juntos na internet.

Segundo também o especialista em mídia Henry Jenkins (2008) que também explica essa transformação com a "Cultura da Convergência". Ele diz que "a tecnologia juntou diferentes tipos de mídia (como TV, internet, etc.), mas que a mudança mais importante é cultural: nós, o público, deixamos de ser meros espectadores e passamos a ser criadores de conteúdo e participantes ativos. As plataformas digitais são o lugar onde essa mistura de mídias e ideias acontece."

Sendo assim, a digitalização não é só sobre tecnologia, mas também sobre como usamos essas ferramentas para mudar as relações de poder, a forma como o conhecimento é produzido e como interagimos uns com os outros.

Considera-se então que nas últimas décadas, o avanço das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) têm impactado profundamente a forma como as pessoas se relacionam, consomem informações e aprendem. Como aponta Silva (2017), essas transformações vêm provocando uma verdadeira reconfiguração nos comportamentos sociais, tornando irreversíveis certas mudanças nos modos de vida. Prensky (2001), ao falar sobre os chamados "nativos digitais", reforça que estamos lidando com uma geração que já nasceu imersa no universo tecnológico, o que exige uma nova

postura educacional conforme Moran, Masetto e Behrens (2012, p. 25) que pontuam "As TDIC são as tecnologias que convergem a informação e a comunicação, possibilitando o acesso, a criação, a troca e a gestão de informações e conhecimentos de forma colaborativa e em tempo real."

Diante desse cenário, integrar as TDIC ao espaço escolar se tornou um desafio inadiável. Entretanto, como observa Mattar (2010), muitas instituições de ensino ainda se apoiam em modelos ultrapassados, pouco compatíveis com as necessidades atuais dos discentes. Enquanto o mundo muda em ritmo acelerado, a escola, por vezes, caminha em passos lentos, com metodologias que já não dialogam com os novos modos de aprender.

Em suma, a integração de tecnologia e educação no século XXI representa uma transformação profunda, que exige uma nova mentalidade de todos os envolvidos. O desafio é utilizar essas ferramentas de forma estratégica para promover uma educação que vá além do conteúdo e foque no desenvolvimento de habilidades e competências para a vida. As tecnologias digitais são o alicerce para construir um sistema educacional mais adaptável, que prepara os indivíduos não apenas para os desafios do presente, mas também para os do futuro, onde a capacidade de aprender continuamente será a principal moeda.

Gamificação e Aprendizagem

A gamificação e a aprendizagem baseada em jogos são estratégias pedagógicas que têm ganhado destaque por sua capacidade de engajar e motivar estudantes. Embora frequentemente usadas de forma intercambiável, representam abordagens distintas. A gamificação, como sugere o autor Karl M. Kapp, foca na aplicação de elementos de design de jogos em contextos não lúdicos para envolver e motivar o público. Já a aprendizagem baseada em jogos, defendida por teóricos como James Paul Gee, utiliza jogos completos e pré-existentes ou criados especificamente com objetivos de aprendizagem em mente.

O termo "gamificação" (*gamification*) surgiu nos anos 2000 e, ao longo do tempo, ganhou destaque principalmente no campo da Educação. Segundo Ulbricht e Fadel (2014, p.15), "a gamificação, que tem como base a ação de se pensar como em um jogo, utiliza as sistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora do jogo". Assim, mais do que uma tendência tecnológica, ela representa uma transformação nas metodologias educacionais, alinhando-se às exigências do século XXI e à necessidade de formar sujeitos críticos, criativos e protagonistas do seu processo de aprendizagem.

Um dos principais autores que explora a gamificação é Kevin Werbach, professor da *Wharton School*, co-autor do livro *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Ele e seu co-autor, Dan Hunter (2012) argumentam que “a gamificação não se trata apenas de pontos e distintivos, mas de um sistema de pensamento mais profundo, o “*game thinking*”.” Werbach propõe que a gamificação, quando bem aplicada, cria um ciclo de *feedback* positivo que incentiva a participação e a persistência, elementos cruciais para o sucesso em qualquer processo de aprendizagem.

Outro autor de destaque é Yu-kai Chou (2015) que destaca “a importância de entender a psicologia humana por trás do jogo, indo além das recompensas extrínsecas para focar em motivadores como o desenvolvimento e a realização, o senso de empoderamento e a interação social”. Sua teoria oferece um guia prático para educadores que desejam criar experiências de aprendizagem que sejam intrinsecamente motivadoras para os discentes.

Quando o foco se volta para a aprendizagem baseada em jogos, o trabalho de James Paul Gee (2007) é indispensável. Em seu livro *Good Video Games and Good Learning*, Gee argumenta que os videogames, quando bem projetados, oferecem ambientes de aprendizagem poderosos.

Em suma, a aplicação de gamificação e aprendizagem baseada em jogos na educação é um campo multifacetado, com contribuições de diversos autores que oferecem tanto a base teórica quanto às diretrizes práticas. Enquanto autores como Werbach e Yu-kai Chou se aprofundam na aplicação de elementos de jogo para motivar e engajar, pensadores como James Paul Gee e Constance Steinkuehler demonstram como jogos inteiros podem servir como plataformas robustas para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais. A convergência desses conceitos destaca a importância de um *design* instrucional que, independentemente da abordagem, priorize o engajamento, a autonomia do estudante e um ambiente que valorize a tentativa e o *feedback* construtivo.

O Uso do *Kahoot!* como Ferramenta Didática

No sistema de Ensino e Aprendizagem, onde a tecnologia redefine as metodologias tradicionais, o *Kahoot!* se destaca como uma ferramenta que transforma o aprendizado em um jogo vibrante e interativo onde indo além de um simples questionário, a plataforma gamifica a revisão de conteúdo, tornando-a uma experiência divertida e competitiva.

