

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
CENTRO DE EDUCAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM ESTRATÉGIAS DIDÁTICAS PARA
EDUCAÇÃO BÁSICA COM USO DAS TIC**

PRISCILA FERNANDA DA SILVA

**A UTILIZAÇÃO DA PLATAFORMA KAHOOT NAS AULAS DE LÍNGUA
INGLESA: Resignificando a aprendizagem por meio de jogos.**

**MACEIÓ
2021**

PRISCILA FERNANDA DA SILVA

**A UTILIZAÇÃO DA PLATAFORMA KAHOOT NAS AULAS DE LÍNGUA
INGLESA: Resignificando a aprendizagem por meio de jogos**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao programa de Pós-graduação em estratégias didáticas para educação básica com uso das TIC da Universidade Federal de Alagoas como requisito parcial para obtenção do certificado de Especialização.

Orientador: Prof. Sandney Farias da Cunha

MACEIÓ

2021



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO ESTRATÉGIAS DIDÁTICAS PARA EDUCAÇÃO BÁSICA, COM USO
DAS TIC**

PRISCILA FERNANDA DA SILVA

**A UTILIZAÇÃO DA PLATAFORMA KAHOOT NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA:
RESSIGNIFICANDO A APRENDIZAGEM POR MEIO DE JOGOS.**

Trabalho apresentado ao Colegiado do Curso de Especialização Estratégias Didáticas para Educação Básica, com uso das TIC do Centro de Educação da Universidade Federal de Alagoas, como requisito parcial para obtenção da nota final do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em 21/03/2020

Orientador: Professor Sandney Farias da Cunha

Comissão Examinadora:

Professor Sandney Farias da Cunha – Presidente

Professor Dr. Guilmer Brito – Avaliador I

Professor Alex Vieira da Silva – Avaliador II

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
CENTRO DE EDUCAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM ESTRATÉGIAS DIDÁTICAS PARA
EDUCAÇÃO BÁSICA COM USO DAS TIC

A UTILIZAÇÃO DA PLATAFORMA KAHOOT NAS AULAS DE LÍNGUA
INGLESA: Ressignificando a aprendizagem por meio de jogos

Priscila Fernanda da Silva¹

email:priscilaf_letters@hotmail.com

Orientador: Prof. Sandney Farias da
Cunha²

email:sandneyfarias@hotmail.com

Resumo

O Kahoot é uma plataforma de aprendizado, utilizada como tecnologia educacional em escolas, baseada em jogos que permitem tornar a aprendizagem mais divertida, envolvente e dinâmica. O presente artigo de natureza bibliográfica e descritiva busca apresentar as contribuições do Kahoot no processo de ensino-aprendizagem do inglês enquanto componente curricular obrigatório em uma escola pública de ensino médio situada na cidade de Pilar-Alagoas. Constatei que na maioria das vezes não havia motivação e participação dos alunos durante as aulas de língua inglesa, entretanto, os mesmos se mostravam participativos quando essa plataforma de aprendizado era inserida nas aulas. Portanto, a discussão acerca desse objeto de pesquisa é de relevante importância para o cenário educacional atual em que a Gamificação e as metodologias ativas vem ganhando espaço e inovando a maneira de aprender e ensinar.

Palavras – chaves: Kahoot, TIC, ensino da língua inglesa, gamificação.

Abstract

Kahoot is a learning platform used as educational technology in schools, based on games that make learning more fun, engaging and dynamic. The present article of bibliographic and descriptive nature, aims to present the kahoot contributions in the teaching-learning process of English as a compulsory curricular component in a public high school located in the city Pilar- Alagoas. It was verified that mostly the time was no motivation and participation of students during English language classes; however, they were participative when this learning platform was inserted into classes. Therefore, the discussion about this research object is relevant to the current educational scenario in which gamification and active methodologies have been gaining ground and innovating the way of learning and teaching.

Key words: Kahoot, ICT, English language teaching, gamification.

Graduada em Letras – Inglês, especialista em Filosofia e educação, aluna do programa de pós-graduação em estratégias didáticas para educação básica com uso das TIC na Universidade Federal de Alagoas.

**

Introdução

Não há dúvidas de que as novas tecnologias dominaram o espaço global e, acabaram afetando também o espaço educacional. Hoje em dia são diversos os recursos tecnológicos dos quais temos acesso e que podem ser usados de forma que sejam contribuintes aos professores, já que é possível agregá-los às aulas para que se tornem mais atrativas e interativas. É cada vez mais perceptível o interesse dos alunos pelas tecnologias e, também sua participação quando estas são incluídas em sala de aula. Com o impacto global e tecnológico a esfera educativa percebeu a necessidade de aprimoramento em termos didáticos, com isso, os docentes imersos na cultura digital abraçam os novos letramentos e passam a preocupar-se em ensinar não apenas conteúdos, suas formas e estruturas, mas procuram, sobretudo, ressaltar a perspectiva emancipatória e constitutiva de identidades, formando sujeitos críticos, participativos, políticos e dinâmicos.

Atualmente, com a expansão geográfica das comunidades discursivas, na medida em que podemos interagir praticamente com qualquer pessoa em qualquer lugar do mundo rompendo definitivamente o aqui e o agora, fica clara a necessidade de incorporar outros saberes, outras maneiras de interagir, outros tipos de relacionamento. Nas palavras de Leffa:

Essa mudança do paradigma de comunicação “Um-para-muitos”, no qual a maioria das pessoas desempenha um papel receptivo, para o modelo mais participativo “muitos-para-muitos”, no qual todos têm a oportunidade de responder, está afetando a teoria e a prática do ensino de línguas. Em termos práticos, alunos tem agora a oportunidade de usarem a língua que estão aprendendo, não apenas no contexto acadêmico, com livros e professores, mas do outro lado da tela do computador. Em termos teóricos, embora a ideia básica de que as pessoas interagem por meio da língua ainda permaneça, o próprio conceito de interação muda quando passamos do discurso autoral, não dialógico, da página impressa para a interatividade dinâmica do texto digital, no qual o leitor tem a liberdade de escolher, não apenas diferentes percursos, seguindo links para inúmeros outros textos, mas pode também dar-se ao direito de contribuir para o texto, no âmbito do paradigma “muitos-para-muitos”. (LEFFA, p.275 – 276).

A educação tem sido fortemente influenciada pela globalização e também pela presença da tecnologia. Diante dos fatos observados, se faz necessário refletir acerca do processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa. Pensando nisso, são pertinentes os questionamentos: Por que os alunos parecem não se motivar a aprender o inglês, nada obstante a ênfase que se tem dado ao seu ensino? Ao mesmo tempo não se pode deixar de interrogar, em função do intenso processo de modernização tecnológica, bem como a ampla gama de informações, via redes sociais e outras *mídias*, quem é esse “novo” sujeito que se coloca em nossa frente e do qual devemos educar?

Não nos deparamos mais com alunos que chegam à sala de aula, abrem o caderno na matéria desejada, copiam o assunto e ouve a explicação do professor na mais alta calma.

Muito pelo contrário, nos deparamos com estudantes inquietos, que riem, brincam, mexem no celular, não param sentados na cadeira e, que acima de tudo só de imaginar assistir uma aula daquele professor, descrito como tradicionalista, que apenas copia e após copiar senta em seu birô e exige que respondam a atividade posta por ele, acaba os fazendo se sentirem entediados e sem um objetivo claro da razão ao qual devem estar ali.

Sabemos que os alunos diferem entre si, por isso, é necessário diferentes tipos de abordagens educativas, diferentes tipos de aprendizagem para seu próprio desenvolvimento. Segundo Stella (2013, p. 123) apud Kalantzis e Cope (2012) “Um dos grandes dilemas para a educação atualmente é saber lidar com o fato de que o aprendizado se dá cada vez mais fora da sala de aula, acontecendo, pois, no trabalho, nas mídias sociais, nos meios de divertimento e pela exposição à cultura”.

Em termos práticos, o que se tem observado é que uma grande quantidade de professores de língua inglesa parecem não se preocupar com uma visão de linguagem ampla, mas apenas com a língua como sistema e, a partir dessa perspectiva é que julgam que devem ser ensinadas, muitas vezes, tão somente estruturas linguísticas. Desprovidas de contexto, de uso, de significados, apenas a forma em si. Essa metodologia contribui para uma apatia por parte dos alunos ao estudo de uma língua estrangeira. Celani (2010, p.136) afirma que:

os professores têm uma visão dos objetivos e do papel do ensino- aprendizagem de inglês como língua estrangeira no currículo, mas não sabem como agir na prática, não sabem como transformá-los em ações em sala de aula; os objetivos e o papel no currículo estão claros, mas há uma impossibilidade de pô-los em prática devido às condições de um contexto escolar hostil em todos os sentidos.

Portanto, o educando não encontra na escola algo que faça sentido para sua vida, algo que possa utilizar nas suas práticas sociais. O conhecimento de mundo trazido pelo aluno é, muitas vezes, desvalorizado. Suas práticas de letramento, também. Quando na verdade é primordial que o professor e a escola conheça e leve em consideração essa bagagem trazida por ele para que saiba melhor o que, como e porque trabalhar, quais as estratégias que podem facilitar o aprendizado e torná-lo mais prazeroso e contextualizado.

O espaço moderno, o novo sujeito e as novas tecnologias

As complexidades da vida atual refletem o processo de mutação que a sociedade apresenta, com isso, a educação é profundamente afetada pelas características desta sociedade. Segundo Serres (2013, p.16) “O mundo global não é mais o mesmo, nem o mundo humano”. As pessoas agora são e estão mais informadas, não se tem a mesma cabeça.