O *Kahoot!* é uma plataforma de aprendizado baseada em jogos que permite a criação, reprodução e compartilhamento de questionários interativos, chamados de

"*kaboots*". Ele se destaca por transformar o aprendizado em uma experiência divertida e competitiva, engajando os participantes por meio de um ambiente gamificado.

Durante o jogo, um temporizador em contagem regressiva estimula a agilidade dos participantes, e a interface do *Kahoot!* utiliza elementos visuais e sonoros que criam um ambiente lúdico e competitivo. Ao final de cada rodada, o sistema apresenta um *ranking* com os melhores desempenhos, gerando *feedback* instantâneo e promovendo uma competição saudável e educativa Neto; Lisboa; Mesquita (2021). Tais características tornam a plataforma uma aliada no desenvolvimento de habilidades como raciocínio lógico, atenção, tomada de decisão e cooperação.

Ferramentas de gamificação como o *Kahoot!* favorecem, portanto, a criação de um ambiente mais participativo e colaborativo, no qual o professor pode acompanhar o desempenho da turma e propor intervenções pedagógicas com base nas dificuldades identificadas Gomes; Silva (2023). Além disso, sua aplicação não exige conhecimentos técnicos avançados, o que facilita a integração da ferramenta nas práticas docentes em diferentes níveis de ensino (Oliveira et al., 2018).

Uma das características mais marcantes dessa ferramenta é sua capacidade de despertar a curiosidade e o envolvimento dos nativos digitais, impactando positivamente sua performance de aprendizagem Gazotti-Vallim; Gomes; Fischer, (2017). Isso é claramente percebido em sala de aula, já que, quando bem utilizada, a tecnologia oferece uma experiência inovadora e significativa para os discentes.

Diante de diversas metodologias de ensino que promovem a aprendizagem sistemática e significativa, destaca-se o ensino por meio da gamificação pois metodologia estimula o raciocínio lógico e a inter-relação entre os discentes, proporcionando-lhes oportunidades de se tornarem pessoas pensantes e criativas, capazes de elaborar soluções frente aos problemas que lhes são apresentados.

Além disso, a gamificação cria no âmbito educacional um ambiente de aprendizado dinâmico e adaptável, permitindo que os discentes aprendam no seu próprio ritmo, reforçando sua confiança e transformando o processo de aprendizagem em uma experiência prazerosa. Essa proposta é defendida por Leite, Sá e Rocha Filho (2020), ao argumentarem que:

“É fundamental que seja buscado nas escolas novas formas de ensino-aprendizagem para a disciplina de Geografia de forma significativa, onde não apenas os discentes possam aprender nomes de países, cidades, rios e entre outras. Mas que sejam motivados a descobrir o espaço em que vivem de forma reflexiva, social e política.” (Leite; Sá; Rocha Filho, 2020, p. 3).

Refletir sobre o tempo necessário para responder a cada questão no *Kahoot!* ajuda os estudantes a desenvolverem um censo mais apurado de gerenciamento do tempo — algo extremamente útil tanto no ambiente escolar quanto em diferentes situações do dia a dia. Para Silva et al (2018) tomar decisões rápidas e eficientes é uma habilidade essencial em diversas profissões: um cirurgião precisa agir com precisão em momentos críticos, um bombeiro deve responder rapidamente em operações de resgate, e um motorista pode evitar acidentes se agir com agilidade. Além disso, provas como o Enem e vestibulares exigem que os candidatos resolvam questões dentro de um tempo limitado, tornando essa competência uma vantagem real.

Nesse processo, o erro deixa de ser um fracasso e passa a ser visto como um passo importante rumo à compreensão. Conforme argumenta Fardo (2013), uma das dinâmicas centrais dos jogos é justamente permitir novas tentativas, o que estimula os estudantes a explorarem estratégias variadas para resolver os desafios. Em vez de punir o erro, a gamificação o incorpora como elemento de avanço.

A aprendizagem torna-se ainda mais rica quando os estudantes discutem coletivamente suas respostas. As interações em grupo — comuns após as rodadas do *Kahoot!* — favorecem a troca de ideias, o desenvolvimento da argumentação e a ampliação das perspectivas. Isso vai ao encontro do que defendê-la La Taille (1997), ao afirmar que o erro pode ser uma via mais eficaz para o desenvolvimento intelectual do que um acerto ocasional, desde que o discente consiga compreendê-lo e transformá-lo em aprendizado consciente.

A atmosfera gerada pelo *Kahoot!* também contribui para a motivação dos estudantes. Sua interface dinâmica e atrativa transforma momentaneamente a sala de aula em um espaço mais leve, semelhante a um programa de perguntas e respostas. De acordo com Wang (2015), essa característica aumenta o engajamento dos discentes e torna a aprendizagem mais prazerosa. Já Dellos (2015) destaca que esse formato favorece o diagnóstico de dificuldades que, muitas vezes, passam despercebidas em avaliações tradicionais.

Mas o sucesso da aplicação da gamificação depende diretamente do preparo do professor. Ralston (2017) salienta a importância de alinhar o uso do *Kahoot!* com os objetivos pedagógicos e com uma avaliação processual do conhecimento. Isso exige que o docente domine não só a ferramenta tecnológica em si, mas também compreenda como integrá-la adequadamente ao currículo e às metodologias de ensino.

Portanto, quando bem conduzido, o uso do *Kahoot!* no ensino de Geografia pode representar um salto qualitativo na forma como os discentes aprendem e se relacionam

com os conteúdos. Ele transforma o erro em possibilidade, promove o trabalho colaborativo e estimula o pensamento crítico — aspectos essenciais para uma educação significativa no contexto contemporâneo.

O Ensino de Geografia e Metodologias Ativas

A disciplina de Geografia desempenha também um papel fundamental na compreensão do mundo em que vivemos, abordando desde a relação entre sociedade e natureza até a organização do espaço geográfico. Seu estudo é crucial para a formação de cidadãos conscientes, capazes de analisar criticamente as complexidades do mundo, como as questões ambientais, sociais, econômicas e políticas.

Neste contexto, Souza e Oliveira (2015) destacam que:

A Geografia nos auxilia a compreender como a natureza e a sociedade interagem, produzindo o espaço geográfico. Ela permite que os discentes analisem criticamente as paisagens, os processos sociais, econômicos e políticos que se manifestam nos diferentes lugares. O ensino de Geografia não se resume a fatos e nomes, mas a um entendimento das relações que moldam o nosso mundo, capacitando o cidadão a participar de forma ativa e consciente na sociedade. (Souza, V. C.; Oliveira, L. F. 2015, p. 45)

Esse cenário se agrava quando observamos que, historicamente, a Geografia foi concebida como uma ciência descritiva, centrada apenas na observação e classificação dos elementos físicos da Terra. Essa abordagem reduzia o campo geográfico à memorização mecânica de conceitos, desconsiderando as causas sociais e a forma como a sociedade interage com o espaço. Tal forma de ensino, baseada na simples transmissão de conteúdos, caracterizou o que se convencionou chamar de Geografia Tradicional.

Foi a partir da década de 1970 que essa concepção começou a ser questionada, sobretudo com as críticas do geógrafo francês Yves Lacoste, que defendia uma Geografia voltada para a análise crítica da realidade e para a articulação entre os aspectos físicos e humanos do espaço geográfico. Essa nova perspectiva deu origem à Geografia Crítica, marcada pela valorização da pluralidade de concepções e pela superação das dicotomias entre natureza e sociedade (Carvalho, 2004).

Paralelamente, também na década de 1970, os efeitos da Revolução Científica Informacional começaram a se intensificar, promovendo profundas transformações nas formas de produção, comunicação e circulação de informações. Milton Santos (1996) denomina esse processo de meio técnico-científico-informacional, referindo-se à crescente integração entre técnica, ciência e informação na organização do espaço geográfico.

Nesse contexto, torna-se fundamental refletir sobre como essas inovações tecnológicas podem ser incorporadas ao ensino de Geografia de maneira significativa. A utilização da internet em sala de aula, por exemplo, pode ser uma poderosa aliada tanto para os professores quanto para os discentes. Segundo Antonello e Botelho (2005), seu uso favorece o desenvolvimento da autonomia discente e a produção de conhecimento por meio de *softwares* educativos, potencializando o processo de ensino-aprendizagem ao estimular a pesquisa, a construção de sentido e a interação.

Portanto, o uso de jogos digitais — como os *quizzes* e plataformas interativas — vem ganhando destaque como estratégia metodológica, especialmente por sua capacidade de tornar as aulas mais envolventes e motivadoras. De acordo com Eck (2006), os games exercem forte influência sobre os indivíduos de diferentes idades, justamente por seu caráter lúdico e hedônico. Eles não são apenas meios de entretenimento, mas também instrumentos eficazes na mediação do conhecimento, uma vez que favorecem o prazer em aprender e contribuem para a formação de habilidades cognitivas e sociais.

Nesse sentido, diante dos desafios contemporâneos da prática docente e da necessidade de tornar o ensino mais atrativo e significativo, o uso de ferramentas digitais se consolida como uma estratégia pedagógica fundamental. Em especial no ensino de Geografia, onde a compreensão dos conteúdos exige a articulação entre fenômenos naturais e sociais, recursos como o *Kahoot!* oferecem alternativas dinâmicas que ampliam o interesse, a participação e a aprendizagem dos estudantes.

METODOLOGIA

A pesquisa foi conduzida por meio de um estudo exploratório, caracterizado por investigar um tema ainda pouco compreendido e em expansão — o uso da ferramenta digital *Kahoot!* no ensino de Geografia. Esse tipo de estudo é indicado para situações em que há necessidade de aprofundar o conhecimento sobre fenômenos recentes ou pouco estudados, permitindo uma investigação flexível e aberta que favorece a identificação de novas perspectivas e compreensões acerca do impacto dessa tecnologia no processo de ensino-aprendizagem.

A pesquisa exploratória é uma abordagem metodológica que teve como principal objetivo aprofundar o conhecimento sobre o tema que é pouco conhecido, para o qual ainda não existem muitas informações ou dados.

Ela não buscou testar hipóteses pré-definidas, mas sim explorar o assunto de forma ampla, levantando novos *insights* e formulando questões que foram investigadas em estudos de forma que suas principais características incluem:

- Flexibilidade: O pesquisador teve a liberdade de ajustar o caminho da investigação à medida que encontrou novas informações, não seguindo um roteiro rígido.
- Abordagem qualitativa: Utilizado métodos de entrevistas, grupos focais, análise de conteúdo e observação onde obteve dados ricos e detalhados sobre o fenômeno em estudo.
- Fontes de informação variadas: Recorrido a uma ampla gama de fontes, como literatura acadêmica, relatórios, estudos de caso e depoimentos de especialistas.