Essas crianças, então, habitam o virtual. As ciências cognitivas mostram que o uso da internet, a leitura ou escrita de mensagens com o polegar, a consulta a Wikipédia ou ao Facebook não ativam os mesmos neurônios ou as mesmas zonas corticais que o uso do livro, do quadro-negro ou do caderno. Essas crianças podem manipular várias informações ao mesmo tempo. Não conhecem, não integralizam nem sintetizam da mesma forma que nós, seus antepassados. Não tem mais a mesma cabeça. Por celular, tem acesso a todas as pessoas; por GPS, a todos os lugares; pela internet, a todo o saber: circulam então, por um espaço topológico de aproximação, enquanto nós vivíamos em um espaço métrico, referido por distâncias. Não habitam mais o mesmo espaço. (SERRES, 2013:19).

Nessa mudança de paradigma, as tecnologias da informação e comunicação surgem como fortes aliadas no processo de ensino e aprendizagem, pois abre um leque de inúmeras possibilidades de absorção do conhecimento. O que até um tempo atrás era restrito e de posse de poucos hoje está disponível a todos de maneira muito acessível. Com a informatização das redes virtuais a informação deu um salto gigantesco, os jovens agora estão mais informados e dessa forma passam a ser informantes, por ser informantes tem o que dizer e merecem ser ouvidos. Os alunos, imersos na era digital, preferem aprender por meio da internet. Muitas vezes, eles já chegam à sala de aula conhecendo o assunto, situação inimaginável a décadas atrás. O professor que questiona o aluno sobre determinado assunto e espera ouvir dele um simples “eu não sei” é surpreendido por: “eu li em um site que...”. É a partir de situações como essa que fica cada vez mais clara a importância da escola caminhar junto à humanidade, ou seja, acompanhar as mudanças ao qual estamos inseridos.

É perceptível que grande parte dos discentes quando comparados a alguns docentes apresentam ter uma maior facilidade e afinidade com as tecnologias, isto ocorre pois, segundo Almeida (2000):

[...] Os alunos por crescerem em uma sociedade permeada de recursos tecnológicos, são hábeis manipuladores da tecnologia e a dominam com maior rapidez e desenvoltura que seus professores. Mesmo os alunos pertencentes a camadas menos favorecidas têm contato com recursos tecnológicos na rua, na televisão, etc., e sua percepção sobre tais recursos é diferente da percepção de uma pessoa que cresceu numa época em que o convívio com a tecnologia era muito restrito.

É através dessas abordagens de novos letramentos e multiletramentos que o aluno irá ter contato com o que está fora da sala de aula e que verdadeiramente faz parte da sua vida, contato com o real, permitindo que a aprendizagem se dê das margens para o meio e do meio para as margens, fazendo com que o que ultrapassa as paredes constituintes de uma escola seja levado também em consideração na formação cidadã de um sujeito ativo e crítico. Um dos empecilhos para uma abordagem mais dinâmica e inovadora, pelo menos no âmbito escolar público estadual diz respeito a escassez ou quantidade insuficiente de material de apoio para a execução dessas práticas digitais de ensino, entretanto, a inovação não depende e acontece exclusivamente

através da inserção dessas máquinas tecnológicas e digitais na escola, é imprescindível que os professores alinhem suas metodologias ao objetivo daquilo que se está propondo alcançar, ou seja, ao objetivo de ensino, não se pode utilizar esses recursos como meio de entretenimento, distração ou para parecer moderno sem a consciência que essas ferramentas são pontes que nos levam a direção que se deve caminhar.

A tarefa do professor agora não é apenas ensinar, passar o conteúdo, mas procurar fazer uso de métodos que estimule o aluno a querer aprender e a partir disso ter êxito em seu árduo trabalho. Com o lançamento das Orientações Curriculares para o Ensino Médio- conhecimentos de Línguas Estrangeiras (2006), que colocam em evidência as recentes mudanças ocorridas em nossa sociedade e a urgente necessidade de reformulação das práticas educacionais, os professores são relocados para uma dimensão espacial tecnológica e digital deixando de lado a web 1.0, em que os sites eram meros repositórios de conteúdo, para a web 2.0 feita na lógica de compartilhamento e colaboração “todos-para-todos”. Segundo Silva (2012, p.6) “A sala de aula precisa aprender com a web 2.0 não só para contemplar as novas gerações, mas principalmente para contemplar a educação autêntica baseada em princípios como autonomia, diversidade, diálogo e democracia”.

É importante pensar a aprendizagem da língua inglesa não apenas como algo que servirá futuramente no mercado de trabalho, mas como algo que irá agregar valores ao sujeito em questão.

Novas praticas educativas

Há muito tempo o processo de ensino é motivo de preocupação para a humanidade. É sabido que desde as sociedades primitivas, os mais velhos davam aos mais jovens ensinamentos com a intenção de conservar sua cultura, em que eram ensinados as tradições e costumes de seu povo, tal como, as artes, a pesca, a caça e também rituais de iniciação ao ingresso nas atividades adultas. Portanto, um processo pedagógico onde se ensina e se aprende. O entendimento de que os tempos são outros parece estar claro aos professores, contudo, a grande maioria ainda mantém uma ação pedagógica e pensamento embasado em uma abordagem conservadora. Assim, negligenciam o uso de recursos interativos no ensino-aprendizagem do inglês.

Não é difícil encontrar professores de língua inglesa que ainda desenvolvem suas aulas baseadas em uma abordagem essencialmente tradicionalista em que o professor pede para que o aluno abra o livro na página X e com o auxílio do dicionário traduza o texto Y, ou complete

frases gramaticais usando o ‘famoso’ verbo *to be* sem que haja uma explanação ou contextualização do que está sendo ensinado, o aluno se perde em meio a estrutura da língua. A aprendizagem acontece de forma extremamente superficial e é direcionada a apenas um fim específico, nesse caso, a construção de frases prontas. O que se vê, muitas vezes, em sala de aula é a postura unidirecional do professor centrado no seu falar-ditar baseado na “pedagogia da transmissão”.

As aulas descritas como tradicionais, geralmente, fazem uso de esquemas como: texto, vocabulário, tradução, gramática, exercícios do livro e outros tipos de atividade onde o aluno é na maior parte do tempo sujeito passivo do que lhe está sendo transmitido, em outras palavras, atividades padronizadas, rotineiras, fracionadas, organizadas com exercícios sistemáticos de fixação e cópia e, que não tem relação nenhuma com o cotidiano do aluno e, na maioria das vezes, com sua realidade social. Portanto, uma pedagogia bancária em que o saber é uma doação dos que se julgam sábios aos que julgam nada saber.

As metodologias ativas vem crescendo, ganhando visibilidade e sendo a grande aposta no âmbito educacional do presente século. Dentro dessa perspectiva, os alunos são vistos como protagonistas da sua própria aprendizagem, é feita a utilização de experiências reais ou simuladas, para que estes sejam sujeitos ativos e responsáveis por aquilo que está sendo construído com a mediação do professor e em colaboração com outros. Miccoli (2010, p.255) aponta que “o processo de ensino e aprendizagem deve ser visto como uma unidade, o foco no desenvolvimento de competências estaria incompleto, se não incluísse as competências dos estudantes”, essas competências são desenvolvidas no ambiente social que é a sala de aula e, por conseguinte, está pressuposta a interação entre os sujeitos, nesse contexto, a aprendizagem não é um processo passivo.

O cidadão dos dias atuais dispõe de recursos que o ajuda a adquirir certo conhecimento individualmente, é o caso da aprendizagem móvel (*mobile learning*) que diz respeito a aprendizagem em qualquer lugar, hora e espaço seja através do aparelho celular, tablet ou qualquer outro dispositivo móvel. Essas ferramentas tem nos trazido uma facilidade e rapidez gigantesca de acesso as informações e conteúdos e, conseqüentemente uma variedade de possibilidades de aprendizagem, reflexo disso, muitos professores tem optado por fazer uso da sala de aula invertida em que se é solicitado o estudo prévio de determinado assunto com indicação de leituras de materiais na internet por parte do mediador do conhecimento, assim, os alunos constroem sua aprendizagem em casa e a sala de aula passa a ser um espaço de

atividades mais praticas, de dialogo, de resolução coletiva e consequentemente de construção colaborativa do ensino-aprendizagem.

Existem inúmeros tipos de recursos tecnológicos. Um recurso é um meio que permite responder a uma necessidade ou conseguir aquilo que se pretende. Essencialmente, os recursos tecnológicos são recursos multimídias, isto é, imagem, gráficos, animação, textos e áudios. As tecnologias correspondem às teorias e técnicas que possibilitam o aproveitamento prático do conhecimento adquirido. Dentre as ferramentas tecnológicas interativas mais utilizadas por professores estão o computador ou notebook e o projetor multimídia; a orquestração do visual com o verbal colabora para a construção de sentidos. As tecnologias atuais são um convite à experimentação, um desafio à atualização dos professores e a modernização da escola. A tecnologia educacional pode ser vista como aquela que facilita a aprendizagem. Portanto, para conviver com as novas tecnologias educacionais de forma produtiva e dinâmica é preciso atuar como um mediador em sala de aula, transformando informações do cotidiano em conhecimento. Em suma, os alunos hoje estão muito mais receptivos a novas informações que vem não somente do professor, mas de diferentes pessoas, formas e caminhos. Agora as cabeças são mais bem constituídas isso porque o aluno agencia o seu aprendizado e não precisa mais guardar informações que podem ser arquivadas no computador.

O reconhecimento de uma sociedade cada vez mais tecnológica deve ser acompanhado da conscientização da necessidade de incluir nos currículos escolares as habilidades e competências para lidar com as novas tecnologias. Torna-se importante investir na qualificação dos profissionais da educação, exigir que o docente utilize novas práticas educativas sem que ele compreenda de forma efetiva tais recursos não o fará alcançar o objetivo de aprendizagem pretendido. No que diz respeito ao ensino de língua estrangeira na escola é fundamental trabalhar as linguagens não apenas como forma de expressão e comunicação, mas como constituinte de significados, conhecimentos e valores.