Portanto, autores como Gil (2002), define essa abordagem em que visa proporcionar maior familiaridade com um problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses. Já para Cervo e Bervian (2002), a pesquisa exploratória é aquela que permite a formulação de um problema para que ele se torne mais claro e passível de pesquisa. Complementando ainda por Marconi e Lakatos (2003) que a descrevem como um tipo de pesquisa que se aprofunda na realidade do fenômeno, possibilitando uma visão mais ampla e detalhada.

A abordagem metodológica adotada foi qualitativa, buscou a compreensão aprofundada das experiências, percepções e significados atribuídos pelos discentes ao uso do *Kahoot!* nas aulas de Geografia. A pesquisa qualitativa se mostrou adequada para captar as nuances das interações entre os estudantes e a ferramenta, bem como para explorar as motivações, desafios e benefícios percebidos no contexto pedagógico. Essa abordagem permitiu uma análise detalhada das respostas dos discentes, indo além da simples quantificação de acertos e erros, para compreender como a gamificação influencia a aprendizagem e o engajamento.

O estudo foi desenvolvido na Escola Estadual Nilza de Oliveira Pipino, localizada no município de Sinop – MT, com a participação de estudantes do 2º ano do Ensino Médio, das turmas M e N. Os discentes responderam a questionários aplicados durante as aulas de Geografia, os quais buscou avaliar sua percepção sobre o uso do *Kahoot!* como ferramenta didática.

Para a coleta de dados, foi elaborado um questionário composto por perguntas abertas e uma fechada, voltadas à compreensão das percepções dos discentes sobre o uso do *Kahoot!* no processo de ensino e aprendizagem da disciplina de Geografia. As questões foram organizadas de modo a abordar diferentes dimensões da experiência com a

ferramenta, incluindo: o conhecimento prévio dos discentes sobre o *Kaboot!;* a receptividade e o envolvimento durante a atividade; a comparação entre métodos tradicionais de ensino (como o uso de apostilas e cadernos) e o uso da gamificação; a percepção sobre o aprendizado obtido; o impacto do uso de jogos digitais na motivação e participação em sala de aula; a eficiência da ferramenta na revisão e fixação de conteúdos; bem como aspectos subjetivos relacionados ao interesse, preferência e opinião geral sobre o uso de tecnologias digitais no ambiente escolar.

A temática central do questionário apresentou a abordagem da “Nova Ordem Mundial”, conteúdo previamente trabalhado nas aulas. As perguntas buscaram, portanto, captar tantos elementos cognitivos (aprendizado e compreensão do conteúdo), quanto afetivos (engajamento, interesse e preferência), permitindo uma análise rica e significativa da experiência dos estudantes com a gamificação no contexto escolar.

O trabalho foi organizado em três etapas principais: a primeira consistirá na elaboração e fundamentação do referencial teórico como levantamento bibliográfico; a segunda, na aplicação dos questionários em sala de aula; e a terceira, na análise qualitativa das respostas obtidas, buscando identificar padrões, contribuições e possíveis dificuldades enfrentadas pelos estudantes.

Essa metodologia possibilitou a criação de um ambiente de pesquisa que valorize a participação ativa dos discentes e a reflexão crítica sobre o processo educativo, favorecendo a construção coletiva do conhecimento e o aprimoramento das práticas pedagógicas no ensino de Geografia.

ANÁLISES E RESULTADOS

Juventude, Tecnologia e Plataformas Digitais

A sociedade contemporânea vive uma transformação radical, marcada pela digitalização de praticamente todos os aspectos da vida de forma onde o que antes era restrito a interações físicas e mídias tradicionais, hoje se desenrola em grande parte no ciberespaço.

(...) uma nova estrutura social, a sociedade em rede, surge com o paradigma da tecnologia da informação, penetrando e transformando todas as esferas da atividade humana. As interações sociais e as relações econômicas são cada vez mais mediadas e organizadas por redes digitais que transcendem os limites geográficos e físicos. (Castells, 2017, p. 57)

Essa mudança estrutural, impulsionada pela evolução exponencial da tecnologia, estabeleceu a "sociedade digital" como a nova realidade, onde a conectividade é a norma e

o acesso à informação é instantâneo e que a Internet, de uma ferramenta de nicho, tornou-se a espinha dorsal da comunicação global, reconfigurando desde a economia até as relações interpessoais.

Nesse contexto de rápida digitalização, a juventude emerge como a geração mais intrinsecamente ligada e adaptada a esse novo ecossistema. Nascidos e/ou crescidos em um mundo já saturado de dispositivos móveis e acesso à banda larga, os jovens são os "nativos digitais" que não concebem a vida sem a mediação da tecnologia. Para eles, a distinção entre o mundo *online* e o *offline* é tênue, sendo as plataformas digitais extensões naturais de seus ambientes sociais, educacionais e de entretenimento assim como considera Prensky onde afirma que "Agora fica claro que como resultado deste ambiente onipresente e o grande volume de interações com a tecnologia, os alunos de hoje pensam e processam as informações de maneira fundamentalmente diferente dos seus predecessores." (Prensky, 2001, p. 2).

O motor primário dessa socialização digital são as redes sociais e plataformas de comunicação, que se tornaram os novos espaços públicos das quais as mais influentes, destacam-se o YouTube, que deixou de ser apenas um repositório de vídeos para se tornar uma plataforma de aprendizado, entretenimento e ascensão de criadores de conteúdo e o WhatsApp, que revolucionou a comunicação instantânea, substituindo o SMS e, em muitos casos, as ligações telefônicas, para ser o principal meio de troca de mensagens em nível pessoal e grupal o que apoia a afirmação de Sousa e Lopes (2020) que diz:

A popularidade das plataformas de vídeo, como o YouTube, e dos aplicativos de mensagens, como o WhatsApp, é prova do seu potencial de intervenção na dinâmica social, onde a comunicação se torna mais veloz, fluida e descentralizada, assumindo, assim, uma dimensão de espaço público informal. (Sousa; Lopes, 2020, p. 110).