Para Bottentuit (2017, p. 1590) A gamificação tem sido apontada nos últimos anos como uma tendência nas metodologias didáticas para engajar os alunos e rever os conteúdos trabalhados em sala de aula

Gamificando a teoria, dinamizando a pratica

Dentre as ferramentas tecnológicas que estão sendo utilizadas pelas escolas, uma que vem chamando a atenção e ganhando espaço é a utilização de jogos digitais (games) e seus elementos na tentativa de potencializar a aprendizagem. Este fenômeno é chamado de

gamificação. No contexto educacional, esta inclusão tem sido percebida como meio para resgatar o interesse dos alunos nas aulas, apresentando-se uma proposta de aprendizagem mais ativa, utilizando-se recursos que costumam fazer parte do cotidiano dos alunos (FARDO, 2013).

Para Kapp (2012, p.10), Gamificação é a utilização da mecânica, estética e pensamento baseado em jogos para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas. Ainda, segundo esse mesmo autor, a gamificação utiliza elementos tradicionais de jogos e atividades gamificadas com o objetivo de promover engajamento e aprendizado de um determinado indivíduo ou grupo, resultando em comportamentos positivos para com estas práticas (KAPP, 2012).

A gamificação faz uso de cenários lúdicos que contribui no envolvimento do público alvo, pois, estes se deparam com um ambiente organizado e direcionado para um fim específico, a aprendizagem. Dessa forma, os elementos e as técnicas que são extraídas de jogos e incorporadas em sala de aula ajudam a trazer a dinamicidade da teoria do conteúdo que está sendo aplicada pelo professor e exerce também a função de reaproximar alunos mais distantes, incluindo os mais tímidos, além daqueles que perderam o interesse ou tem dificuldade de concentração nas aulas.

Nesse cenário de gamificação o professor desempenha de forma mais objetiva o papel de mediador do processo de ensino e aprendizagem já que é ele o principal responsável pelas orientações e direcionamentos necessários durante a construção do trabalho que será desenvolvido de forma colaborativa. Dessa forma, um dos objetivos priorizados é que a aprendizagem não aconteça de forma individual e isolada, com isso, o aluno deixa de ser o sujeito que apenas recebe a informação, e assume uma postura bem mais interativa dos conhecimentos que estão sendo construídos. É importante ressaltar que ao ser integrado na sala de aula, os jogos não podem perder seu objetivo principal: o de ensinar. Segundo Prensky (2012, p. 156):

Os jogos tem regras, o que nos dá estrutura; jogos tem metas, o que nos dá motivação; jogos tem resultados e feedback, o que nos faz aprender; jogos tem vitórias, o que gratifica nosso ego; jogos tem conflitos, competições, desafios, oposições, o que nos dá adrenalina; jogos envolvem a solução de problemas, o que estimula nossa criatividade; jogos tem interação, o que nos leva a grupos sociais; jogos tem enredo e representações, o que nos proporciona emoção.

No campo educacional, a gamificação é vista como uma possibilidade inovadora, motivadora e interdisciplinar que auxilia no desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais, emocionais e motoras. Segundo Prensky, os jogos nos proporciona uma estrutura que é propicia a aprendizagem por apresentar diversos elementos que são primordiais ao ensino como, por exemplo, em todo jogo há um conteúdo a ser explorado, um objetivo a ser

alcançado, de forma que agrega e agrada aos estudantes por acontecer de maneira divertida, envolvente e dinâmica. Além disso, ao perceber os jogos como uma possibilidade de ensino é possível que a aprendizagem aconteça através de atividades ligadas ao universo de games, mas que não envolva, necessariamente, jogar um game, por exemplo, o professor pergunta a turma: *Do you like to play games? What is your favorite?* e solicita que escrevam sobre o seu jogo favorito, suas regras, seus objetivos, caracterizando, assim, uma atividade dissertativa e dialógica, ou, o professor traz para sala de aula uma matéria jornalística sobre “*violent games*” e inicia uma discussão relacionada a violência, roubos, drogas, armas, assassinatos, utilizando essa temática para fazer um debate.

A integração dos jogos na educação pode acontecer de diversas maneiras e, como já foi dito anteriormente, ao pensar na inserção desse mecanismo interativo não se pode perder de vista o objetivo de aprendizagem, de que forma será explorado, quais os resultados pretendidos e de que forma será avaliado. A introdução de games sem levar em consideração os pontos descritos acima acaba se configurando como um passatempo qualquer, dessa forma, o uso de jogos em sala de aula perde seu sentido educacional.

A estética visual presente nos jogos é um dos fatores que impulsiona o aluno a desenvolver e, até descobrir novas habilidades. Os ambientes de aprendizado gamificado contribuem no processo de aprendizagem, pois aumenta os níveis de engajamento. A lógica do jogo intensifica os comportamentos competitivos e cooperativos na busca de um determinado resultado, o problema que é apresentado ao aluno exige um olhar mais atento e concentrado para que os resultados sejam satisfatórios e com isso o desenvolvimento intelectual aconteça.