Neste mesmo conceito, destaca-se também o Instagram e o TikTok que representam a vanguarda da comunicação visual e da cultura de nicho onde o Instagram consolidou-se como a plataforma da auto-expressão através de imagens e vídeos curtos, fomentando a cultura dos *influencers* e a curadoria da vida pessoal enquanto o TikTok, com seus vídeos curtos e algorítmicos, capitalizou a atenção rápida da juventude, tornando-se um poderoso veículo para tendências, humor e formação de comunidades em torno de interesses altamente específicos.

Portanto, a maneira como a juventude se relaciona socialmente sofreu uma profunda metamorfose onde antes, a socialização dependia primariamente da proximidade geográfica como escola, bairro, clubes e que hoje, as plataformas digitais permitem a

formação de círculos sociais ampliados que transcendem fronteiras permitindo com que os jovens possam manter laços diários com amigos da escola através do WhatsApp e, simultaneamente, fazer parte de uma comunidade global de entusiastas de um *hobby* específico no Discord ou em grupos do Facebook conforme Silva (2023) destaca:

Com efeito, plataformas como Instagram e TikTok capitalizam a atenção da juventude, transformando a experiência social. Onde antes predominava a proximidade geográfica, as redes sociais digitais promovem hoje a formação de comunidades ampliadas, que congregam entusiastas de nichos específicos, oferecendo novos caminhos para a auto-expressão e o pertencimento. (Silva, 2023, p. 45)

Portanto, essas ferramentas digitais facilitam a manutenção de laços a longa distância, uma característica crucial em uma era de maior mobilidade onde o relacionamento social agora se manifesta em múltiplas dimensões sendo desde o envio de um meme engraçado no grupo de amigos do WhatsApp até a participação em uma *live* conjunta no Instagram, o que reforça o sentimento de pertencimento e coesão social, mesmo que a interação seja mediada por uma tela.

Um aspecto fundamental dessa nova dinâmica é a construção da identidade em que as redes sociais operam como palcos onde os jovens experimentam e apresentam diferentes versões de si mesmos oportunizados pelo perfil digital, com suas fotos, *stories* e publicações que se torna uma extensão do "eu" real, sendo o número de seguidores e as reações (*likes*) indicadores de validação social e aceitação dentro do grupo de pares na qual essa busca por reconhecimento molda comportamentos e tendências.

Neste contexto, Kellner (2001, p. 296) considera que "Para ser aceito, o internauta passa a assumir uma identidade, e sente-se livre para expressar a sua própria maneira de pensar ou a do personagem criado. O usuário passa a escolher e criar um 'eu moderno', uma identidade validada pelos outros"

No entanto, essa intensa imersão digital também apresenta desafios onde o constante monitoramento da vida alheia, a comparação social exacerbada e a pressão por manter uma "vida perfeita" *online* têm sido associados a questões como ansiedade, depressão e o medo de ficar de fora gerado pela linha tênue entre a conexão real e a superficialidade dos relacionamentos virtuais que exige da juventude uma nova forma de literacia emocional e social assim como destaca Moura quando afirma que "A utilização excessiva dessas plataformas pode criar um ciclo vicioso de comparação social e estresse, exacerbando condições pré-existentes e potencializando novos transtornos emocionais." (Moura et al., 2024, p. 7)

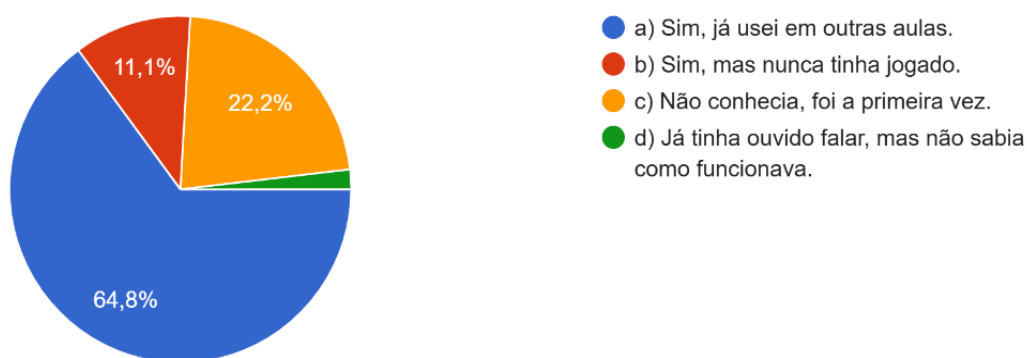
Em suma, a juventude não apenas utiliza a tecnologia e as plataformas digitais; ela coexiste com elas, redefinindo o significado de "sociedade" e "relacionamento". O YouTube, WhatsApp, Instagram e TikTok não são apenas aplicativos, mas sim o terreno onde a nova geração constrói sua vida social, forja sua identidade e exerce sua voz. Compreender o impacto dessas plataformas é crucial para entender o presente e o futuro da sociedade, uma sociedade inevitavelmente e profundamente digital.

A Plataforma *Kahoot!* como Ferramenta Educacional

Considerando à análise aprofundada dos dados coletados por meio da pesquisa de opinião aplicada a 54 discentes do Ensino Médio, a primeira seção da análise concentra-se na percepção inicial dos estudantes, abrangendo seu conhecimento prévio da plataforma e a avaliação geral da experiência.

No que tange à familiaridade prévia da primeira questão, observou-se que a maioria dos estudantes já possuía experiência com o *Kahoot!*, tendo utilizado o recurso em outras aulas e que apenas uma minoria declarou que aquela era a primeira vez, indicando que a ferramenta já está parcialmente inserida no sistema escolar dos participantes conforme aponta o gráfico 01.

Gráfico 01: Você já conhecia o *Kahoot!* antes da atividade realizada (Ordem Mundial) em sala?

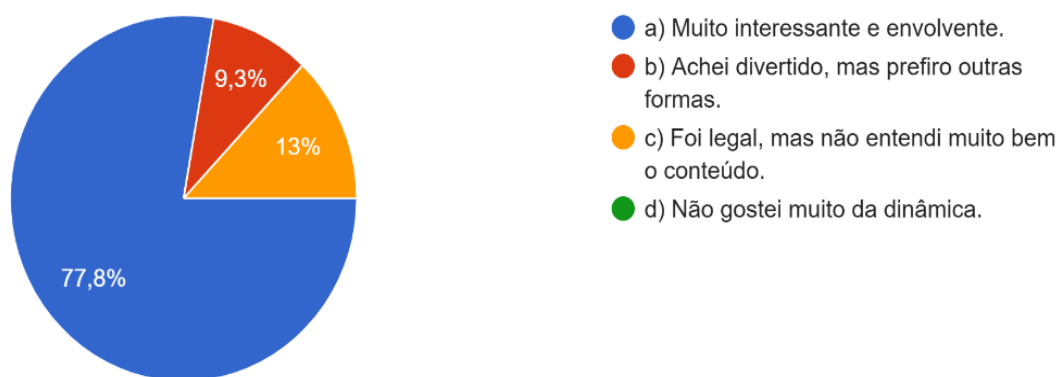


Fonte: Google Forms (2025)

Esse alto índice de familiaridade é um fator crucial, pois sugere uma curva de aprendizado minimizada da ferramenta em si, permitindo que os discentes concentrassem sua energia cognitiva e atenção no conteúdo temático e na dinâmica competitiva do jogo, ao invés de desviar o foco para a adaptação à nova tecnologia.

A avaliação geral da experiência da questão 02 por sua vez, também reforça a premissa de sucesso considerando uma esmagadora maioria que considerou a atividade como "Muito interessante e envolvente" e onde notavelmente, 0% dos discentes expressou qualquer tipo de desagrado permitindo que apenas 13% (7 respostas) indicaram que "Foi legal, mas não entendi muito bem o conteúdo" conforme demonstra o gráfico 02.

Gráfico 02: O que você achou da experiência de usar o *Kahoot!* para estudar o tema “Nova Ordem Mundial”?

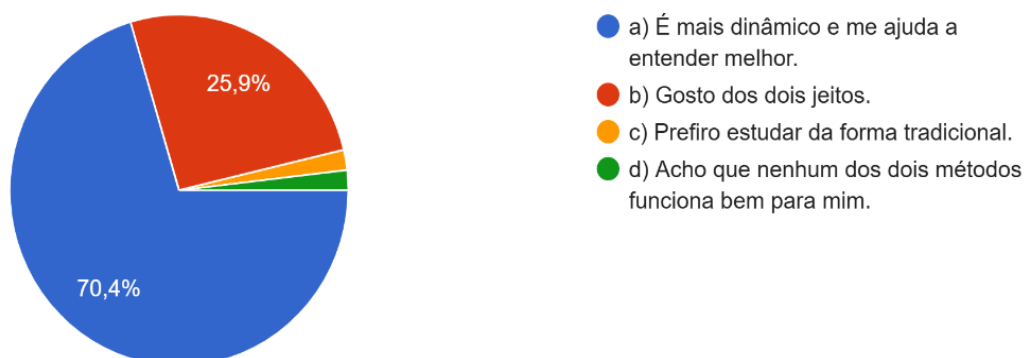


Fonte: Google Forms (2025)

Este resultado valida a hipótese central do trabalho sobre o potencial do *Kahoot!* em tornar o conteúdo mais atrativo e estimular a participação ativa, elementos frequentemente citados na literatura sobre o uso de jogos digitais em sala de aula como essenciais para a retenção da atenção e o desenvolvimento do prazer em aprender.

A comparação direta com a forma tradicional na questão 03, tipicamente baseada em apostila e caderno, revelou uma clara e inequívoca preferência pela abordagem digital onde os estudantes acreditam que o *Kahoot!* "É mais dinâmico e ajuda a entender melhor" mesmo quando considerado um percentual de 25,9% afirma "Gostar dos dois jeitos", reconhecendo o valor complementar das metodologias conforme gráfico 03.

Gráfico 03: Em relação à forma tradicional (apostila/caderno), como você avalia o uso do *Kahoot!* para aprender conteúdos escolares?

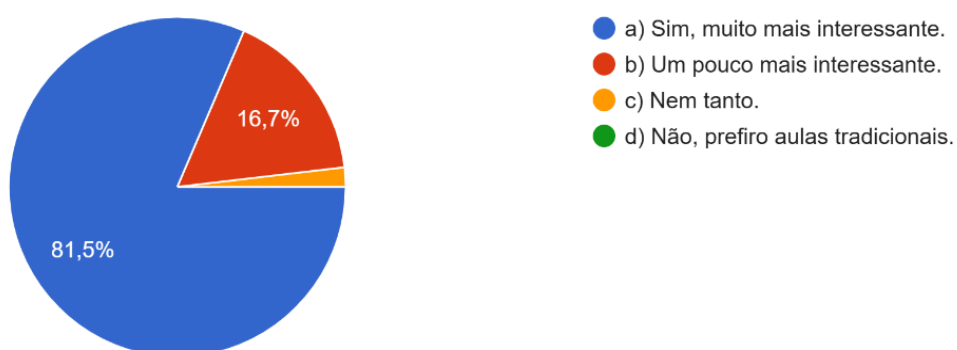


Fonte: Google Forms (2025)

O impacto no interesse da aula por exemplo como na questão 05 é um dos resultados mais expressivos onde 81,5% responderam "Sim, muito mais interessante", totalizando um consenso de 98,2% dos discentes que concordam que o *Kahoot!* aumenta o interesse conforme aponta o Gráfico 04.