A ressignificação da aprendizagem em língua inglesa por meio de jogos reflete as novas maneiras, os novos saberes, as novas percepções de como aprender um novo idioma. Se por um lado os estudantes se mostram poucos interessados durante as aulas pelo fato de, ainda, um grande número de professores adotar uma postura e metodologia tradicional, por outro lado, os estudantes reconhecem a aprendizagem da língua inglesa como algo imprescindível a vida deles e fazem uso de vocábulos e expressões em inglês de forma espontânea, mesmo dizendo nada saber ou pouco saber sobre a língua, isso acontece devido a aproximação que os mesmos possuem com redes sociais, sites, aplicativos, músicas e filmes internacionais e também com jogos justamente por fazer parte de seu cotidiano.

As ferramentas tecnológicas e descritas como interativas contribuem para uma aula mais dinâmica e atrativa e isso pode ser identificado em recursos tecnológicos que fazem uso

de jogos para engajar os estudantes na aprendizagem da língua inglesa como, por exemplo, o kahoot.

O Kahoot nas aulas de Língua Inglesa

O Kahoot é uma plataforma educacional, gratuita, que possui características de um jogo digital, com regras, atribuições de pontuação e conta com testes de múltipla escolha onde o professor pode comandar as questões e o tempo de resposta para cada pergunta feita, com isso, a sala de aula se torna um espaço dinâmico e interativo, pois o jogo produz um clima de competição saudável e isso motiva o aluno que é atraído pela nova maneira de se obter conhecimento. Dessa forma, o Kahoot é um forte aliado no ensino e aprendizagem do inglês enquanto língua estrangeira porque aumenta o interesse e a participação dos alunos quando este é integrado as aulas.

Essa plataforma permite a criação de atividades gamificadas que podem ser feitas em formato de questões múltipla escolha, questões de ordenamento, questionários e, também, perguntas abertas. Assim, dá a possibilidade de variar o formato das lições. Dentre as contribuições e as vantagens que o Kahoot pode trazer para a sala de aula, elenca-se: envolvimento dos alunos, promove a aprendizagem baseada em jogos, aumenta a motivação, incentiva a competição, permite o trabalho colaborativo, desenvolve habilidades de raciocínio, aproximação com as TICs, além de, ser possível fazer a avaliação da aprendizagem em tempo real, já que ao final do *quiz* é gerado um relatório eletrônico com o número de acertos e erros cometidos pelos alunos e também quais perguntas, especificamente, foram cometidos os acertos e os erros, isso permite que o professor dê o *feedback* das questões ao final de cada rodada e se for de seu interesse faça a correção das questões de forma instantânea e coletiva.

Ao que diz respeito ao uso do Kahoot durante as aulas, é possível introduzir conceitos, revisar conteúdos, realizar avaliação diagnóstica de conhecimentos prévios, realizar atividades de sondagem e verificação de aprendizagem, promover debates, realizar pesquisas, criar campeonatos. De acordo com Costa & Oliveira (2015):

O professor pode usar kahoot! de muitas maneiras, tudo vai depender dos seus objetivos educacionais. É uma boa ferramenta para discussão onde os alunos podem votar, por exemplo, questões éticas de forma anônima. Também é uma ferramenta para resumir um tópico de uma forma divertida, interativa e envolvente. Outra maneira de usar o kahoot! é para investigar os conhecimentos dos alunos sobre conteúdos abordados em sala de aula.

Essa ferramenta educacional pode ser acessada não somente através do computador mas também através de celulares *smartphones* e *tablets*, contanto que possua conexão com a internet. Dessa forma, o professor pode desenvolver seu plano de aula tanto no laboratório de informática quanto na própria sala de aula. Inicialmente, para ter acesso a plataforma Kahoot é necessário que o professor acesse <https://kahoot.com> e crie uma conta no site do próprio kahoot, ao se cadastrar como professor será solicitado que registre o nome da escola onde trabalha, um e-mail e a criação de uma senha de acesso. Após essa etapa, o professor terá acesso a plataforma e poderá escolher o formato da atividade que será desenvolvida por ele. Há quatro opções: *Quiz* (perguntas de múltipla escolha), *Jumble* (perguntas de ordenamento), *Discussion* (perguntas abertas e debates) e *Survey* (pesquisa). Os dois primeiros formatos são utilizados com maior frequência, dentro do contexto de gamificação, pois atribui pontuação aos alunos, caso respondam corretamente e com maior agilidade, criando assim, uma atmosfera de jogo em sala de aula. Os estudantes podem jogar individualmente ou o professor pode escolher que joguem em grupos (*team mode*). O docente tem autonomia para o gerenciamento da ferramenta antes, durante e após o jogo. A cada rodada de perguntas finalizada, a próxima aparece na tela, quando liberada pelo mediador da aprendizagem, dessa forma, permite que entre um intervalo e outro seja possível o diálogo sobre o que está sendo abordado e esclarecimento de possíveis dúvidas que possam surgir.