Este dado praticamente unânime comprova que o jogo digital é uma ferramenta de engajamento inquestionável, capaz de quebrar a monotonia e de capturar a atenção da geração de nativos digitais.

Gráfico 04: O uso de jogos digitais como o *Kahoot!* torna a aula mais interessante?



Fonte: Google Forms (2025)

Portanto, os resultados da pesquisa de opinião são robustos e convergentes apontando que as atividades com o *Kahoot!* demonstraram ser altamente positiva, divertida, dinâmica e facilitadora da aprendizagem do tema "Nova Ordem Mundial" e que os dados

validam a eficácia do *Kahoot!* como uma ferramenta de motivação, engajamento, fixação e revisão, além de promover um ambiente de aprendizagem mais acolhedor ao erro.

A clara preferência dos estudantes por metodologias interativas, aliada à sua visão de que a tecnologia deve ser planejada, culmina em uma forte recomendação para que a gamificação seja incorporada de forma sistemática e estratégica no currículo escolar, alinhando a prática pedagógica com a realidade digital e as demandas de aprendizagem do século XXI.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo demonstrou de forma inequívoca que o dinamismo e a interatividade inerentes às plataformas de ensino digital atuam como um poderoso catalisador do processo de aprendizagem, preenchendo uma lacuna metodológica historicamente notada em abordagens puramente expositivas ou passivas assim como considera Spencer (2004) quando diz que escolhas mais sustentáveis, projetos mais abertos, tarefas baseadas na experiência e materiais interativos oferecem uma maior motivação.

Este resultado não apenas valida a eficácia pedagógica da tecnologia no contexto educacional contemporâneo, como também estabelece um diálogo fundamental com as teorias de aprendizagem ativas que ganharam renovado vigor nas últimas décadas com a evolução da tecnologia educacional que defendem que a imersão e o engajamento direto do estudante com o conteúdo são cruciais para a consolidação do conhecimento.

A transição do papel do discente de mero receptor de informações para protagonista de sua jornada de construção do conhecimento é o cerne desta nova abordagem e para isso, as plataformas digitais, ao oferecerem recursos como simulações, gamificação, fóruns de discussão em tempo real e trilhas de aprendizado personalizadas, transformam a experiência educacional em um ambiente de descoberta e resolução de problemas.

Metodologias ativas como a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), a Sala de Aula Invertida (*Flipped Classroom*) e a Aprendizagem Colaborativa (*Team-Based Learning - TBL*) encontram nas plataformas virtuais o solo fértil para seu pleno desenvolvimento. O discente, ao ser desafiado a investigar, criar e discutir, desenvolve não apenas a capacidade de compreensão e assimilação do conteúdo específico, mas também habilidades essenciais para o século XXI, como o pensamento crítico, a comunicação e o trabalho em equipe.

Este processo, por sua vez, se alinha com a perspectiva de que a aprendizagem é mais significativa e duradoura quando o discente está ativamente envolvido na criação e

aplicação do seu conhecimento, em contraste com a retenção limitada de informações obtidas passivamente, conforme sugerido por diversos modelos teóricos da aprendizagem.

Ainda que os benefícios sejam claros e o entusiasmo dos discentes notório, a efetivação de um modelo de ensino centrado no dinamismo e na interatividade exige uma revisão profunda do papel docente onde o professor, que antes detinha o monopólio da informação, transforma-se em um facilitador, mediador e modificador de experiências de aprendizagem. Esta nova função requer formação continuada e um profundo entendimento das ferramentas digitais e das estratégias das metodologias ativas.

A interatividade e o dinamismo das plataformas não são um fim em si mesmos, mas sim ferramentas que devem ser intencionalmente empregadas para provocar a reflexão, o debate e a aplicação prática do saber. No entanto, o caminho para a plena integração da tecnologia e das metodologias ativas não é isento de desafios e que torna crucial abordar a questão do acesso e da equidade digital, garantindo que as plataformas e os recursos interativos estejam disponíveis para todos os discentes, independentemente de sua condição socioeconômica e do seu letramento digital.

Além disso, é necessário um esforço contínuo para mitigar o risco de que a interatividade se torne uma mera fonte de distração ou superficialidade, reforçando o foco na aprendizagem significativa e no desenvolvimento de competências de alto nível cognitivo. A qualidade do *design* instrucional e a curadoria dos materiais interativos são determinantes para o sucesso deste modelo onde o desafio contemporâneo reside em projetar ambientes virtuais de aprendizagem (AVA) que sejam verdadeiramente adaptativos, respondendo ao ritmo e às necessidades individuais de cada estudante.

Em última análise, o estudo reforça a necessidade de as instituições de ensino abraçarem a inovação pedagógica, reconhecendo que a tecnologia e as metodologias ativas são a chave para formar indivíduos mais autônomos, engajados e capazes de enfrentar as complexidades do mundo contemporâneo. A jornada, embora desafiadora, promete transformar o panorama educacional, tornando-o mais relevante, estimulante e eficaz ao integrar de modo harmônico o potencial tecnológico com uma pedagogia que, fundamentalmente, coloca o discente no centro de sua própria aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ANTONELLO, Iria Teresinha; BOTELHO, José Carlos Neves. **Os computadores como ferramenta de ensino para a geografia.** In: ANTONELLO, Iria Teresinha; MOURA, João Daniel Pereira; TSUKAMOTO, Ruth Youko (org.). *Múltiplas geografias: ensino – pesquisa*

– *reflexão*. v. 2. Apresentação: STIER, Kumagae Kasukuo. Londrina: Edições Humanidades, 2005. p. 87–104.

CARVALHO, Maria Isabel da Silva. **Fim de século: a escola e a geografia**. Ijuí: Editora Unijuí, 2004. (Coleção Ciências Sociais).

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. 15. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

_____. **A sociedade em rede**. 17. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2017.

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino. **Metodologia Científica**. 5. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2002.

CHOU, Yu-kai. **Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards**. Fremont: Octalysis Media, 2015.

DELLOS, Richard. **Kahoot! A digital game resource for learning**. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, v. 12, n. 4, p. 49-52, 2015.

ECK, Richard V. **Digital game-based learning: it's not just the digital natives who are restless**. *Educause Review*, v. 41, n. 2, p. 16-30, 2006.

FARDO, Maria Luiza. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem**.

RENOTE, v. 11, n. 1, 2013a. Disponível em:

<http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/41629>. Acesso em: 20 jul. 2025.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GAZOTTI-VALLIM, Maria Aparecida; GOMES, Sandra Terezinha; FISCHER, Claudia Regina. **Vivenciando inglês com Kahoot**. *The ESpecialist: Descrição, Ensino e Aprendizagem*, v. 38, n. 1, 2017.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GOMES, Laura; SILVA, Marcos André. **A importância da comunicação e expressão oral em apresentações acadêmicas: um estudo em oficinas práticas de Ciências**.

Revista Educação em Debate, São Paulo, v. 18, n. 3, p. 120-130, 2023.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008.

LA TAILLE, Yves de. O erro na perspectiva piagetiana. In: AQUINO, Julio Groppa (org.). **Erro e fracasso na escola: alternativas teóricas e práticas**. São Paulo: Summus, 1997. p. [Intervalo de páginas do capítulo, se disponível].

LEITE, João Paulo Alves; SÁ, Lúcia Nunes de; ROCHA FILHO, Geraldo Batista da. **A importância do ensino da geografia em sala de aula: um olhar sobre a valorização da prática docente e a aprendizagem**. *COINTER*, 2020.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. 21. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

MOURA, Armando da Silva et al. A Relação Entre o Uso Excessivo de Redes Sociais e a Saúde Mental dos Jovens. **Brazilian Journal of Implantology and Health Sciences**, v. 6, n. 7, p. 2602-2611, 2024.

NETO, Cazuza da Silva. Et al. **Tecnologias na Educação uso do Kahoot para o ensino de Matemática**. IOSR Journal Of Humanities And Social Science (IOSR-JHSS) Volume 29, Issue 10, Series 10 (October, 2024) 06-10 e-ISSN: 2279-0837, p-ISSN: 2279-0845.

OLIVEIRA, Ana et al. **O uso de tecnologia em contexto educativo: uma revisão de estudos existentes com o uso da app Kahoot em Portugal**. In: *Atas do 4º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning*, Coimbra, 2018. Coimbra: Universidade de Coimbra, 2018. p. 282-292.

PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants. **On the Horizon**, Bradford, v. 9, n. 5, p. 1-6, out. 2001.

RALSTON, Lisa. **Kahoot**. In: Institute for the Professional Development of Adult Educators – IPDAE. Disponível em: http://www.floridaipdae.org/dfiles/resources/videos/handouts/Handout_GnG_Kahoot_15_7.pdf. Acesso em: 25 jul. 2017.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção**. São Paulo: Hucitec, 1996. 206 p.

SILVA, Ana Paula Gomes da. **Juventude Conectada: Auto-Expressão, Cultura de Nicho e a Metamorfose das Relações Sociais na Era Digital**. São Paulo: Editora Conexão, 2023.

SILVA, Maria Abádia da. **As TIC no centro da (re)configuração social do século XXI**. Texto Livre: Linguagem e Tecnologia, [S. l.], v. 10, n. 2, p. 1-13, 2017.

SOUSA, L.; LOPES, P. **Comunicação Digital e Sociedade em Rede: Tendências e Desafios**. 1. ed. Lisboa: Editora Rede Comum, 2020.

SOUZA, V. C.; OLIVEIRA, L. F. **O ensino de Geografia e a formação do pensamento crítico**. Revista Brasileira de Geografia, v. 20, n. 2, 2015.

SPENCER, B. **Online adult learning**. In G. Foley Ed. Dimensions of adult learning: Adult Education and training in a global era, 2004.

ULBRICHT, Vanessa R.; FADEL, Luiz M. **Educação gamificada: valorizando os aspectos sociais**. In: FADEL, Luiz M. (Org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. p. 6-10. Disponível em:

ALENCAR, TAINARA; NETTO, MIGUEL.

http://www.pgcl.uenf.br/arquivos/gamificacao_na_educacao_011120181605.pdf. Acesso em: 26 jul. 2025.

WANG, Albert I. **The wear out effect of a game-based student response system.** Computers e Education, v. 82, p. 217-227, 2015.

WERBACH, Kevin; HUNTER, Dan. ***For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business.*** Wharton Digital Press, 2012.

Submetido em: 19 de out de 2025.

Aprovado em: 05 de dez de 2025.

Publicado em: 30 de dez de 2025.