O Kahoot surgiu a partir de um projeto de pesquisa do *Lecture Quiz* iniciado em 2006 na Universidade Norueguesa de Ciências e Tecnologia (NTNU). Para ter acesso ao jogo os alunos não precisam criar uma conta, basta acessar o endereço eletrônico <https://kahoot.it> e inserir o PIN (senha numérica) que é gerada no servidor do professor. Com a senha em mãos, os alunos estão aptos a entrar no jogo, mas, antes, será preciso criar um *nickname* que é a forma como o jogador ou o grupo de jogadores quer ser chamado durante a partida. Para que o jogo flua melhor, para que os alunos tenham um entendimento claro das perguntas que serão feitas e para que não percam muito tempo na leitura do enunciado, afinal, o tempo é cronometrado e, também, porque os alunos recebem na tela dos seus celulares, tabletes ou monitores apenas as opções de respostas, através de cores e símbolos correspondentes, é importante que se utilize a projeção do jogo em uma tela grande, em tamanho suficiente, para que todos visualizem o que está sendo solicitado.

Durante a realização do jogo, a ferramenta Kahoot usa uma interface gráfica colorida e divertida, além de fazer uso de música e sons próprios do game para criar uma atmosfera lúdica e competitiva. Existe uma variedade de opções ao criar as atividades nesta plataforma, as opções

incluem a adição de vídeos, imagens, música, o controle do tempo de resposta em cada pergunta que vai de 10 a 120 segundos, para a criação dos enunciados é disponibilizado um total de 80 caracteres enquanto para as alternativas de resposta o limite é de 60, também é possível publicar e compartilhar os *quizzes* que foram criados e ainda utilizar e editar questionários criados por outras pessoas, é uma espécie de banco de dados onde há uma infinidade de conteúdos escolares.

A aprendizagem baseada em jogos digitais (*digital game-based learning*) está diretamente ligada a aplicação de jogos reais em sala de aula com direcionamentos de objetivos pedagógicos. A utilização de softwares e outras tecnologias como facilitadoras do processo de ensino-aprendizagem cresceu como tema de interesse para a literatura acadêmica e também entre profissionais que atuam como docentes (MORAIS, 2017). Há inúmeras pesquisas realizadas por profissionais da educação sobre as contribuições que o Kahoot pode trazer para a sala de aula nas mais diversas áreas do conhecimento, a maioria desses estudos apontam para a potencialidade desse recurso interativo na construção de uma aprendizagem dinâmica, atrativa, envolvente e com bons resultados.

Considerações finais

A necessidade em perceber o papel que a escola vem desempenhando neste século XXI, nos lança a busca dos significados e dos sentidos que o sistema educacional tem, ou deveria ter, diante da formação das novas gerações e do novo tipo de racionalidade por elas desenvolvidas. O que acontece na maioria das vezes é que o professor de língua inglesa da escola pública não valoriza as práticas de letramento vivenciadas fora dela. O que se ensina torna-se totalmente descontextualizado da realidade do educando, gerando assim, a desmotivação pelo aprendizado e, muitas vezes, a evasão. O educando não encontra nas aulas de inglês algo que faça sentido para sua vida, algo que possa utilizar nas suas práticas sociais.

O reconhecimento de uma sociedade cada vez mais tecnológica deve ser acompanhado da conscientização da necessidade de incluir nos currículos escolares as habilidades e competências para lidar com as tecnologias digitais da informação e comunicação. No contexto de uma sociedade do conhecimento, a educação exige uma abordagem em que o componente tecnológico não pode ser ignorado. Os educadores precisam se dar conta de que vivemos em um cenário muito favorável a educação cidadã. As tecnologias atuais são um convite à experimentação, um desafio à atualização dos

professores e a modernização da escola. A tecnologia educacional pode ser vista como aquela que facilita a aprendizagem. Portanto, para conviver com as novas tecnologias educacionais de forma produtiva e dinâmica é preciso atuar como um mediador em sala de aula, transformando informações do cotidiano em conhecimento.

Torna-se importante investir na qualificação dos profissionais da educação para que estes, ao invés de inibir o uso das tecnologias por parte dos estudantes, no contexto das metodologias ativas, o encorajem a utilizá-las de modo construtivo durante o processo de sua própria aprendizagem. Estamos inseridos em um cenário escolar onde as mídias e plataformas educacionais começam a fazer parte da formação acadêmica de estudantes de escola pública e essa mudança tem sido trazida, principalmente, por jovens professores, na maioria das vezes recém-formados. Portanto, é perceptível o papel que as universidades vem exercendo sobre esses professores, já que também influenciadas pelas mudanças globais, tem adotado uma metodologia formativa apoiada nos novos multiletramentos, procurando assim, desempenhar e despertar em seus discentes processos comunicacionais dialógicos e multidirecionais.

A experiência com a plataforma Kahoot refletiu excelentes resultados durante o ensino de língua inglesa com os estudantes do ensino médio da escola estadual Oliveira e Silva localizada na cidade de Pilar. As aulas ministradas aconteceram logo após o término de um curso de aperfeiçoamento para professores de língua inglesa do qual participei na *University of Kansas* onde fui apresentada a plataforma em questão, objeto da presente pesquisa. Durante as aulas de *technology in EFL classroom*, estive no papel de discente e pude constatar a atmosfera envolvente que essa metodologia desperta, é como se a sala de aula se transformasse em um *game show* e o aluno fosse estimulado a buscar o seu melhor desempenho e conseqüentemente seu melhor resultado. Após cada rodada de perguntas há o estímulo natural em aumentar os pontos já alcançados para que ao final do jogo o aluno consiga fazer parte do pódio de medalhas que é gerado automaticamente com o nome dos alunos ou nome dos grupos com o maior número de acertos e respostas em menor tempo, uma outra característica importante é que essa plataforma permite que haja uma maior aproximação entre aluno-professor e professor-aluno já que o saber se constitui na interação entre os dois lados de forma dialógica e reflexiva.

Ao integrar o uso do Kahoot em minhas aulas estabeleci variadas possibilidades de seu uso, sendo assim, utilizei como técnica de revisão para as avaliações bimestrais, como forma

de introduzir novos conteúdos, vocábulos e, a partir disso, fazer avaliações diagnósticas dos conhecimentos prévios que os alunos possuíam, para promover o debate por meio de enunciados que levam a reflexão e exige do aluno seu posicionamento e em alguns casos sua participação-intervenção. Logo, a participação dos estudantes era motivada por esse ambiente gamificado, interativo, dinâmico e dialógico. A cada semana de aula era perceptível o prazer em aprender por meio do Kahoot e o desapontamento dos alunos quando esse não era inserido no plano de aula semanal.

Imersos a cultura digital, qualquer professor de qualquer componente curricular pode desfrutar e fazer uso das facilidades que os é proporcionado por meio das TIC para a realização de uma aula pautada em objetivos de aprendizagens bem traçados e dotada de sentidos. Como resultado das mudanças ocorridas na sociedade como um todo, ficou clara a necessidade de adequação das tendências pedagógicas junto aos interesses surgidos junto a essas mudanças.

Referências

ALMEIDA, M.B. O computador na escola: contextualizando a formação de professores. 2000. Tese (Doutorado em educação). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2000.

BOTTENTUIT, Junior, J.B. O aplicativo Kahoot na educação: verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real. Challenges: Aprender nas nuvens, Learning in the clouds, 2017. Disponível em:

http://www.academia.edu/33665451/O_APLICATIVO_KAHOOT_NA_EDUCA%C3%87%C3%83O_VERIFICANDO_OS_CONHECIMENTOS_DOS_ALUNOS_EM_TEMPO_REAL. Acesso em: 21 de nov. de 2019.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Ministério da Educação. Orientações curriculares para o ensino médio – Linguagens, códigos e suas tecnologias. Brasília, 2006. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_01_internet.pdf Acesso em 15 nov. 2019.

CELANI, M.A.A (org.). *Reflexões e ações (trans) formadoras no ensino-aprendizagem de inglês*. Campinas: Mercado de Letras, 2010.

COSTA, G. S.; OLIVEIRA, S. M. B. C. (2015). Kahoot: a aplicabilidade de uma ferramenta aberta em sala de língua inglesa, como língua estrangeira, num contexto inclusivo. 6º Simpósio

Hipertexto e Tecnologias na educação. Disponível em: <http://www.nehte.com.br/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2015/Kahoot%20-%20tecnologia%20aberta.pdf>.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. Revista Renote, v. 11, n. 1, julho 2013.

KALANTZIS, M.; COPE, B. **New Learning**: elements of a science of education. 2. ed., New York: CUP, 2012. LEFFA, Vilson. “Interação, Mediação e Agência na Aprendizagem de Línguas”. IN: BARCELOS, Ana Maria Ferreira. (org.) Linguística Aplicada: Reflexões sobre ensino e aprendizagem de língua materna e língua estrangeira. Campinas: Pontes, 2011. Pp. 275-295.

KAPP, K. Games and gamification, and quest for learner engagement. Association for talent development, v. 66, n.6, p. 64-68, 2012.

KAPP, K. M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

MICCOLI, L. *Ensino e aprendizagem de inglês: experiências, desafios e possibilidades*. Campinas: Pontes, 2010.

MORAIS, Suzzane Silva Rodrigues. Tecnologia e educação. Anais... XIV EVIDOSOL e X CILTEC-Online, v.6, n.1, junho/2017.

PRENSKY, Marc. A aprendizagem baseada em jogos digitais. São Paulo: Editora do SENAC São Paulo, 2012.

SERRES, Michel. Polegarzinha. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013, 96 p.

SILVA, Marco. Vivemos em um cenário midiático muito favorável à educação cidadão, MG. Presença pedagógica, ano 2012, n. 106, p. 5-11, Julho/Agosto 2012, entrevista concedida a Carla Viana Coscarelli e Ana Elisa Ribeiro.